

# Руководство пользователя Kanagram

Danny Allen

Перевод на русский язык: Стас Иванов

Перевод на русский язык: Олеся Герасименко



# Руководство пользователя Kanagram

# Оглавление

<b>1</b>	<b>Введение</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Использование Kanagram</b>	<b>6</b>
2.1	Игровой процесс . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Настройка Kanagram</b>	<b>8</b>
3.1	Словари . . . . .	9
3.1.1	Редактор словаря . . . . .	9
3.2	Загрузка словарей . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Авторские права и лицензия</b>	<b>12</b>

### **Аннотация**

Капаграм — весёлая игра по разгадыванию словесных ребусов (анаграмм) от KDE.

## Глава 1

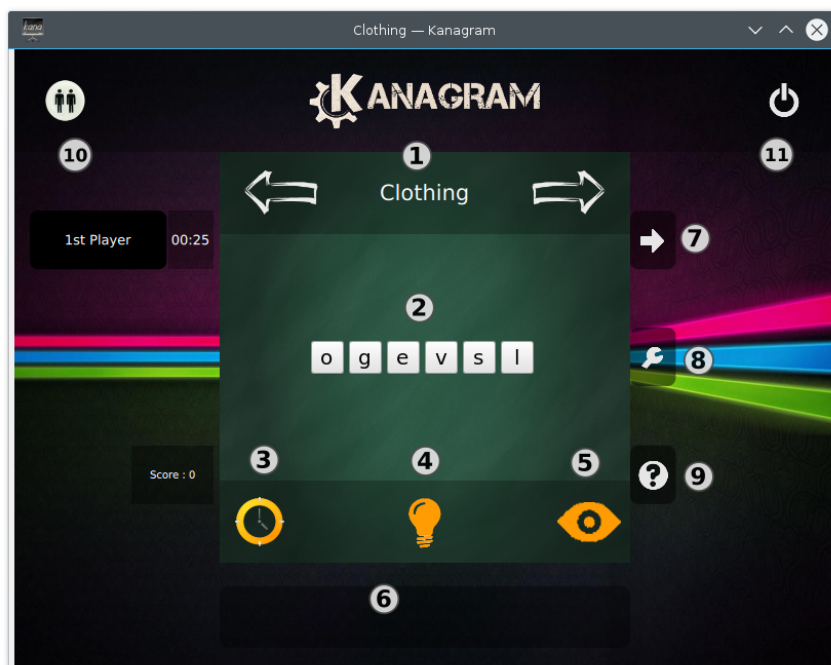
# Введение

Игроку предлагается набор букв в произвольном порядке, из которого он должен составить слово. Задание даётся без ограничения по времени и числу попыток. Несколько словарей уже встроено в Kanagram. Дополнительные словари возможно автоматически загрузить через Интернет или создать самостоятельно.

## Глава 2

# Использование Kanagram

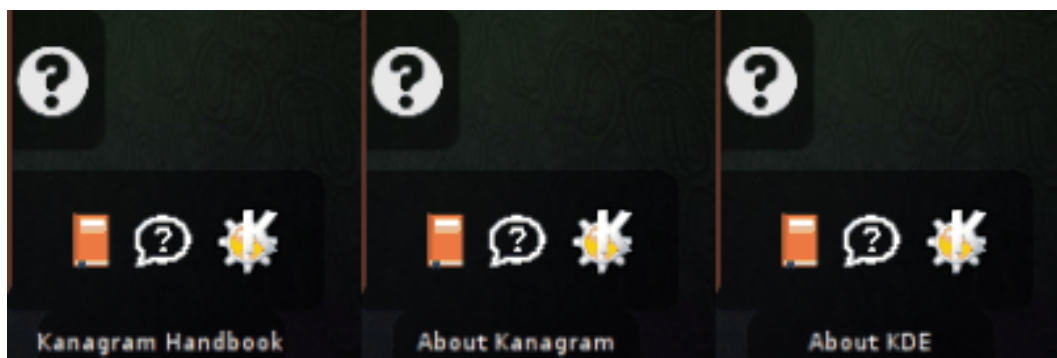
Так выглядит окно игры сразу после запуска Kanagram. Большую часть экрана занимает доска, на ней показываются анаграммы. Справа расположена картотека, содержащая элементы управления игрой.



