

El manual del Killbots

Parker Coates
Traductor: Antoni Bella



El manual del Killbots

Índex

1	Introducció	5
2	Com jugar	6
2.1	Fonaments del joc	6
2.2	Tandes, puntuació i energia	8
2.2.1	Tandes	8
2.2.2	Puntuació	8
2.2.3	Energia	8
2.3	Accions especials	9
2.3.1	Teletransport	9
2.3.2	Teletransportar de forma segura	9
2.3.3	Usar el vaporitzador	9
2.3.4	Esperar fins que acabi la tanda	9
3	Resum de la interfície	11
3.1	Controls de moviment	11
3.1.1	Controls de moviment amb el teclat	11
3.1.2	Controls de moviment amb el ratolí	11
3.2	Elements de menú	11
4	Guia del Killbots per a desenvolupadors	13
4.1	Crear temes personalitzats del Killbots	13
4.1.1	El fitxer d'escriptori	13
4.1.2	El fitxer de vista prèvia	14
4.1.3	El fitxer SVG	14
4.1.4	Instal·lar temes personalitzats	15
4.2	Crear tipus de joc personalitzats	15
4.2.1	El fitxer d'escriptori del conjunt de regles	15
4.2.2	Instal·lar tipus de joc personalitzats	18
5	Crèdits i llicència	19

Resum

El Killbots és una adaptació al KDE del joc **robots** clàssic de la consola BSD.

Capítol 1

Introducció

TIPUS DE JOC:
Estratègia

NOMBRE DE JUGADORS:
Un

El Killbots és un joc senzill d'evadir robots assassins. Qui va crear els robots i perquè han estat programats per a destruir, ningú ho sap. Tot el que se sap és que els robots són nombrosos i el seu únic objectiu és destruir. Afortunadament, el seu creador s'ha centrat en la quantitat més que en la qualitat i, com a resultat, els robots estan greument mancats d'intel·ligència. El vostre enginy superior i un elegant dispositiu de teletransport són les vostres úniques armes contra el flux interminable i sense sentit d'autòmats.

NOTA:

Aquesta documentació es refereix sovint a «robots», «munts de ferralla», etc., però el Killbots és completament temàtic. Això significa que els personatges del joc que veieu mentre jugueu podrien no coincidir amb els de temàtica futurista que es descriuen aquí. El joc i les estratègies, però, seguiran sent els mateixos, fins i tot si l'heroi és una pastanaga perseguida per conills voraçs a través d'un hort.

NOTA:

El Killbots admet múltiples tipus de joc que controlen els paràmetres del joc i que determinen quines característiques del joc s'inclouen. Aquesta documentació intenta ser genèrica i no específica per a cap tipus de joc. Consulteu la descripció i els detalls del teu tipus de joc actual al diàleg **Configuració - Killbots** per a obtenir informació més detallada sobre la mecànica del joc pel que fa a la mida de la quadrícula, tandes, puntuació, energia, etc.

Capítol 2

Com jugar

2.1 Fonaments del joc

OBJECTIU:

Sobreviure a successives hordes d'enemics mentre acumuleu una puntuació alta.



El Killbots és un joc per torns, que es juga en una *quadricula* rectangular. El nombre de *cel·les* a cada fila i columna està determinat pel tipus de joc que s'està jugant. Cada cel·la pot contenir un dels següents:

Heroi 

El manual del Killbots

L'heroi és l'ànima desafortunada atrapada en una sala amb un munt de robots assassins. Com a jugador, és el vostre treball assegurar-vos que romanguí viu el temps més gran possible.

A l'inici de cada *torn*, l'heroi pot realitzar un d'aquests tres tipus d'accions: pot quedar-se on està, es pot moure a una cel·la adjacent desocupada o pot realitzar una acció especial. Vegeu i.



Robot

Els robots són matons mecànics que només volen aixafar l'heroi amb la seva circumferència metàl·lica. Mai han sentit parlar de les «Tres lleis de la robòtica» i probablement aixafarien a qualsevol que intentés explicar-les-hi.

