

# Підручник з KFourInLine

Martin Heni

Eugene Trounev

Benjamin Meyer

Johann Ollivier Lapeyre

Anton Brondz

Переклад українською: Юрій Чорноіван





# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Як грати</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Правила гри, стратегії і підказки</b>	<b>7</b>
3.1	Віддалені з'єднання . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Огляд інтерфейсу</b>	<b>8</b>
4.1	Пункти меню . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Налаштування гри</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Часті запитання</b>	<b>11</b>
<b>7</b>	<b>Подяки і ліцензія</b>	<b>12</b>

### **Анотація**

KFourInLine — це гра у чотири-у-рядок у KDE.

## Розділ 1

# Вступ

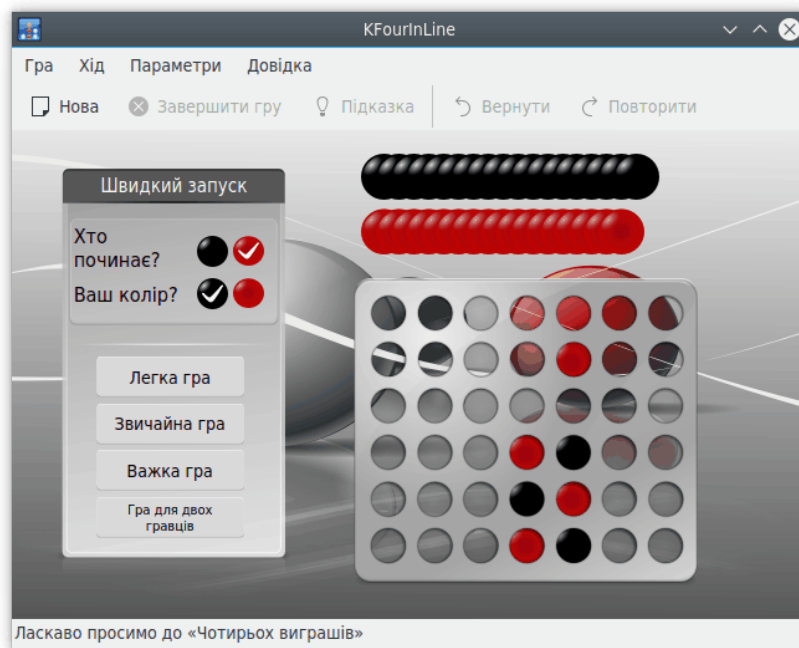
Тип гри: Стратегія, гра на дошці

KFourInLine — це гра на дошці для двох гравців, заснована на грі Connect-Four™.

Гравці намагаються побудувати рядок з чотирьох елементів за допомогою різних стратегій. Елементи викладаються на дошці. У гру можна також грати проти комп'ютерного гравця.

## Розділ 2

# Як грати



Після завантаження KFourInLine, ви можете обрати рівень складності або почати гру з двома гравцями-людьми. Якщо бажаєте, можете також обрати колір своїх елементів та колір гравця, який ходитиме першим.

Кожному з гравців відповідає певний колір (наприклад, жовтий або білий для першого гравця і червоний для другого). Метою гри є побудова лінії з чотирьох елементів вашого кольору у будь-якому рядку, стовпчику або вздовж діагоналі. Гравці ходять по черзі. Під час кожного ходу гравець може покласти свій елемент у один з семи стовпчиків: цей елемент займе найнижчу можливу вільну позицію, тобто він падатиме у стовпчику аж доки не досягне дна або не наштовхнеться на інший елемент.

Після того, як перший гравець виконає свій хід, до справи береться другий гравець. Таке чергування повторюється до того часу, доки гру не буде завершено, тобто доти, доки один з гравців не побудує лінію з чотирьох елементів в рядку, стовпчику або по діагоналі, або подальші ходи стануть неможливими через те, що дошку буде заповнено.

Гравець, який першим викладе лінію з чотирьох своїх елементів у рядку, стовпчику або вздовж діагоналі, виграє гру. Якщо подальші ходи неможливі, а жодному з гравців не вдалося виграти, гра завершується унічию.

