

# Підручник з Рісті

Jakob Gruber

Переклад українською: Юрій Чорноіван



# Підручник з Рісмі

# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Як грати</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Правила гри, стратегія та поради</b>	<b>8</b>
3.1	Правила . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Огляд інтерфейсу</b>	<b>9</b>
4.1	Пункти меню . . . . .	9
4.2	Клавіатурні скорочення . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Подяки і ліцензія</b>	<b>11</b>
<b>A</b>	<b>Встановлення</b>	<b>12</b>
A.1	Як отримати Рісмі . . . . .	12
A.2	Збирання і встановлення . . . . .	12

# Перелік таблиць

4.1	Клавіатурні скорочення . . . . .	10
4.2	Керування за допомогою клавіатури . . . . .	10

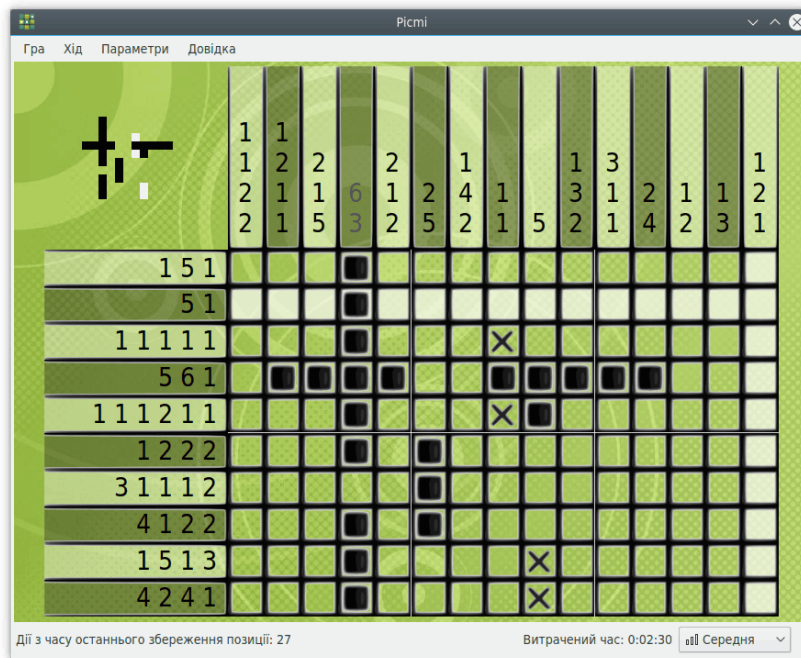
### **Анотація**

Рісші — гра у японські кросворди.

# Розділ 1

## Вступ

Пісмі — це гра-головоломка для одного гравця.



Метою гри є позначення кольором клітинок відповідно до чисел, вказаних збоку і над полем для гри.

## Розділ 2

# Як грати

Гравцеві буде показано порожнє поле зі списком чисел у кожному рядку і стовпчику. Ці числа позначають кількість клітинок у зафарбованих групах відповідного рядка або стовпчика. Наприклад, послідовність чисел «4 8 3» означає, що маємо групи з чотирьох, восьми і трьох зафарбованих клітинок у вказаному порядку. Групи має бути відокремлено одна від одної принаймні однією незафарбованою клітинкою. Метою гри є на основі вказаних чисел встановити справжнє розташування зафарбованих клітинок і зробити це якомога швидше.

Клацанням лівою кнопкою миші можна позначити або зняти позначення заповненості клітинки, клацанням правою кнопкою миші позначає або знімає позначення незаповненості клітинки. Для одночасного позначення декількох клітинок у одному рядку або стовпчику можна скористатися клацанням з перетягуванням вказівника миші. Дані щодо витраченого часу буде показано на смужці стану. Мініатюру ігрового поля буде показано у верхньому лівому куті ігрового поля. Гра вважається завершеною, якщо було правильно позначено всі зафарбовані клітинки.

Ви можете будь-коли зберегти поточні позначення зафарбованих і незафарбованих клітинок (стан розв'язання). Збереження нового стану не призводитиме до перезапису даних щодо попередніх збережених станів. Відновлення стану завжди повертатиме вам до останнього збереженого стану. Команди щодо відновлення можна повторювати, аж доки не буде вичерпано список збережених станів. Кількість ходів з часу останнього збереження стану буде показано на смужці стану.

Грати у Рісмі можна у двох режимах. Випадкові кросворди (створені за допомогою пункту **Нова** меню) буде засновано на вибраних вами параметрах складності. Крім них, ви можете розгадувати попередньо визначені кросворди за допомогою пункту меню **Завантажити**.

## Розділ 3

# Правила гри, стратегія та поради

### 3.1 Правила

Послідовність чисел у рядку або стовпчику надає певну інформацію щодо кількості зафарбованих клітинок та розташування цих клітинок у рядку чи стовпчику.

