

El manual de l'Editor d'aparences per al KsirK

Gaël Kleag de Chalendar
Traductor: Antoni Bella



El manual de l'Editor d'aparences per al KsirK

Índex

1	Introducció	6
2	Crear una aparença del KsirK	7
2.1	Estructura de les carpetes i fitxers	7
2.1.1	La carpeta de dades	7
2.1.1.1	El grup <code>onu</code>	8
2.1.1.2	La descripció dels grups de sprites	8
2.1.1.3	Els grups i descripcions dels països	9
2.1.1.4	Els grups i descripcions de les nacionalitats	9
2.1.1.5	Els grups i descripcions dels continents	9
2.1.1.6	Els grups i descripcions dels objectius	10
2.1.2	La carpeta de les imatges	10
2.1.2.1	El fitxer <code>pool.svg</code>	10
2.1.2.2	El fitxer <code>map-mask.png</code>	12
2.1.2.3	Les imatges dels botons	13
2.1.3	La carpeta de sons	14
2.2	Usar l'Editor d'aparences per al KsirK	14
3	Referència d'ordres	15
3.1	La finestra principal de l'Editor d'aparences per al KsirK	15
3.1.1	Els botons	15
4	Guia de l'Editor d'aparences per al KsirK per a desenvolupadors	16
5	Preguntes i respostes	17
6	Crèdits i llicència	18

Índex de taules

2.1	Les entrades del grup onu	8
2.2	Entrades de descripció dels grups de sprites	9
2.3	Entrades del país	9
2.4	Entrades de la nacionalitat	9
2.5	Entrades dels continents	10
2.6	Entrades de l'objectiu	10
2.7	Els elements del lloc	12
2.8	Els botons de la IGU	14

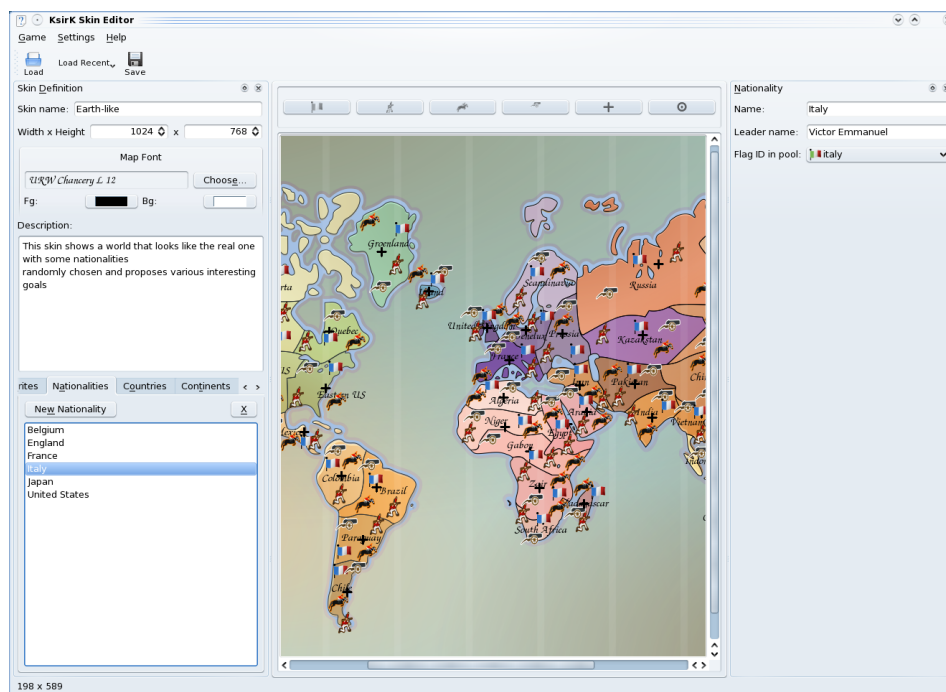
Resum

El KsirK és una versió per a ordinador d'un joc d'estratègia ben conegut. Es poden crear aparences que canviaran totalment el seu aspecte. Aquest manual explica com crear-les des de zero, utilitzant un navegador de fitxers, un editor d'imatges SVG i l'Editor d'aparences per al KsirK.

