

# Manual do KsirK Skin Editor

Gael Kleag de Chalendar  
Tradução: Marcus Gama



## Manual do KsirK Skin Editor

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Criar um visual do KsirK</b>	<b>7</b>
2.1	Estrutura de pastas e arquivos . . . . .	7
2.1.1	A pasta 'Data' . . . . .	7
2.1.1.1	O grupo ONU . . . . .	8
2.1.1.2	Os grupos de descrição das imagens . . . . .	9
2.1.1.3	Os grupos de descrição dos países . . . . .	10
2.1.1.4	Os grupos de descrição das nacionalidades . . . . .	10
2.1.1.5	Os grupos de descrição dos continentes . . . . .	10
2.1.1.6	Os grupos de descrição dos objetivos . . . . .	11
2.1.2	A pasta 'Images' . . . . .	11
2.1.2.1	O arquivo 'pool.svg' . . . . .	11
2.1.2.2	O arquivo 'map-mask.png' . . . . .	13
2.1.2.3	As imagens dos botões . . . . .	14
2.1.3	A pasta 'Sounds' . . . . .	15
2.2	Usar o KsirK Skin Editor . . . . .	15
<b>3</b>	<b>Referência de comandos</b>	<b>16</b>
3.1	A janela principal do KsirK Skin Editor . . . . .	16
3.1.1	Os botões . . . . .	16
<b>4</b>	<b>Guia de Programação do KsirK Skin Editor</b>	<b>17</b>
<b>5</b>	<b>Perguntas e respostas</b>	<b>18</b>
<b>6</b>	<b>Créditos e licença</b>	<b>19</b>
<b>A</b>	<b>Instalação</b>	<b>20</b>
A.1	Como obter o KsirK Skin Editor . . . . .	20
A.2	Compilação e instalação . . . . .	20

# Lista de Tabelas

2.1	Os itens do grupo ONU . . . . .	9
2.2	Itens do grupo de descrição da imagem . . . . .	9
2.3	Itens dos países . . . . .	10
2.4	Itens de nacionalidades . . . . .	10
2.5	Itens de continentes . . . . .	11
2.6	Itens do objetivo . . . . .	11
2.7	Os elementos do fundo . . . . .	13
2.8	Os botões da GUI . . . . .	15

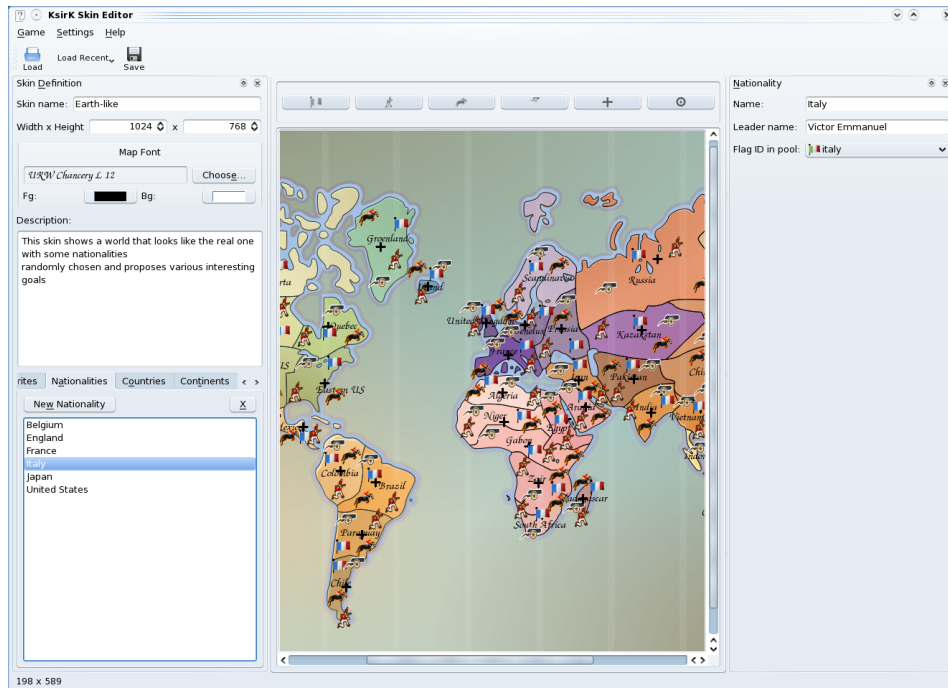
## **Resumo**

O KsirK é uma versão computadorizada de um conhecido jogo de estratégia. O seu visual poderá ser modificado por completo. Este manual explica como criar visuais novos do zero, usando um navegador de arquivos, um editor de imagens SVG e o KsirK Skin Editor.