Cada robot farà un pas cap a l'heroi en cada torn. Si el robot està per sobre de l'heroi, es retirarà. Si el robot està a l'esquerra de l'heroi, farà un pas a la dreta. Si el robot està per sota i a la dreta de l'heroi, farà un pas en diagonal, cap amunt i cap a l'esquerra. Si un robot aconsegueix arribar a la cel·la de l'heroi, l'heroi serà assassinat i el joc acabarà.



Robot ràpid

Els Robots ràpids són una versió molt més ràpida del robot bàsic. Per cada moviment que fa l'heroi, ells fan dos passos. Afortunadament, la seva major mobilitat no es va combinar amb una major intel·ligència. Sovint només aconsegueixen destruir-se a si mateixos dues vegades més ràpid que els seus germans més lents.

No tots els tipus de joc inclouen robots ràpids.

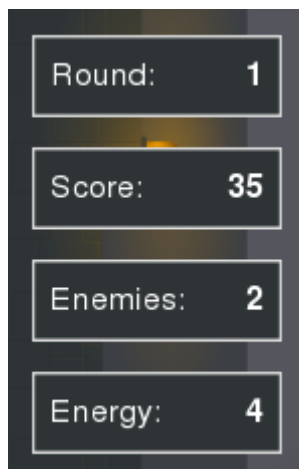


Munt de ferralla

Quan xoquen dos o més robots, es destruiran i la runa resultant produeix un munt de ferralla. Els enemics ignoren cegament qualsevol munt de ferralla que es trobi en el seu camí i són destruïts en xocar-hi. Trobareu que els munts de ferralla són extremadament valuosos, ja que poden servir com a barricades entre l'heroi i els seus atacants.

Alguns tipus de joc permeten a l'heroi *empènyer* els munts de ferralla per la quadrícula. Després, l'heroi podrà utilitzar-los per a construir «búnquers» que li oferiran protecció per múltiples costats. Els munts de ferralla fins i tot es poden utilitzar de forma ofensiva en alguns tipus de joc. Empènyer un munt de ferralla a sobre d'un enemic l'aixafarà i, fins i tot pot resultar en una bonificació.

2.2 Tandes, puntuació i energia



2.2.1 Tandes

El joc en el Killbots es divideix en tandes. Cada *tanda* comença amb l'heroi al mig de la quadrícula i amb els enemics col·locats aleatòriament al seu voltant. La tanda acabarà quan tots els enemics hagin estat destruïts. A mesura que es completa cada tanda, augmentarà el nombre d'enemics. El nombre i tipus d'enemics afegits dependrà del tipus de joc.

La quadrícula continuarà omplint-se d'enemics fins que passi una de dues coses: els enemics ocupen més del 50 per cent de les cel·les o s'intenta un teletransport segur, però no hi ha cel·les segures en la quadrícula. Una vegada que n'ocorre qualsevol, s'abandonarà la tanda actual i el recompte d'enemics es restablirà a l'utilitzat en la primera tanda.

2.2.2 Puntuació

Realment no existeix quelcom com guanyar en el Killbots. L'heroi intenta sobreviure el temps més gran possible, però la depriment realitat és que, al final, la seva sort s'acabarà. Per tant, l'objectiu en el Killbots és acumular la *puntuació* més gran possible abans que passi l'inevitable. Les deu puntuacions més altes (juntament amb la tanda aconseguida) s'enregistren en el diàleg de puntuació més alta.

S'atorguen punts per destruir els enemics. Els robots ràpids solen valer més que els robots normals. També es poden atorgar punts de bonificació pels enemics destruïts mentre [s'empenyia un munt de ferralla](#) o [esperaven la tanda](#).

2.2.3 Energia

A més dels punts, l'heroi també pot acumular *energia* a mesura que progressa la partida. L'energia permet a l'heroi realitzar [teletransports segurs](#) i/o utilitzar el [vaporitzador](#). Depenent del tipus de joc, l'energia es pot atorgar per una varietat de raons, com completar una tanda, [empènyer un munt de ferralla](#) o destruir enemics [mentre esperen la tanda](#).