1. Переключатель словарей (**PgUp** / **PgDown**) позволяет быстро сменить текущий словарь, щёлкнув левой кнопкой мыши по соответствующей стрелке для перехода к следующему или возврата к предыдущему словарю.
2. Анаграммы показываются в центре доски.
3. Кнопка **Запустить таймер** (**Ctrl+S**) позволяет запускать или останавливать таймер для начисления очков.
4. При нажатии кнопки **Показать подсказку** (**Ctrl+H**) показывается краткое описание загаданного слова.
5. При нажатии кнопки **Показать ответ** (**Ctrl+R**) показывается разгадка анаграммы.
6. Поле ввода служит для ввода ответа.

## Руководство пользователя Kanagram

7. При нажатии кнопки Следующая анаграмма (**Ctrl+N**) показывается следующее загаданное слово.
8. Это кнопка **Настроить**. При нажатии этой кнопки открывается диалоговое окно **Настройка** программы Kanagram.
9. Кнопка **Справка** открывает меню из 3 дополнительных кнопок: **Руководство пользователя Kanagram** (настоящий документ), **О программе** и **О KDE**.



10. Кнопка **Сменить режим** предназначена для переключения между режимами игры для одного и двух игроков.
11. Кнопка **Выход** завершает работу приложения.

## 2.1 Игровой процесс

Знакомство с интерфейсом Kanagram завершено, теперь начнём игру!

1. При помощи Переключателя словарей выберите тот тематический словарь, из которого будут браться слова. Слово из этого словаря появится в середине доски, но порядок букв в нём будет перепутан. Теперь попытайтесь определить, что же это за слово.

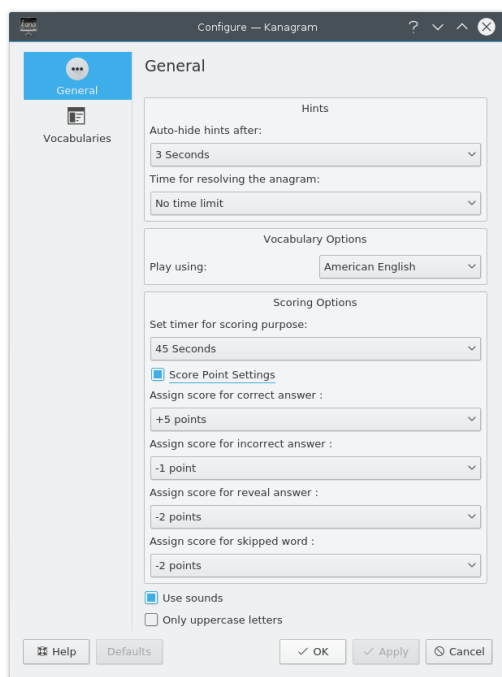


2. Если правильный ответ найден, введите буквы в Поле ввода, расположенное под доской, или последовательно щёлкните их левой кнопкой мыши (тогда буквы переместятся в поле ввода). Если слово разгадано, появится следующая анаграмма. Если нет — буквы вернуться обратно на доску.

## Глава 3

# Настройка Kanagram

Нажатие кнопки **Настроить** открывает диалоговое окно **Настройка**:



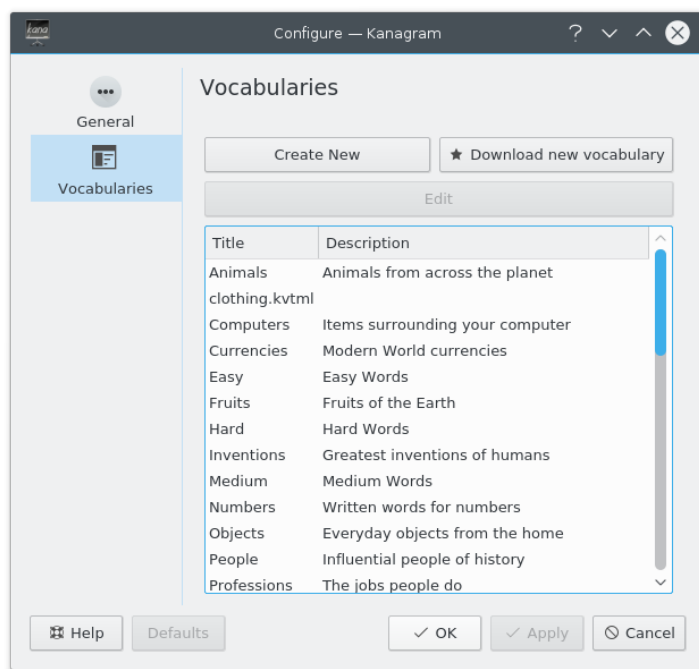
- Раскрывающийся список **Показывать подсказку** позволяет установить время, в течение которого будет видна подсказка. Возможно выбрать вариант скрытия подсказки через определённое количество секунд (например, 5 секунд), или оставить значение по умолчанию («Всегда»), тогда подсказка не будет автоматически скрываться.
- При помощи раскрывающегося списка **Время на решение анаграммы** возможно установить время на разгадывание каждого слова. По умолчанию установлено значение «Без ограничения по времени».
- Раскрывающийся список **Язык словарей** позволяет играть, используя словари на разных языках. Чтобы эта функция работала, должны быть установлены соответствующие словари.
- При помощи раскрывающегося списка **Установить таймер для начисления очков** возможно установить интервал срабатывания таймера (в секундах).
- Флажок **Параметры начисления очков** позволяет показать или скрыть параметры настройки начисления очков за ответы.



- Флажок **Звуковые эффекты** позволяет включить или отключить звуковое сопровождение Kanagram.
- Флажок **Только прописные буквы** позволяет переключить Kanagram в режим показа прописных букв на доске.
- Флажок **Произносить правильные ответы** позволяет включить или отключить произношение ответов. Для работы этого параметра необходимо, чтобы в используемом словаре содержались соответствующие аудиофайлы (либо следует установить и настроить Jovie).

## 3.1 Словари

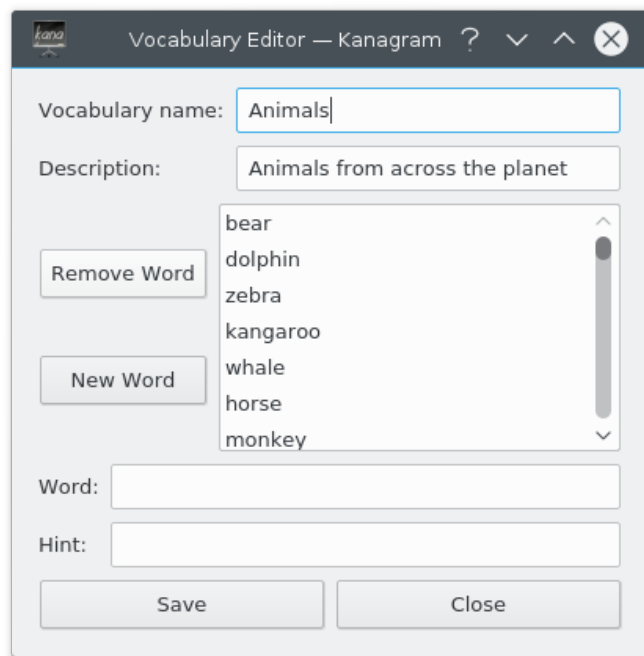
Страница диалогового окна настройки **Словари** позволяет управлять установленными словарями: возможно изменять и удалять загруженные из Интернета словари, а также создавать новые:



- Кнопка **Создать** открывает диалоговое окно **Редактор словаря** для создания и редактирования нового словаря Kanagram.
- Кнопка **Изменить** предоставляет возможность вносить изменения в созданные пользователем или загруженные из Интернета словари.
- Выберите словарь, в который следует внести изменения, в списке словарей.

### 3.1.1 Редактор словаря

Редактор словаря позволяет создавать и вносить изменения в словари Kanagram:



- Поле **Название словаря** предназначено для указания имени создаваемого словаря.
- Поле **Описание** предназначено для создания комментария к словарю: здесь возможно указать дополнительные сведения о содержании словаря.

#### ЗАМЕЧАНИЕ

Делайте имя и описание словаря максимально короткими. Хороший словарь должен быть посвящён одной теме. Попробуйте включить в словарь хотя бы 20 слов, чтобы игрок не проходил его слишком быстро.