# Capítulo 1

## Introdução

O KsirK é uma versão computadorizada de um conhecido jogo de estratégia. O seu visual poderá ser modificado por completo. Este manual explica como criar visuais novos do zero, usando um navegador de arquivos, um editor de imagens SVG e o KsirK Skin Editor.



Existem três passos principais para criar um novo visual: criar a hierarquia de pastas; criar os gráficos, todos em conjunto, dentro de um arquivo SVG e, finalmente, colocar as imagens e atribuir nomes às coisas com o KsirK Skin Editor.

## Capítulo 2

# Criar um visual do KsirK

O visual do KsirK pode ser modificado por completo. Para as pessoas que tenham habilidades gráficas, a criação de um novo visual é tão simples como copiar um existente, editar ou alterar as imagens e atualizar os dados num arquivo de configuração '.desktop', o que é feito pelo KsirK Skin Editor. Um último passo será editar o arquivo que descreve os itens a instalar.

Todos os exemplos (texto e imagens) são retirados do visual padrão do KsirK

### 2.1 Estrutura de pastas e arquivos

- Data/ : Os dados usados pelo programa para lidar com as imagens do visual.
  - CMakeLists.txt : Descreve o que deseja instalar.
  - onu.desktop : O arquivo principal de descrição do visual. Veja a sua descrição abaixo.
- Images/ : As imagens do visual (mapa, bonecos, etc.)
  - CMakeLists.txt : Descreve o que deseja instalar.
  - pool.svg : o mapa e todas as imagens usadas neste visual.
  - map-mask.png : a imagem que permite ao programa descobrir em que país se encontra o mouse durante o jogo (ver abaixo).
  - \*.png : as outras imagens aqui colocadas são as imagens dos botões.
- CMakeLists.txt/ : Descreve o que deseja instalar.
- Sounds/ : arquivos de sons para o visual.

#### 2.1.1 A pasta 'Data'

Esta pasta contém apenas um arquivo, o 'world.desktop'. Este arquivo é uma descrição do conteúdo do visual. É usado para descrever a organização do mundo e como apresentá-lo. Você não tem que preenchê-lo manualmente, uma vez que será tratado pelo KsirK Skin Editor. Contudo, por razões de abrangência, será agora descrita a sua estrutura.

Um grupo 'onu' contém um conjunto de itens 'countries', o conjunto de itens 'nationality' e, por fim, um conjunto de itens 'continent'. Depois, os vários grupos contém a descrição das diferentes imagens, países, continentes, nacionalidades e objetivos.

As seguintes seções descrevem o conteúdo de cada grupo.

### **2.1.1.1 O grupo ONU**



Nome do item	Significado
largura	A largura do mapa do visual
height	A altura do mapa do visual
skinpath	A localização do visual, em relação à localização dos dados da aplicação (p.ex., 'skins/default')
nb-countries	O número de países (42 no visual padrão). Deverá existir o mesmo número de marcas 'country' abaixo
nb-nationalities	O número de nacionalidades (6 no visual padrão). Deverá existir o mesmo número de marcas 'nationality' abaixo
nb-continentes	O número de continentes (6 no visual padrão). Deverá existir o mesmo número de marcas 'continent' abaixo
pool	A localização e nome do arquivo do mar, em relação à localização do visual (p.ex. 'Images/pool.svg')
map-mask	A localização e nome do arquivo de máscara do mapa, em relação à localização do visual (p.ex. Images/map-mask.png)
format-version	A versão do formato do arquivo do visual (2.0)
nome	O nome visível do visual
desc	A descrição extensa do visual
fighters-flag-y-diff	A diferença de altura entre as imagens das bandeiras e dos canhões
width-between-flag-and-fighter	O número de pixels entre o pixel do canto superior esquerdo da bandeira e o pixel mais à direita do canhão simples (quando não tiver disparado nem explodido)

Tabela 2.1: Os itens do grupo ONU

### 2.1.1.2 Os grupos de descrição das imagens

Cada tipo de imagem (bandeira, infantaria, cavalaria, canhão, canhão em disparo e canhão explodido) é definido por um grupo. Somente algumas imagens têm dados de largura. Estas são usadas para o posicionamento relativo durante as animações: os canhões, em disparo ou em explosão, não deverão se "mover" em torno da bandeira durante o combate.