La quantitat d'energia que pot emmagatzemar l'heroi està limitada a un màxim determinat pel tipus de joc. En alguns tipus de joc, el màxim augmentarà a mesura que es completen les tandes. La pantalla d'estat d'energia només serà visible si el tipus de joc actual inclou energia i teletransports segurs.

2.3 Accions especials

A més del senzill moviment d'una cel·la a una altra, l'heroi té fins a quatre accions especials a la seva disposició.

2.3.1 Teletransport

L'heroi, d'alguna manera se les ha enginyat per a posar les seves mans en un teletransportador personal. Malauradament, quan opera sense una font d'energia, no és gaire fiable. L'activació del teletransportador fa que l'heroi sigui transportat a una cel·la seleccionada a l'atzar en qualsevol lloc de la quadrícula. No hi ha límit en la quantitat de teletransports que es poden realitzar.

Garanteix que la cel·la de destinació estarà desocupada, però hi ha una possibilitat molt real que sigui adjacent a un robot enutjat. A causa del risc inherent al teletransport, generalment s'ha de reservar com última maniobra, quan ja no hi ha moviments segurs disponibles.

2.3.2 Teletransportar de forma segura

El teletransportador té un mode de funcionament secundari que transportarà a l'heroi a una cel·la seleccionada a l'atzar, però segura. No obstant això, el teletransport segur requereix energia, i l'energia en general és escassa. Òbviament, la capacitat de teletransportar de forma segura en moments clau pot estendre enormement la vida de l'heroi.

No tots els tipus de joc permeten teletransports segurs i la quantitat d'energia necessària per a teletransportar de forma segura variarà segons el tipus de joc.

2.3.3 Usar el vaporitzador

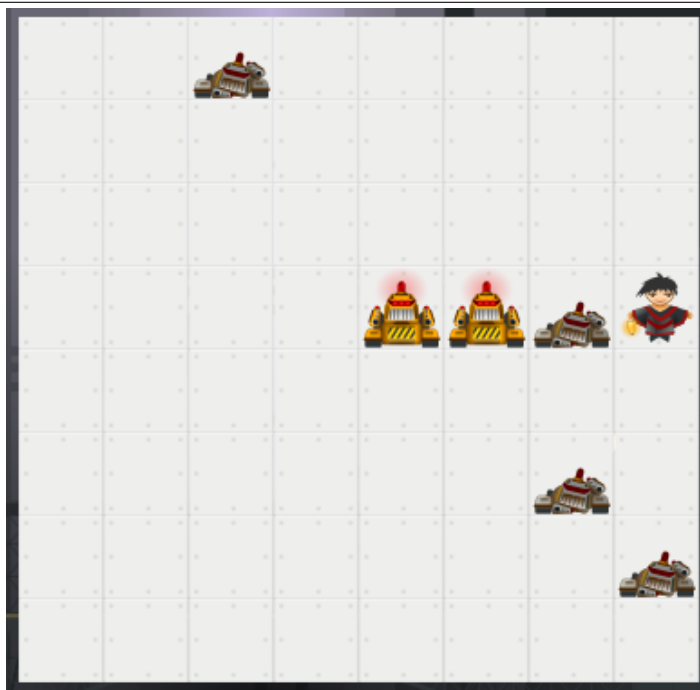
El tercer ús del dispositiu de teletransport en realitat no teletransporta en absolut a l'heroi. Aquest mode operatiu poc comú teletransporta a tots els robots en les cel·les adjacents a l'heroi. Ningú sap exactament a on es teletransporten, però sembla que prou lluny per a tornar-lo a molestar. A causa que els robots desapareixen en l'aire sense deixar un munt de ferralla, aquest mode rep el sobrenom de «vaporitzador» i els enemics enviats mitjançant la vaporització es consideraran morts a l'efecte de puntuació.

Com en teletransportar de forma segura, utilitzar el vaporitzador requereix [energia](#). No tots els tipus de joc l'inclouen i la quantitat d'energia necessària per a emprar-lo variarà segons el tipus de joc.