Capítol 1

Introducció

El KsirK és una versió per a ordinador d'un joc d'estratègia ben conegut. Es poden crear aparences que canviaran totalment el seu aspecte. Aquest manual explica com crear-les des de zero, utilitzant un navegador de fitxers, un editor d'imatges SVG i l'Editor d'aparences per al KsirK.



Hi ha tres passos principals per a crear una aparença nova: crear la jerarquia de carpetes, crear els gràfics, tots els agrupats dins d'un fitxer SVG i després col·locar els sprites i anomenar-ho tot utilitzant l'Editor d'aparences per al KsirK.

Capítol 2

Crear una aparença del KsirK

Es poden crear aparences del KsirK que canviaran totalment el seu aspecte. Per als que tenen capacitats gràfiques, la creació d'una aparença nova és tan senzilla com copiar una existent, editar-la o canviar els gràfics i actualitzar les dades en un fitxer de configuració `.desktop`, el qual es realitza utilitzant l'Editor d'aparences per al KsirK. Un últim pas és editar el fitxer que descriu què instal·lar.

Tots els exemples (text i imatges) es prenen de l'aparença predeterminada del KsirK.

2.1 Estructura de les carpetes i fitxers

- `Data/` : les dades utilitzades pel programa per a manejar les imatges de l'aparença.
 - `CMakeLists.txt`: descriu què instal·lar.
 - `onu.desktop`: fitxer principal per a la descripció de l'aparença. Vegeu la seva descripció a continuació.
- `Images/` : les imatges de l'aparença (mapa, sprites, etc.)
 - `CMakeLists.txt`: descriu què instal·lar.
 - `pool.svg`: el mapa i tots els sprites utilitzats en aquesta aparença.
 - `map-mask.png`: la imatge que permet que el programa trobi en quin país es troba el ratolí durant el joc (vegeu més avall).
 - `*.png`: aquestes imatges són les dels botons.
- `CMakeLists.txt`: descriu què instal·lar.
- `Sounds/` : els fitxers de so per a l'aparença.

2.1.1 La carpeta de dades

Aquesta carpeta conté només un fitxer, `world.desktop`. Aquest fitxer és una descripció del contingut de l'aparença. S'utilitza per a descriure l'organització del món i com mostrar-la. No heu d'omplir-lo manualment, ja que serà manejat per l'Editor d'aparences per al KsirK. Però, pel bé de la integritat, ara descriurem la seva estructura.

Un grup `onu` conté una sèrie d'entrades de països, una sèrie d'entrades de nacionalitat i, finalment, diverses entrades de continents. Després, diversos grups que contenen la descripció dels diferents sprites, la descripció dels diferents països, continents, nacionalitats i objectius.

Les seccions següents descriuen el contingut de cada grup.

2.1.1.1 El grup onu

Nom de l'entrada	Significat
width	L'amplada del mapa de l'aparença.
height	L'alçada del mapa de l'aparença.
skinpath	El camí de l'aparença en relació amb el camí de les dades de l'aplicació (p. ex., skins/default).
nb-countries	El nombre de països (42 a l'aparença predeterminada). A continuació, hi haurà d'haver el mateix nombre de grups de països.
nb-nationalities	El nombre de nacionalitats (6 a l'aparença predeterminada). A continuació, hi haurà d'haver el mateix nombre de grups de nacionalitats.
nb-continentes	El nombre de continents (6 a l'aparença predeterminada). A continuació, hi haurà d'haver el mateix nombre de grups de continents.
pool	El camí i el nom del fitxer de lloc relatiu al camí de l'aparença (p. ex., Images/pool.svg).
map-mask	El camí i el nom del fitxer de màscara de mapa relatiu al camí de l'aparença (p. ex., Images/map-mask.png).
format-version	La versió del format de fitxer de l'aparença (2.0).
name	El nom a mostrar de l'aparença.
desc	La descripció llarga de l'aparença.
fighters-flag-y-diff	La diferència d'alçada entre els sprites de banderes i canons.
width-between-flag-and-fighter	El nombre de píxels entre el píxel més a l'esquerra de la bandera i el píxel més a la dreta del canó senzill (quan no dispara ni hi ha una explosió).