- Кожне число відповідає довжині неперервної послідовності з зафарбованих клітинок на полі. Таку послідовність має бути відокремлено від інших послідовностей принаймні однією порожньою клітинкою. Послідовність може починатися або завершуватися на краю поля.
- Крім того, послідовність чисел відповідає порядку послідовностей клітинок у рядку або стовпчику.
- Якщо у налаштуваннях програми позначено пункт **Запобігання помилкам**, ви не зможете помилково позначити клітинку як зафарбовану, — замість цього програма додасть штрафний час до часу розв'язування. Штрафний час збільшуватиметься з кожною наступною помилкою.
- Якщо пункт **Запобігання помилкам** не буде позначено, програма не повідомлятиме про те, що клітинку позначено помилково і не каратиме гравця за помилки.
- Гру буде завершено, щойно буде належним чином позначено всі заповнені клітинки.



## Розділ 4

# Огляд інтерфейсу

### 4.1 Пункти меню

**Гра → Створити (Ctrl+N)**

Почати нову гру. Створюється випадкове поле, відповідно до поточного рівня складності.

**Гра → Завантажити... (Ctrl+O)**

Завантажує попередньо налаштований кросворд. Назви кросвордів буде приховано до того часу, доки їх не буде розв'язано. Список найкращих результатів та параметри складності для таких кросвордів не діятимуть.

**Гра → Перезапустити (F5)**

**Гра → Пауза (P)**

Зупинка ігрового часу. Натисніть той же пункт меню для продовження гри. Зауважте, що ігрове поле недоступне в режимі паузи, бо це б було не чесно, якщо б Ви могли познаходити гарні ходи не витрачаючи час.

**Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)**

Показується діалогове вікно, що містить рекорди для різних рівнів складності.

**Гра → Вийти (Ctrl+Q)**

Завершує роботу програми.

**Хід → Вернути (Ctrl+Z)**

Скасувати попередній хід, якщо такий було зроблено.

**Хід → Підказка (Ctrl+I)**

Позначає комірку як заповнену або порожню.

**Хід → Розв'язати**

Демонструє правильну гру.

**Хід → Завантажити позицію (Ctrl+L)**

Завантажити останню збережену позицію.

**Хід → Зберегти позицію (Ctrl+S)**

Зберегти поточну позицію на полі.

### Параметри → Складність

Надає вам змогу встановити рівень складності за допомогою підменю.

Передбачено чотири рівня складності:

- **Проста:** 10 рядків, 10 стовпчиків, 55% клітинок заповнено. Запобігання помилкам вимкнено.
- **Середня:** 10 рядків, 15 стовпчиків, 55% клітинок заповнено. Запобігання помилкам вимкнено.
- **Складна:** 15 рядків, 15 стовпчиків, 55% клітинок заповнено. Запобігання помилкам вимкнено.
- **Нетиповий:** нетипові розміри і параметри поля.

### Параметри → Налаштувати Рісмі...

Надає змогу вибрати зображення тла, розміри поля для гри та нетипові параметри складності.

Крім того, у Рісмі 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.

## 4.2 Клавіатурні скорочення

Типові скорочення:

Почати нову гру	<b>Ctrl+N</b>
Завантажити попередньо налаштований кросворд.	<b>Ctrl+O</b>
Пауза	<b>P</b>
Показати найкращі результати	<b>Ctrl+H</b>
Повноекранний режим	<b>Ctrl+Shift+F</b>
Вийти	<b>Ctrl+Q</b>
Довідка	<b>F1</b>
Що це?	<b>Shift+F1</b>

Табл. 4.1: Клавіатурні скорочення

Пересунути ліворуч	<b>← або H</b>
Пересунути праворуч	<b>→ або L</b>
Пересунути вгору	<b>↑ або K</b>
Пересунути вниз	<b>↓ або J</b>
Позначити/Зняти позначення заповненості	<b>X</b>
Позначити/Зняти позначення незаповненості	<b>Пробіл</b>

Табл. 4.2: Керування за допомогою клавіатури

## Розділ 5

# Подяки і ліцензія

Рісмі

Авторські права на програму належать Jakob Gruber [jakob.gruber@gmail.com](mailto:jakob.gruber@gmail.com), 2012

Авторські права на документацію до програми належать Jakob Gruber [jakob.gruber@gmail.com](mailto:jakob.gruber@gmail.com), 2012

Переклад українською: Юрій Чорноівану[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](#).

## Додаток А

# Встановлення

### А.1 Як отримати Рісмі

ця програма є частиною проекту KDE, <http://www.kde.org/> .

ця програма можна знайти на [сайті отримання даних](#) проекту KDE.

### А.2 Збирання і встановлення

Докладні відомості щодо збирання і встановлення програм KDE можна знайти на сторінці [Techbase KDE](#).

Оскільки для збирання ця програма використовується **cmake**, у вас не повинно виникнути проблем зі збиранням. Якщо такі проблеми все ж виникнуть, будь ласка, повідомте про них до списків листування розробників KDE.