2.3.4 Esperar fins que acabi la tanda

Pot arribar un moment en què la quadrícula estigui dissenyada de tal manera que tots els robots puguin ser destruïts sense que l'heroi s'hagi de moure. En aquesta situació, tindreu l'opció d'esperar que acabi la tanda.

Example 2.1 Una oportunitat per a esperar la tanda



Esperar fins que acabi la tanda farà que l'heroi es congeli al seu lloc mentre els enemics continuen el seu moviment habitual. Això continuarà fins que succeeixi una de dues coses: els enemics es destrueixen a si mateixos i la tanda acaba, o un enemic aconsegueix arribar fins a l'heroi i el joc també s'acaba. Una vegada que s'ha emès una ordre espera fins que acabi la tanda, no es podrà cancel·lar, de manera que haureu d'estar segur que l'heroi es troba fora de perill.

Llavors. Per què prendre una acció que elimina l'oportunitat de canviar d'opinió? Bé. Afegeix una mica de floritura i drama al final d'una tanda, però el que és més important, hi ha una bonificació atorgada per cada enemic destruït mentre espera que acabi la tanda. La mida i el tipus (punts o energia) de la bonificació està determinada pel tipus de joc.

Capítol 3

Resum de la interfície

3.1 Controls de moviment

El jugador té l'opció d'emprar el teclat, el ratolí o ambdós per a controlar a l'heroi.

3.1.1 Controls de moviment amb el teclat

Hi ha nou accions de moviment diferents: esquerra, dreta, amunt, avall, les quatre diagonals i quedar-se quiet. Cadascuna d'aquestes accions es pot assignar a dues tecles de teclat diferents. De manera predeterminada, aquestes nou accions s'assignen a les nou tecles del teclat numèric i un bloc de lletres de 3 per 3 a l'extrem esquerre d'un teclat QWERTY. Per descomptat, els usuaris que utilitzen una disposició de teclat diferent o una que no tingui un teclat numèric, poden modificar aquestes assignacions de tecla mitjançant el diàleg de configuració de dreceres de teclat.

Cadascuna de les ordres de moviment especials (com teletransport) també es poden emetre des del teclat. Vegeu [Mou](#).

3.1.2 Controls de moviment amb el ratolí

El ratolí (o qualsevol altre dispositiu senyalador) es pot utilitzar per a navegar d'una manera més natural i intuïtiva. A mesura que el punter es mou per sobre de l'àrea principal de joc, el cursor canviarà per a indicar la direcció del punter en relació amb l'heroi. Per exemple, moure el punter a l'espai sobre l'heroi, canviarà el cursor a una fletxa cap amunt. Si el punter es col·loca immediatament sobre l'heroi, el cursor canviarà per a indicar que no hi ha moviment.

Un clic esquerre farà que l'heroi faci un pas en la direcció indicada (sempre que es permeti aquest pas). Per a més comoditat, es poden assignar accions addicionals als botons dret i central del ratolí en el [diàleg Configuració - Killbots](#). Aquestes accions inclouen les que es troben en el menú [Mou](#), així com una opció addicional: **Repeteix el pas** realitza la repetició d'un pas, fa que l'heroi es mogui en la direcció indicada durant diversos torns consecutius fins que s'arribi a una obstrucció o el moviment continu no sigui segur. També es pot aturar fent clic de nou mentre el moviment està en curs.

3.2 Elements de menú

Joc → Nova (Ctrl+N)

Inicia una partida nova, descartant qualsevol partida que pugui estar actualment en curs.

Joc → Mostra les puntuacions (Ctrl+H)

Mostra un diàleg que conté les puntuacions més altes.

Joc → Surt (Ctrl+Q)

Surt del Killbots.

Mou → Teletransport (R)

Teletransporta a l'heroi a una cel·la buida a l'atzar, a qualsevol lloc dins del camp de joc. Vegeu .