Taula 2.1: Les entrades del grup onu

2.1.1.2 La descripció dels grups de sprites

Cada tipus de sprite (bandera, infanteria, cavalleria, canó, canons que disparen i canons que exploten) es defineix per un grup. Només alguns sprites tenen una entrada d'amplada. Aquesta entrada s'utilitza per al posicionament relatiu durant les animacions: els canons, en disparar o explotar no s'han de «moure» al voltant de la bandera del país durant la lluita.

Nom de l'entrada	Significat
width	L'amplada de referència dels fotogrames de l'sprite de bandera.

height	L'alçada de referència dels fotogrames de l'sprite de bandera.
frames	El nombre de fotogrames de l'sprite.
versions	El nombre de versions dels sprites de bandera.

Taula 2.2: Entrades de descripció dels grups de sprites

2.1.1.3 Els grups i descripcions dels països

Cada país llistat en el grup `onu`, l'entrada de països té el seu propi grup, l'etiqueta del qual és el nom del país. La taula següent llista les entrades d'aquests grups.

Nom de l'entrada	Significat
id	El nombre enter d'identificació única de país, ha de començar per zero (0).
name	El nom a mostrar del país.
<sprite>-point	Cada tipus de sprite (bandera, infanteria, etc.) en el país es mostrarà en una posició definida per aquesta entrada feta de dos nombres enters separats per una coma.
neighbours	La llista dels ID dels veïns del país actual.

Taula 2.3: Entrades del país

2.1.1.4 Els grups i descripcions de les nacionalitats

Cada nacionalitat llistada en el grup `onu`, l'entrada de nacionalitats té el seu propi grup, l'etiqueta del qual és el nom de la nacionalitat. La taula següent llista les entrades d'aquests grups.

Nom de l'entrada	Significat
name	El nom de la nacionalitat (p. ex., Japan).
leader	El nom que es proposarà al jugador que triï aquesta nacionalitat.
flag	El nom de l'element sprite de bandera del país en el fitxer SVG <code>onu</code> .

Taula 2.4: Entrades de la nacionalitat

2.1.1.5 Els grups i descripcions dels continents

Cada continent llistat en el grup `onu`, l'entrada de continents té el seu propi grup, l'etiqueta del qual és el nom del continent. La taula següent llista les entrades d'aquests grups.

Nom de l'entrada	Significat
name	El nom del continent (p. ex., Àfrica).
id	El nombre enter d'identificació única del continent.
bonificació	El nombre de batallons obtinguts al final del torn pel jugador que posseeixi tots els països del continent.
continent-countries	La llista dels ID dels països dins del continent actual.

Taula 2.5: Entrades dels continents

2.1.1.6 Els grups i descripcions dels objectius

Cada objectiu llistat en el grup `onu`, l'entrada d'objectius té el seu propi grup, l'etiqueta del qual és el nom de l'objectiu. La taula següent llista les entrades d'aquests grups.

Nom de l'entrada	Significat
type	El tipus d'objectiu. Pot ser un continent, país o jugador.
nbArmiesByCountry	Estableix el nombre mínim de batallons que el jugador haurà de posar a cada país.
nbCountries	Estableix el nombre de països que ha de posseir el jugador.
nbCountriesFallback	Per a un tipus d'objectiu del jugador, si el jugador objectiu és assassinat per un altre, això establirà el nombre de països que el jugador haurà de conquerir.
desc	Una descripció completa de text de l'objectiu amb marcadors de posició adequats (aquí cal més documentació).
continents	La llista dels ID dels continents que el jugador haurà de conquerir.

Taula 2.6: Entrades de l'objectiu

2.1.2 La carpeta de les imatges

Aquesta carpeta conté els botons específics del KsirK i el fitxer SVG de lloc que conté el mapa i tots els sprites.

2.1.2.1 El fitxer `pool.svg`

Aquest fitxer SVG conté el mapa i tots els sprites del joc. Cada element s'anomena de tal manera que el joc pot seleccionar i representar per separat cadascun d'ells.