Entrada	Significado
largura	A largura de referência das imagens das bandeiras
height	A altura de referência das imagens das bandeiras
frames	O número de imagens da bandeira
versions	O número de versões das imagens das bandeiras

Tabela 2.2: Itens do grupo de descrição da imagem

### 2.1.1.3 Os grupos de descrição dos países

Em cada país que consta no grupo ONU, o item 'countries' contém o seu próprio grupo, cujo nome é o do país. A tabela abaixo apresenta os itens destes grupos.

Nome do item	Significado
id	O número inteiro identificador do país, que deverá começar em zero (0)
nome	O nome visível do país
<sprite>-point	Cada tipo de boneco (bandeira, infantaria, etc.) no país aparece de acordo com uma certa posição definida neste elemento, que consiste em dois números inteiros separados por vírgulas
neighbours	A lista de identificadores dos vizinhos do país atual

Tabela 2.3: Itens dos países

### 2.1.1.4 Os grupos de descrição das nacionalidades

Em cada nacionalidade que aparece no grupo ONU, o item 'nationalities' tem o seu próprio grupo, cujo nome é o da nacionalidade. A tabela abaixo mostra os itens destes grupos.

Nome do item	Significado
nome	O nome da nacionalidade (p.ex., 'Japão')
leader	O nome que será proposto ao jogador que escolher esta nacionalidade
flag	O nome do arquivo do gráfico da bandeira do país, no arquivo SVG do ONU

Tabela 2.4: Itens de nacionalidades

### 2.1.1.5 Os grupos de descrição dos continentes

Em cada continente que aparece no grupo ONU, o item 'continents' tem o seu próprio grupo, cujo nome é o do continente. A tabela abaixo mostra os itens destes grupos.

Nome do item	Significado
nome	O nome do continente (p.ex., 'África')
id	O número inteiro identificador do continente
bônus	O número de exércitos que são obtidos no fim de jogada, após o jogador possuir todos os países desse continente

continent-countries	A lista de identificadores dos países dentro do continente atual
---------------------	--

Tabela 2.5: Itens de continentes

### 2.1.1.6 Os grupos de descrição dos objetivos

Em cada objetivo que aparece no grupo ONU, o item 'goals' tem o seu próprio grupo, cujo nome é o do objetivo. A tabela abaixo mostra os itens destes grupos.

Nome do item	Significado
type	O tipo de objetivo. Poderá ser 'continents' (continentes), 'countries' (países) ou 'player' (jogador)
nbArmiesByCountry	define o número mínimo de exércitos que o jogador terá que colocar em cada país
nbCountries	define o número de países que o jogador deverá possuir
nbCountriesFallback	Para um tipo de objetivo por jogador, se o jogador de destino for morto por outro, este define o número de países que o jogador terá que conquistar em alternativa
desc	Uma descrição em texto completo do objetivo, com alguns itens de substituição adequados
continentes	A lista de IDs de continentes que o jogador terá que conquistar

Tabela 2.6: Itens do objetivo

## 2.1.2 A pasta 'Images'

Esta pasta contém os botões específicos do KsirK e o arquivo SVG completo que contém o mapa e todas as imagens.

### 2.1.2.1 O arquivo 'pool.svg'

Este arquivo SVG contém o mapa e todas as imagens do jogo. Cada elemento tem um determinado nome para o jogo selecionar e representar em separado.

No visual padrão, são as bandeiras, os soldados e os canhões. A infantaria representa um exército, a cavalaria cinco e os canhões dez. Os canhões são também usados para mostrar as guerras em curso. É por isso que existem três tipos de canhões: estáticos, em disparo ou em explosão.