Mou → Teletransporta de forma segura (T)

Teletransporta a l'heroi a una cel·la buida a l'atzar, la qual té la garantia d'estar fora de perill d'atacs en aquest torn. Vegeu .

Mou → Teletransport (segur si és possible) (Espai)

Una acció de comoditat. Teletransporta a l'heroi de manera segura si hi ha prou energia disponible, en cas contrari, senzillament el teletransportarà a l'atzar.

Mou → Vaporitzador (F)

Destruïx tots els robots que hi ha a les cel·les adjacents a l'heroi. Vegeu .

Mou → Espera fins que acabi la tanda (V)

Fa que l'heroi es congeli en el seu lloc fins al final de la tanda. Vegeu .

Arranjament → Configura el Killbots...

Mostra el diàleg de configuració del Killbots, on es poden ajustar els paràmetres del joc, triar un conjunt diferent de regles o canviar-ne el tema.

De manera addicional, el Killbots té la configuració comuna al KDE i els elements dels menús **Arranjament** i **Ajuda**. Per a obtenir més informació, llegiu les seccions sobre [El menú Arranjament](#) i [El menú Ajuda](#) en els Fonaments del KDE.

Capítol 4

Guia del Killbots per a desenvolupadors

Les persones interessades poden personalitzar el Killbots de dues maneres principals: temes i conjunts de regles.

4.1 Crear temes personalitzats del Killbots

Com la majoria dels altres jocs del KDE, un tema del Killbots consta de tres fitxers.

4.1.1 El fitxer d'escriptori

El fitxer d'escriptori segueix la sintaxi estàndard INI. Els parells clau-valor emmagatzemen la informació sobre el tema i apunten als altres fitxers inclosos en el tema. L'exemple següent es pren del tema predeterminat.

Example 4.1 Un fitxer d'escriptori d'exemple per a tema

```
[KGameTheme]
Name=Tema d'exemple
Description=Un tema d'exemple utilitzat per a demostrar la creació de temes ←
    . Presenta característiques pirates.
Author=Sr. Artista
AuthorEmail=srartista@example.com
Type=SVG
FileName=exemple.svg
Preview=exemple.png
```

Els primers quatre paràmetres contenen metadades sobre el tema i són força senzills. Per als temes del Killbots, el paràmetre `Type` sempre s'haurà d'establir en els SVG. Els dos últims paràmetres contenen els noms de fitxer dels altres dos fitxers del tema. Si bé no és estrictament necessari, es recomana fermament que, en nom de la coherència, els tres fitxers comparteixin el mateix nom base del fitxer.

4.1.2 El fitxer de vista prèvia

El fitxer de vista prèvia senzillament és un fitxer PNG que conté una vista prèvia del tema. La imatge de vista prèvia haurà de ser de 240 per 140 píxels i coincidir el més possible amb la disposició de la vista prèvia del tema predeterminat, ja que això facilitarà la comparació dels temes en el gestor de temes.

4.1.3 El fitxer SVG

El fitxer SVG és una imatge de gràfics vectorials escalables que conté els elements gràfics reals que s'utilitzen per a compondre el tema. El fitxer pot estar en format `.svg` sense comprimir o `.svgz` comprimit. Cada element del joc s'identifica mitjançant un identificador únic en el fitxer SVG. Quan es crea un tema nou, generalment és més fàcil començar amb un tema existent i substituir els elements un per un fins que el tema estigui complet. El fitxer SVG haurà de contenir els elements següents.

background

La imatge que es mostra darrere de la quadrícula en l'àrea principal de joc.

status

El quadre que s'utilitza per a mostrar la tanda, puntuació, recompte d'enemics i energia actuals.

textcolor

Aquest element ha de ser un rectangle d'un sol color. El seu color s'utilitza per al text en els quadres d'estat.

cell

Una cel·la individual de la quadrícula.

hero

El personatge controlat pel jugador.

enemy

L'enemic bàsic.

fastenemy

L'enemic més ràpid.

junkheap

Les restes d'una col·lisió entre enemics.

cursor0

Un cursor que indica moviment cap a la dreta.

cursor1

Un cursor que indica moviment en diagonal, cap amunt i cap a la dreta.

cursor2

Un cursor que indica moviment cap amunt.

cursor3

Un cursor que indica moviment en diagonal, cap amunt i cap a l'esquerra.

cursor4

Un cursor que indica moviment cap a l'esquerra.

cursor5

Un cursor que indica moviment en diagonal, cap avall i cap a l'esquerra.

cursor6

Un cursor que indica moviment cap avall.

cursor7

Un cursor que indica moviment cap avall i cap a la dreta.

cursor8

Un cursor que indica romandre en el lloc.