A l'aparença predeterminada, els sprites són banderes, infanteria, cavalleria i canó. La infanteria representa un batalló, cinc la cavalleria i deu els canons. Els canons també s'utilitzen per a mostrar els exèrcits en lluita. És per això que hi ha tres tipus de sprites de canó: estàtic o movent-se normal, disparant i explotant.

Cada imatge de sprite és la concatenació de les diferents vistes de l'objecte i per a cada vista, els seus fotogrames. Les vistes s'organitzen verticalment i els fotogrames horitzontalment. On retallar la imatge en fotogrames individuals es troba dividint l'alçada de la imatge pel nombre de vistes i l'amplada pel nombre de fotogrames. Aquestes dades es troben en el fitxer `onu.desktop`.



Un exemple d'una imatge sprite: *cannon.png*

Per als sprites dels batallons, hi ha tres vistes diferents, de dalt a baix:

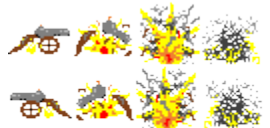
- mirant a la dreta
- mirant a l'esquerra i
- de cara

Per a les banderes, només hi ha una vista. Tots els fons dels sprites s'han d'establir a transparent.



Un exemple d'una imatge sprite de bandera: *italy.png*

Nom de l'element	Imatge de mostra	Significat
map		Mapa del món de les aparences. Els països poden tenir formes arbitràries, però s'han d'agrupar en continents reconeixibles a simple vista, només per la ubicació o pel color.
italy		La bandera de la nació italiana. Hi ha una entrada d'aquest tipus per a cada nació.
infantry		Icona que representa un batalló.

cavalry		Icona que representa cinc batallons.
cannon		Icona que representa deu batallons.
firing		Icona que representa els batallons durant una lluita.
exploding		Icona que representa els batallons en perdre una lluita.
alaska		La forma del país Alaska. Això s'utilitza per a ressaltar el país. N'hi ha una per a cada país. El seu color no s'utilitza. Com a tal, el color és lliure.
reddices		Els daus vermells mostren el resultat de les batalles.
bluedices		Els daus blaus mostren el resultat de les batalles.
mark1		Aquesta marca s'afegeix en els sprites de lluita per a mostrar la quantitat de batallons que representen, aquí 1. També hi ha els elements <code>mark2</code> i <code>mark3</code> .

Taula 2.7: Els elements del lloc

2.1.2.2 El fitxer `map-mask.png`

Aquest fitxer PNG també representa el mapa del món en l'aparença, però amb colors codificats que permeten identificar de manera única cada país. Els països hauran de tenir almenys la mateixa forma que els països corresponents en el fitxer `map.png`, de manera que els usuaris puguin fer clic a qualsevol lloc d'un país visible i seleccionar-lo bé. Els països, com les illes petites, Indonèsia en el mapa predeterminat pot ser més gran que el seu equivalent en el fitxer `map.png` per a facilitar la selecció del país.



El component blau (en el model RGB) del color d'un país, l'identifica: l'índex 0 és el país 0 en el fitxer `onu.xml`, l'índex 1 és el país 1, etc. El blanc (0xFFFFFFFF en RGB) identifica l'absència del país (es veu o, per què no, la terra de ningú).

2.1.2.3 Les imatges dels botons

Els noms de fitxer estan codificats en el codi, i per això no s'haurien de modificar. La taula següent mostra tots els botons que s'han de proporcionar.

Imatge	Nom del fitxer	Significat
	<code>newNetGame.png</code>	Intenta unir-se a una partida en xarxa.
	<code>recycling.png</code>	Una vegada tots els jugadors hagin col·locat els seus batallons, és possible modificar les distribucions (anomenat reciclatge). Aquest botó demana realitzar aquesta redistribució.
	<code>recyclingFinished.png</code>	Tria no redistribuir. Totes les finestres clients han de fer clic en aquest botó per a acabar realment la distribució.
	<code>nextPlayer.png</code>	Finalitza el torn actual i canvia al jugador següent o al torn següent si el jugador actual era l'últim.
	<code>attackOne.png</code>	Tria iniciar un atac amb un batalló.
	<code>attackTwo.png</code>	Tria iniciar un atac amb dos batallons.
	<code>attackThree.png</code>	Tria iniciar un atac amb tres batallons.
	<code>defendOne.png</code>	Tria defensar un país atacat amb un batalló.