Cada imagem do gráfico é a concatenação das diversas vistas do objeto e, para cada vista, as suas imagens. As vistas são organizadas na vertical e as subimagens na horizontal. O local de corte da imagem em subimagens individuais é determinado pela divisão da altura da imagem pelo número de vista e a largura pelo número de subimagens. Estes dados estão no arquivo 'onu.desktop'.

Manual do KsirK Skin Editor



Um exemplo de uma imagem de boneco: *cannon.png*






Para as imagens dos exércitos, existem três diferentes vistas, de cima para baixo:

- olhando para a direita
- olhando para a esquerda e
- olhando para a frente

Para as bandeiras, só existe uma vista. Todos os fundos deverão ser transparentes.



Um exemplo de uma imagem de uma bandeira: *italy.png*

Nome do elemento	Imagem de Exemplo	Significado
map		O mapa-mundo do visual. Os países poderão ter diversas formas, mas deverão estar agrupados em continentes perceptíveis, através da sua localização ou da sua cor.
italy		A bandeira da Itália. Existe um destes itens para cada nação
infantry		Ícone que representa um exército
cavalaria		Ícone que representa cinco exércitos
canhão		Ícone que representa dez exércitos


firing		Ícone que representa exércitos durante um combate
exploding		Ícone que representa os exércitos perdendo uma batalha
Alasca		A forma do território do Alasca. Isto é usado para realçar o mesmo território. Existe uma destas formas para cada país ou região. A sua cor não é usada, podendo escolher a cor que desejar.
reddices		Os dados vermelhos usados para mostrar os resultados das batalhas
bluedices		Os dados azuis usados para mostrar os resultados das batalhas
mark1		Esta marca é adicionada às imagens de combate para mostrar o número de exércitos que representam, sendo neste caso 1. Existem também os elementos 'mark2' e 'mark3'.

Tabela 2.7: Os elementos do fundo

### 2.1.2.2 O arquivo 'map-mask.png'







Este é um arquivo PNG que representa também o mapa-mundo do visual, só que com cores codificadas que permitem identificar de forma unívoca cada país. Os países deverão ter pelo menos a mesma forma que os países correspondentes no arquivo 'map.png', para que os usuários possam clicar em qualquer ponto de um país visível e seleccionar o correto. Os países de pequenas ilhas, como a Indonésia, poderão ser maiores que os equivalentes no arquivo 'map.png', de modo a facilitar a seleção do país.



A componente azul (no modelo RGB) da cor de um país identifica o país: o índice 0 é o país 0 no arquivo 'onu.xml', o índice 1 é o país 1, etc. O branco (0xFFFFFFFF em RGB) identifica a ausência de país (mar ou, porque não, terra-de-ninguém).

### 2.1.2.3 As imagens dos botões

Os nomes dos arquivos estão fixos no código, assim eles não deverão ser modificados. A tabela abaixo mostra todos os botões que deverão constar.

Imagem	Nome do Arquivo	Significado
	newNetGame.png	Tenta conectar-se a um jogo em rede
	recycling.png	Depois de todos os jogadores terem colocado os seus exércitos, é possível modificar as distribuições (chamado 'redistribuição'). Este botão pergunta a confirmação de uma redistribuição
	recyclingFinished.png	Opta por não redistribuir. Todas as janelas clientes deverão clicar neste botão para terminar de fato a distribuição
	nextPlayer.png	Termina a jogada do jogador atual e muda para o seguinte, ou para a jogada seguinte, se o jogador for o último
	attackOne.png	Opta por iniciar um ataque com um exército
	attackTwo.png	Opta por iniciar um ataque com dois exércitos





	attackThree.png	Opta por iniciar um ataque com três exércitos
	defendOne.png	Opta por defender um país atacado com um exército
	defendTwo.png	Opta por defender um país atacado com dois exércitos
	moveArmies.png	Opta por iniciar o movimento de exércitos entre dois países (última ação da jogada)