- Кнопка **Удалить слово** служит для удаления слова из словаря.
- Кнопка **Добавить слово** служит для создания нового слова, она позволяет расширить словарь.
- Поле **Слово** предназначено для ввода слова, которое будет добавлено в словарь.
- Поле **Подсказка** предназначено для ввода фразы, которая будет служить подсказкой для добавляемого слова.

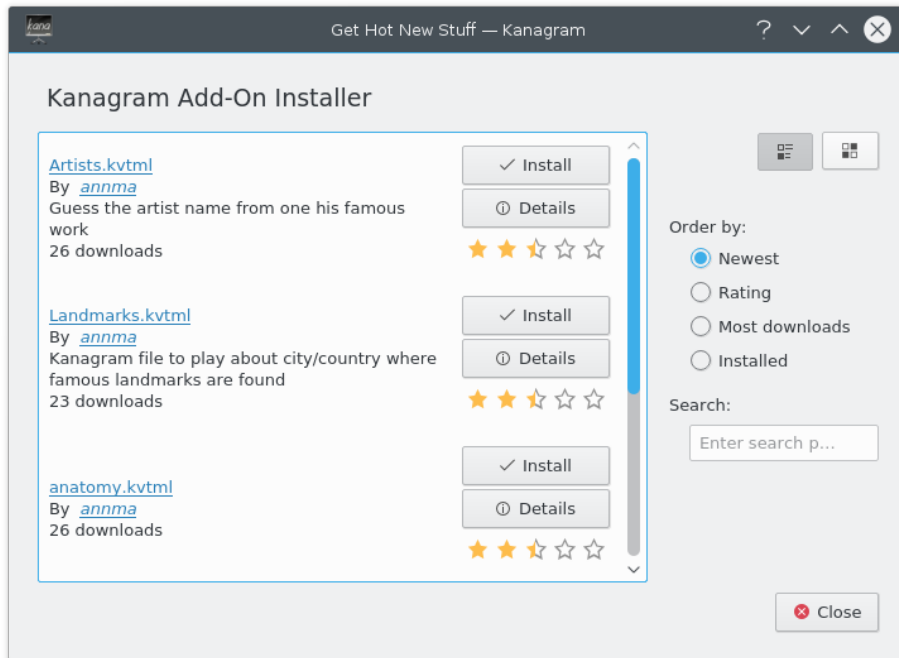
#### ЗАМЕЧАНИЕ

Хорошая подсказка ясно описывает суть слова, сообщая какой-либо связанный с ним интересный факт, но не делает разгадку слишком явной. Также она должна быть достаточно короткой (до 40 символов).

- Нажатие кнопки **Сохранить** сохраняет изменения в словаре и делает его доступным в списке словарей Kanagram (словарь сразу появится в списке словарей и станет доступен для выбора в переключателе словарей).
- Нажатие кнопки **Закрыть** закрывает диалоговое окно **Редактор словаря** без сохранения изменений в словаре.

## 3.2 Загрузка словарей

Кнопка **Загрузить новые словари...** на странице настройки **Словари** предоставляет доступ к функции автоматической загрузки словарей из Интернета:



Чтобы установить словарь из Интернета, выберите его в списке и нажмите кнопку **Установить**. Сразу после загрузки словарь станет доступен в игре.

Если словарь уже был загружен, эта кнопка будет называться **Удалить** (соответственно, она позволит удалить загруженный словарь).

Для получения дополнительных сведений о словаре (например, автор, описание содержания словаря и журнал изменений) нажмите кнопку **Сведения**.

## Глава 4

# Авторские права и лицензия

Kanagram

(c) Jeremy Whiting [jpwhiting@kde.org](mailto:jpwhiting@kde.org), разработка, 2007 (c) Joshua Keel [joshuakeel@gmail.com](mailto:joshuakeel@gmail.com) и Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk), разработка, 2005

Участники проекта:

- Звуковые эффекты: Artemio [fillme](#)

(c) Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk), документация, 2005

Перевод на русский язык: Иванов Стас [f0ma@smtp.ru](mailto:f0ma@smtp.ru)

Перевод на русский язык: Олеся Герасименко [gammaray@basealt.ru](mailto:gammaray@basealt.ru)

Этот документ распространяется на условиях [GNU Free Documentation License](#).

Программа распространяется на условиях лицензии [GNU General Public License](#).