El manual de l'Editor d'aparences per al KsirK

	defendTwo.png	Tria defensar un país atacat amb dos batallons.
	moveArmies.png	Tria iniciar el moviment dels batallons entre dos països (última acció en el torn).

Taula 2.8: Els botons de la IGU

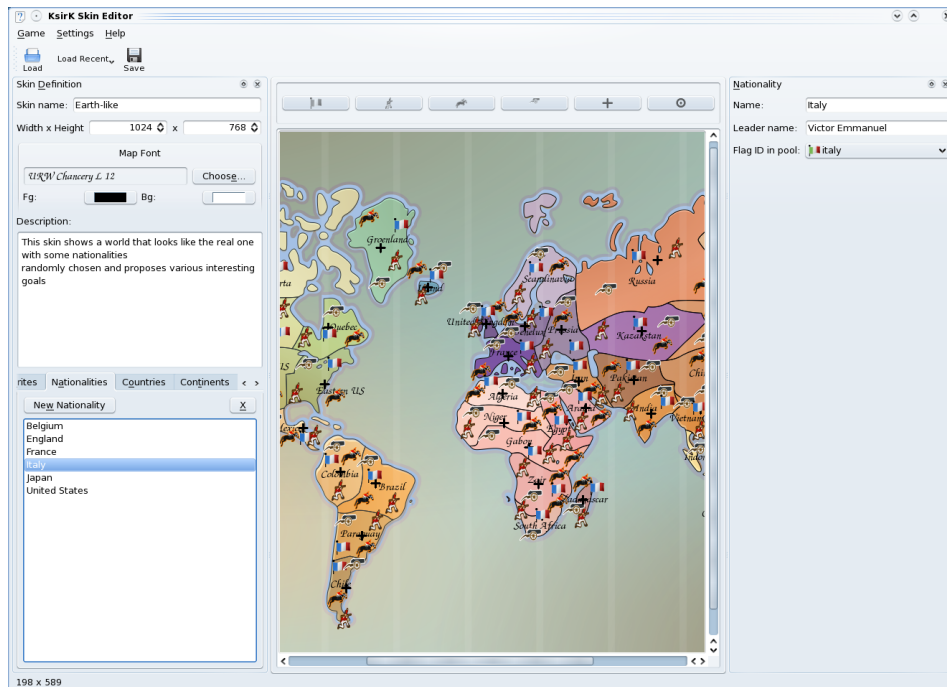
2.1.3 La carpeta de sons

Aquesta carpeta conté tres fitxers de so:

- roll.wav es reproduceix quan es mouen els batallons
- cannon.wav es reproduceix quan es dispara i
- crash.wav es reproduceix quan explota un canó

2.2 Usar l'Editor d'aparences per al KsirK

Una vegada s'han creat els gràfics a la carpeta correcta i el fitxer SVG, només haureu de crear els països, jugadors, etc. i associar-los amb l'element SVG correcte en el lloc. Això es pot fer amb l'Editor d'aparences per al KsirK. Cal tenir present que cada part d'aquesta aplicació es descriu automàticament amb els consells d'eina i l'ajuda contextual que es pot obtenir amb la drecera **Ctrl+F1**.



Capítol 3

Referència d'ordres

3.1 La finestra principal de l'Editor d'aparences per al KsirK

3.1.1 Els botons



Carrega...

Fa que el programa carregui una aparencia existent.



Desa

Desa l'aparencia editada actualment.

Capítol 4

Guia de l'Editor d'aparences per al KsirK per a desenvolupadors

Si us plau, consulteu <https://api.kde.org/> per a la documentació de l'API.

Capítol 5

Preguntes i respostes

Aquest document ha estat actualitzat des de que el vàreu instal·lar. Trobareu l'última versió del mateix a <https://docs.kde.org/>.

Capítol 6

Crèdits i llicència

KsirK Skin Editor

Copyright del programa 2009 Gaël de Chalendar kleag@free.fr

Copyright de la documentació 2009 Gaël de Chalendar kleag@free.fr

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](#).