Tabela 2.8: Os botões da GUI

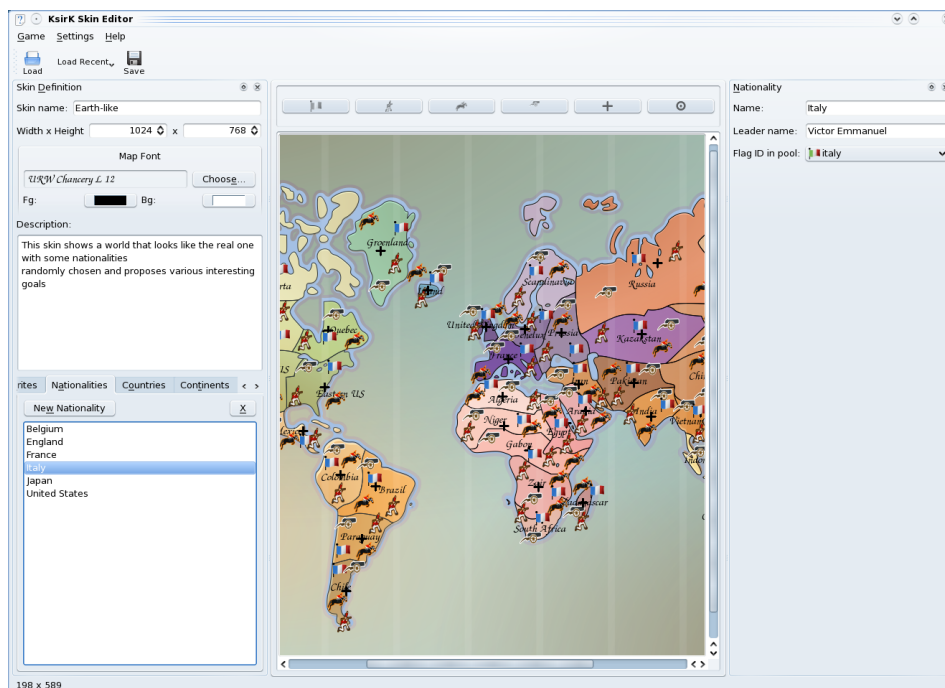
### 2.1.3 A pasta 'Sounds'

Esta pasta contém três arquivos de sons:

- o 'roll.wav', que é tocado quando os exércitos estão em movimento
- o 'cannon.wav', que é tocado quando disparar e
- o 'crash.wav', que é tocado quando um canhão explode

## 2.2 Usar o KsirK Skin Editor

Depois de criar os gráficos na pasta correta e o arquivo SVG, você terá apenas que criar os países, jogadores, etc. e associá-los ao elemento de SVG correto na imagem. Isto poderá ser feito com o KsirK Skin Editor. Lembre-se que cada parte desta aplicação está descrita automaticamente com as dicas e com a ajuda de contexto, que normalmente está acessível com o atalho Ctrl+F1.



## Capítulo 3

# Referência de comandos

### 3.1 A janela principal do KsirK Skin Editor

#### 3.1.1 Os botões

**Carregar Carregar**

Faz com que o programa carregue um visual existente.

**Salvar Salvar**

Salva o visual atualmente editado



## Capítulo 4

# Guia de Programação do KsirK Skin Editor

Veja por favor em <http://api.kde.org/> a documentação da API.

## Capítulo 5

# Perguntas e respostas

Este documento pode ter sido atualizado depois da sua instalação. Você pode encontrar a última versão em <http://docs.kde.org/>.

## Capítulo 6

# Créditos e licença

KsirK Skin Editor

Programa com 'copyright' 2009 de Gael de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Documentação com 'copyright' 2009 de Gael de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Tradução de Marcus Gama [marcus.gama@gmail.com](mailto:marcus.gama@gmail.com)

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).

## Apêndice A

# Instalação

### A.1 Como obter o KsirK Skin Editor

O KsirK Skin Editor é integrante do projeto KDE <http://www.kde.org/> .  
Este aplicativo pode ser encontrado no [site de downloads](#) do projeto KDE.

### A.2 Compilação e instalação

Para informações detalhadas de como compilar e instalar os aplicativos do KDE, visite a página [KDE Techbase](#)

Uma vez que o KDE usa o **cmake**, você não deve ter dificuldade em compilá-lo. Caso tenha algum problema, por favor, relate-o nas listas de discussão do KDE.