4.1.4 Instal·lar temes personalitzats

Perquè el Killbots detecti i empri un tema nou, els fitxers s'han de moure a una carpeta apropiada. Per a instal·lar el tema només per a l'usuari actual, copieu el fitxer d'escriptori, la vista prèvia i el SVG a la carpeta local `killbots/themes` a **`qtpaths --paths GenericDataLocation`** . Perquè el tema estigui disponible a tot el sistema, moveu-los a la carpeta del sistema (des de l'ordre anterior, possiblement `/usr/share` o semblant). Recordeu que això probablement requerirà privilegis administratius.

4.2 Crear tipus de joc personalitzats

4.2.1 El fitxer d'escriptori del conjunt de regles

Crear tipus de joc nous és increïblement senzill per al Killbots, especialment quan es parteix d'un fitxer de conjunt de regles existent. Els conjunts de regles s'emmagatzemen com un únic fitxer d'escriptori on els paràmetres i les metadades s'emmagatzemen com a senzills parells clau-valor.

Example 4.2 El tipus de joc predeterminat del Killbots

```
[KillbotsRuleset]
Name=Killbots
Name[gl]=Robots asasinosa
Author=Parker Coates
AuthorContact=parker.coates@kdemail.net
Description=<qt><p>The default Killbots game type.</p><p>Includes a medium ←
    size grid, safe teleports, fast enemies and pushable junkheaps.</p></qt>
Description[gl]=<qt><p>O xogo tipo Killbots por omisión.</p><p>Inclúe unha ←
    grella mediana, teleportacións seguras, enemigos rápidos e chatarra que ←
    se pode empurrar.</p></qt>
Rows=16
Columns=16
EnemiesAtGameStart=8.0
EnemiesAddedEachRound=4.0
FastEnemiesAtGameStart=-2.0
FastEnemiesAddedEachRound=2.0
EnergyEnabled=true
EnergyAtGameStart=0
EnergyAddedEachRound=0
MaxEnergyAtGameStart=12.0
MaxEnergyAddedEachRound=0.0
SafeTeleportEnabled=true
CostOfSafeTeleport=1
VaporizerEnabled=false
CostOfVaporizer=0
PushableJunkheaps=Many
SquashKillsEnabled=true
JunkheapsAtGameStart=0.0
JunkheapsAddedEachRound=0.0
PointsPerEnemyKilled=5
PointsPerFastEnemyKilled=10
WaitKillPointBonus=0
WaitKillEnergyBonus=1
SquashKillPointBonus=0
SquashKillEnergyBonus=1
```

Cal recordar que tots els paràmetres de text s'han d'introduir en anglès americà. Com es veu en l'exemple anterior, les traduccions es poden afegir al fitxer d'escriptori repetint la clau i afegint el codi d'idioma entre claudàtors. També cal tenir en compte que es pot proporcionar text enriquit en el camp `Description` embolicant el valor entre etiquetes `<qt>`.

Un fitxer del conjunt de regles ha de contenir tots els paràmetres següents.

Name

El nom del conjunt de regles tal com apareixerà en el selector del conjunt de regles i en el diàleg de puntuació més alta.

Author

El creador del conjunt de regles.

AuthorContact

La informació de contacte del creador. Sol ser una adreça de correu electrònic.

Description

Una descripció del conjunt de regles. Això hauria de donar un resum decent del tipus de joc, però no cal que llisti el valor de cada paràmetre, ja que aquesta informació es pot veure en el diàleg `Detalls`.

