

Manual de Blinken

Danny Allen

Traductora: Rocío Gallego

Traductor: Santiago Fernández Sancho

Corrección de la traducción: Mauricio José Adonis Carrasco

Corrección de la traducción: Eloy Cuadra



Manual de Blinken

Índice general

1. Introducción	5
2. Uso de Blinken	6
2.1. Iniciar un juego	7
2.2. Introducir una nueva mejor puntuación	8
2.3. Consejos para jugar	8
3. Opciones de accesibilidad	9
4. Créditos y licencia	11

Resumen

Blinken proporciona un juego de memoria electrónica de los años 70 para KDE.

Capítulo 1

Introducción

Blinken se basa en un juego electrónico que salió en 1978, que desafía a los jugadores a recordar secuencias cuya longitud se va incrementando. Por parte del dispositivo, existen 4 botones de colores diferentes, cada uno con su propio sonido distintivo. Estos botones se iluminan aleatoriamente, creando la secuencia que el jugador debe recordar. Si el jugador recuerda la secuencia de luces en el orden correcto, avanza al siguiente nivel, en el que se presentará una secuencia idéntica con un paso adicional. Si es incorrecta, se pierde el juego y el jugador debe comenzar de nuevo desde el principio. El objetivo es conseguir la mejor puntuación. Cada paso de la secuencia vale un punto, por lo que al introducir correctamente una secuencia de 8 luces se obtienen 8 puntos en la tabla de mejores puntuaciones.

Capítulo 2

Uso de Blinken

La siguiente pantalla representa a Blinken tras su inicio, mostrando la interfaz general de la aplicación. La mayor parte de la pantalla la ocupa el dispositivo, con los 4 botones de colores, con los controles del dispositivo (contador de puntuación, botón **Inicio**, etc.) en el centro de la pantalla. El estado actual de la aplicación se muestra en el trozo de papel que hay debajo del dispositivo. En las esquinas de la aplicación encontramos 3 botones:



El botón **Mejores puntuaciones** abre un diálogo que muestra la tabla de **Mejores puntuaciones** para cada uno de los 3 niveles de dificultad (también se puede acceder a la tabla **Mejores puntuaciones** pulsando en el contador de puntuación):



El botón **Salir** cierra la aplicación:

Manual de Blinken



El botón **Ayuda** es especial, ya que muestra otros 4 botones. Estos botones se muestran cuando se sitúa el ratón sobre el botón **Ayuda** y proporcionan acceso al **Manual de Blinken** (este documento), así como a los diálogos **Acerca de Blinken** y **Acerca de KDE**:



Para familiarizarse con el funcionamiento del juego, puedes interactuar con los botones coloreados que hay en la pantalla principal. Los botones se iluminarán y generarán un sonido cuando los pulses.

2.1. Iniciar un juego

Una vez que te hayas familiarizado con el funcionamiento de la aplicación, puedes comenzar a jugar pulsando el botón **Inicio** que hay en el centro de la pantalla. Esto «encenderá» el dispositivo, lo que se muestra iluminando el contador de puntuación. A continuación puedes elegir el nivel de dificultad que quieras:

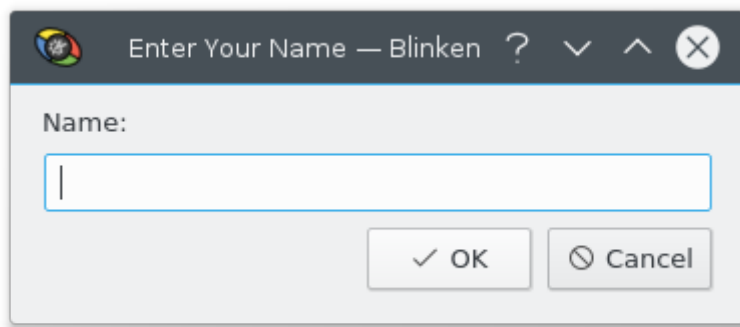


Existen 3 niveles en Blinken:

- El nivel 1 es el más sencillo, porque ofrece más tiempo entre la reproducción de cada secuencia.
- El nivel 2 es un nivel intermedio. Es idéntico al nivel anterior, pero tiene un tiempo más reducido entre la reproducción de cada secuencia.
- El nivel ? es el nivel más difícil de Blinken. Utiliza los tiempos del nivel 2, pero cada secuencia es totalmente aleatoria, en lugar de seguir la secuencia anterior, como sucede en un juego normal.

2.2. Introducir una nueva mejor puntuación

Si tuvieras la suerte de alcanzar una de las mejores puntuaciones, se introducirá en la tabla de **Mejores puntuaciones**. Un diálogo te pedirá un nombre para asociarlo con tu puntuación en la tabla:



Solo se mantienen 5 puntuaciones para cada nivel. ¡No te decepciones si no lo consigues!

2.3. Consejos para jugar

Blinken es el mejor juego de memoria, aunque no necesitas tener la mejor memoria para ganar. Estos consejos te ayudarán a conseguir la mejor puntuación:

- Si tienes altavoces de PC, enciéndelos con el volumen a un nivel adecuado para que puedas oír los sonidos en cuanto se enciendan las luces.
- Experimenta con los métodos de interacción del **teclado** y del **ratón** para comprobar cuál es el que se adapta mejor a tu memoria.
- Intenta recordar la secuencia como una lista de colores.
- Intenta recordar la secuencia como posiciones en la pantalla.

Capítulo 3

Opciones de accesibilidad

Para permitir que ciertos usuarios puedan disfrutar mejor de Blinken, el juego incorpora varias opciones de accesibilidad.

Para ver y modificar las opciones de accesibilidad de Blinken, pulsa la tecla **Ctrl** (si no se está jugando):



Para volver a la pantalla del juego, pulsa la tecla **Ctrl** de nuevo.

Además de usar el ratón, Blinken también permite utilizar el teclado.

Las teclas predeterminadas son **1, 2, 3, 4**.

Para modificar la asignación de cualquier botón, púlsalo con el ratón. Entonces se iluminará, esperando una entrada. Pulsa la tecla que prefieras del teclado para cambiar la tecla que hay asignada.

Hay otras opciones disponibles en el centro de la ventana: Sonidos y Tipo de letra.

- Quitando la marca de Sonidos se suprimirán los efectos de sonido de Blinken.

Manual de Blinken

- Quitando la marca de Tipos de letra se usará un tipo de letra estándar para el texto del estado en lugar del tipo de letra de escritura manual.

Capítulo 4

Créditos y licencia

Blinken

Copyright del programa 2005: Albert Astals Cid aacid@kde.org y Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Colaboradores:

- Tipo de letra «Steve»: Steve Jordi steve@sjordi.com
Adaptación para Android: Zhang Hanyang hanyangzhang@qq.com

Copyright de la documentación 2005. Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Documentación traducida por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Santiago Fernández Sancho santi@kde-es.org y Mauricio José Adonis Carrasco mike.alfa.2007@gmail.com. Corregida por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la [Licencia de Documentación Libre GNU](#).

Este programa está sujeto a los términos de la [Licencia Pública General GNU](#).