## Розділ 3

# Правила гри, стратегії і підказки

Дошку поділено на декілька областей.

*Грова дошка* складається з області 7x6 полів, які заповнюють елементами згори донизу. Поля позначаються елементами кольорів гравця, який першим зайняв відповідне поле. Над кожним зі стовпчиків буде показано кольорову стрілку, колір якої позначає того гравця, який останнім вкинув елемент до відповідного стовпчика.

У полі *показу стану* показано пристрої для введення, які контролює кожен з гравців. Локальний гравець може виконувати ходи за допомогою клавіатури або миші, віддаленого гравця буде показано як введення з мережі, крім того, введенням гравця може керувати і комп'ютер. У полі показу стану також буде показано імена гравців і рівень комп'ютерного супротивника. Для кожного з гравців також буде показано кількість вигравів, нічиїх, програшів та завершених ігор. Ім'я гравця, який повинен ходити наступним буде підсвічено.

У *смужці стану*, розташованій внизу вікна, буде показано стан гри і те, хто ходитиме наступним.

### 3.1 Віддалені з'єднання

У гру можна грати за допомогою мережевого з'єднання між двома комп'ютерами. Один з цих комп'ютерів працюватиме як сервер гри. З цього комп'ютера можна визначити колір елементів для кожного з гравців. Параметри мережі можна налаштувати за допомогою меню **Параметри** → **Налаштування мережі...** За допомогою меню **Гра** → **Балачка в мережі...** ви можете відкрити діалогове вікно, за допомогою якого ви зможете спілкуватися з партнером.

Під час встановлення з'єднання мережею програма запитає вас про адресу віддаленого вузла і порт, який буде використано на ньому для з'єднання. Зазвичай, значення для порту можна не змінювати, але якщо ви точно знаєте, що його слід змінити, ви можете ввести власне значення, яке, звичайно ж, має бути однаковим на обох з'єднаних комп'ютерах. Назву вузла слід вказувати лише для клієнта. Зазвичай, найкраще зробити так, щоб гравець, який знаходиться за брандмауером, керував клієнтом, оскільки брандмауер може блокувати вхідні з'єднання.

## Розділ 4

# Огляд інтерфейсу

### 4.1 Пункти меню

**Гра → Створити (Ctrl+N)**

Починає нову гру. Для гри за допомогою мережі цей пункт буде доступним лише на мережевому сервері. Мережевий клієнт почне гру автоматично за командою з сервера.

**Гра → Завантажити... (Ctrl+O)**

Завантажує збережену гру.

**Гра → Зберегти (Ctrl+S)**

Зберігає поточну гру.

**Гра → Завершити гру (Ctrl+End)**

Завершує поточну гру.

**Гра → Балачка у мережі...**

Відкриває віджет балачки, за допомогою якого ви можете надсилати повідомлення своєму партнеру у грі.

**Гра → Показати статистику**

Відкриває діалогове вікно з загальними статистичними відомостями гри, зокрема щодо того, скільки ігор було виграно, скільки програно і скільки закінчилися внічию, для обох гравців. За допомогою цього діалогового вікна також можна очистити всі ці статистичні дані.

**Гра → Вийти (Ctrl+Q)**

Завершує роботу програми.

**Хід → Вернути (Ctrl+Z)**

Скасовує останній хід. Якщо попередній хід було здійснено комп'ютером, буде повернено позицію на два ходи раніше, так, щоб повернути хід вашому гравцеві.

**Хід → Повторити (Ctrl+Shift+Z)**

Повторює хід, який було раніше скасовано. Якщо за одного з гравців грає комп'ютер, буде повернуто позицію на два ходи раніше, так, щоб хід був за вашим гравцем.

**Хід → Підказка (H)**

Комп'ютер спробує визначити найкращий з можливих ходів для вашого гравця і позначить його на ігровій дошці. Наскільки вдалим буде цей хід залежить від встановленого рівня комп'ютерного гравця.