El manual del Killbots

Rows

El nombre de files en la quadrícula del joc.

Columns

El nombre de columnes en la quadrícula del joc.

EnemiesAtGameStart

La quantitat d'enemics regulars afegits a la quadrícula al començament de la primera tanda.

EnemiesAddedEachRound

La quantitat d'enemics regulars addicionals afegits a la quadrícula al començament de cada tanda.

FastEnemiesAtGameStart

La quantitat d'enemics ràpids afegits a la quadrícula al començament de la primera tanda.

FastEnemiesAddedEachRound

La quantitat d'enemics ràpids addicionals afegits a la quadrícula al començament de cada tanda.

EnergyEnabled

Si s'estableix a «false», l'heroi podrà guanyar o gastar energia.

EnergyAtGameStart

La quantitat d'energia atorgada a l'heroi al començament de la primera tanda.

EnergyAddedEachRound

La quantitat d'energia atorgada a l'heroi al començament de cada tanda.

MaxEnergyAtGameStart

La capacitat màxima d'energia de l'heroi al començament de la primera tanda.

MaxEnergyAddedEachRound

El canvi en la capacitat màxima d'energia al començament de cada tanda.

SafeTeleportEnabled

Si s'estableix a «false», s'inhabilitarà l'acció de teletransport segur.

CostOfSafeTeleport

La quantitat d'energia consumida en teletransportar de forma segura.

VaporizerEnabled

Si s'estableix a «false», s'inhabilitarà l'acció del vaporitzador.

CostOfVaporizer

La quantitat d'energia consumida en emprar el vaporitzador.

PushableJunkheaps

La quantitat de munts de ferralla que es poden moure amb una única empenta. Els valors possibles són «None», «One» i «Many».

SquaskKillsEnabled

Si s'estableix a «true», l'heroi podrà aixafar als enemics empenyent munts de ferralla sobre seu.

JunkheapsAtGameStart

El nombre de munts de ferralla col·locats a la quadrícula al començament de la primera tanda.

JunkheapsAddedEachRound

El nombre de munts de ferralla addicionals col·locats a la quadrícula al començament de cada tanda.

PointsPerEnemyKilled

La quantitat de punts atorgats per destruir un enemic regular.

PointsPerFastEnemyKilled

La quantitat de punts atorgats per destruir un enemic ràpid.

WaitKillPointBonus

La quantitat de punts de bonificació atorgats per destruir un enemic mentre s'espera la tanda.

WaitKillEnergyBonus

El nombre d'unitats d'energia de bonificació addicionals atorgades per destruir un enemic mentre s'espera la tanda.

SquashKillPointBonus

La quantitat de punts de bonificació atorgats per aixafar a un enemic amb un munt de ferralla.

SquashKillEnergyBonus

La quantitat d'unitats d'energia de bonificació atorgades per aixafar a un enemic amb un munt de ferralla.

4.2.2 Instal·lar tipus de joc personalitzats

Perquè el Killbots detecti i empri un tipus de joc nou, els fitxers s'han de moure a una carpeta apropiada. Per a instal·lar el tipus de joc només per a l'usuari actual, copieu el fitxer a la carpeta local `killbots/rulesets` a `qtpaths --paths GenericDataLocation`. Perquè el tipus de joc estigui disponible a tot el sistema, moveu-los a la carpeta del sistema (des de l'ordre anterior, possiblement `/usr/share` o semblant). Recordeu que això probablement requerirà privilegis administratius.

Capítol 5

Crèdits i llicència

Killbots

Copyright del programa 2007–2009 Parker Coates parker.coates@kdemail.net

Copyright de la documentació (c) 2008–2009 Parker Coates parker.coates@kdemail.net

Traductor de la documentació: Antoni Bella antonibella5@yahoo.com

Aquesta documentació està llicenciada d'acord amb les clàusules de la [Llicència de Documentació Lliure de GNU](#).

Aquest programa està llicenciat d'acord amb les clàusules de la [Llicència Pública General de GNU](#).