**Параметри → Тема**

Тут ви можете вибрати графічну тему гри. Список доступних тем залежить від встановлених компонентів.

**Параметри → Налаштування мережі...**

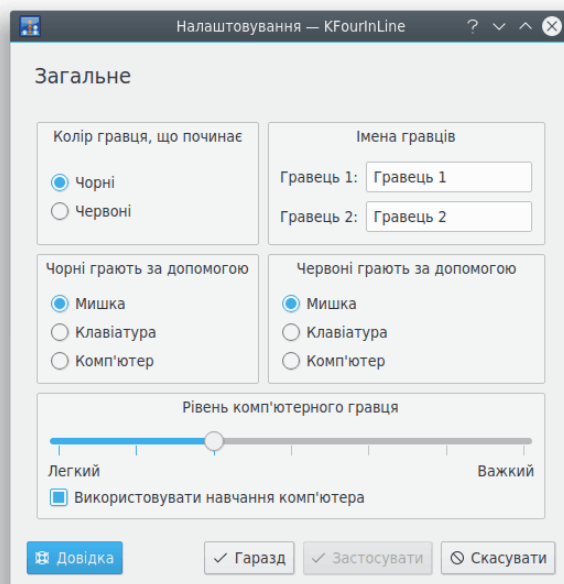
Відкриває діалогове вікно налаштування параметрів мережі. Ви можете обрати режим, у якому працюватиме програма: сервер чи клієнт. Якщо ви вкажете значення «сервер», ви зможете обирати колір, яким гратиме віддалений гравець. Якщо запущено гру мережею, за допомогою цього меню ви зможете перервати це мережеве з'єднання.

Крім того, у KFourInLine передбачено типові для KDE пункти меню **Параметри** і **Довідка**. Щоб дізнатися більше, ознайомтеся з розділами щодо [меню «Параметри»](#) та [меню «Довідка»](#) підручника з основ роботи у KDE.

## Розділ 5

# Налаштування гри

KFourInLine можна налаштувати за допомогою діалогового вікна налаштування, яке відкривається пунктом меню **Параметри** → **Налаштувати KFourInLine...**



**Колір гравця, що починає:** визначає гравця якого кольору (**Червоний** чи **Чорний**) робитиме перший хід у наступній грі.

**Імена гравців:** змініть імена гравців.

**Чорними грає:** оберіть спосіб, за допомогою якого гратиме гравець 1. Значеннями можуть бути **Миша** або **Клавіатури**, тобто локальний гравець, який використовує мишу або клавіатуру для введення команд, чи **Комп'ютер**, тобто діями гравця керуватиме комп'ютер.

**Червоними грає:** те саме, що і **Чорними грає**, але для гравця 2 (червоних).

**Рівень комп'ютерного гравця:** виберіть рівень комп'ютерного гравця.

**Використовувати навчання комп'ютера:** штучний інтелект комп'ютерного гравця може навчатися на помилках, зроблених у грі.

## Розділ 6

### Часті запитання

1. *Чи можу я змінити вигляд гри?*

Ви можете змінити колір елементів за допомогою меню **Параметри**, а саме пункту **Тема**.

2. *Чи можу я користуватися для гри клавіатурою?*

Ви не зможете користуватися клавіатурою для керування елементами.

3. *Я втратив (втратила) лік своїм перемогам і поразкам, чи можна дізнатися про поточний рахунок?*

Так, ви можете скористатися пунктом **Показати статистику** з меню **Гра**.

## Розділ 7

# Подяки і ліцензія

KFourInLine

Авторські права на програму належать Martin Heni [martin@heni-online.de](mailto:martin@heni-online.de) і Benjamin Meyer, ©1995-2007

Авторські права на графічні елементи гри належать Eugene Trounev [eugene.trounev@gmail.com](mailto:eugene.trounev@gmail.com) і Johann Ollivier Lapeyre, ©2007

Авторські права на документацію до гри належать Martin Heni [martin@heni-online.de](mailto:martin@heni-online.de) і Benjamin Meyer, ©2007

Переклад українською: Юрій Чорноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).