Manual de KTuberling

Éric Bischoff
Paul E. Ahlquist, Jr.
Eugene Trounev
Revisor: Lauri Watts
Traductora: Rocío Gallego
Traductor: Rafael Rosuna
Traductor: Miguel Revilla Rodríguez
Traductor: Santiago Fernández
Traductora: Kira J. Fernández
Corrección de la traducción: Eloy Cuadra

Manual de KTuberling

Índice general

1. Introducción **6**

2. Cómo jugar **7**

3. Reglas y consejos **8**

3.1. Operaciones con el ratón 8

3.1.1. Cómo colocar un objeto 9

3.1.2. Cómo mover un objeto 9

3.1.3. Cómo eliminar un objeto 9

4. Vista general de la interfaz **10**

4.1. La barra de herramientas 10

4.2. Los elementos del menú 11

4.2.1. El menú Archivo 11

4.2.2. El menú Editar 11

4.2.3. El menú Ver 11

4.2.4. El menú Zona de juego 11

4.2.5. El menú Voz 12

4.2.6. Los menús de Preferencias y de Ayuda 12

5. Preguntas frecuentes **13**

6. Referencia técnica **14**

6.1. Para los artistas 14

6.2. Para los traductores 15

6.3. Para programadores 16

6.3.1. Clases C++ 16

7. Créditos y licencia **17**

8. Índice alfabético **18**

Índice de cuadros

4.1. Botones de la barra de herramientas 10

Resumen

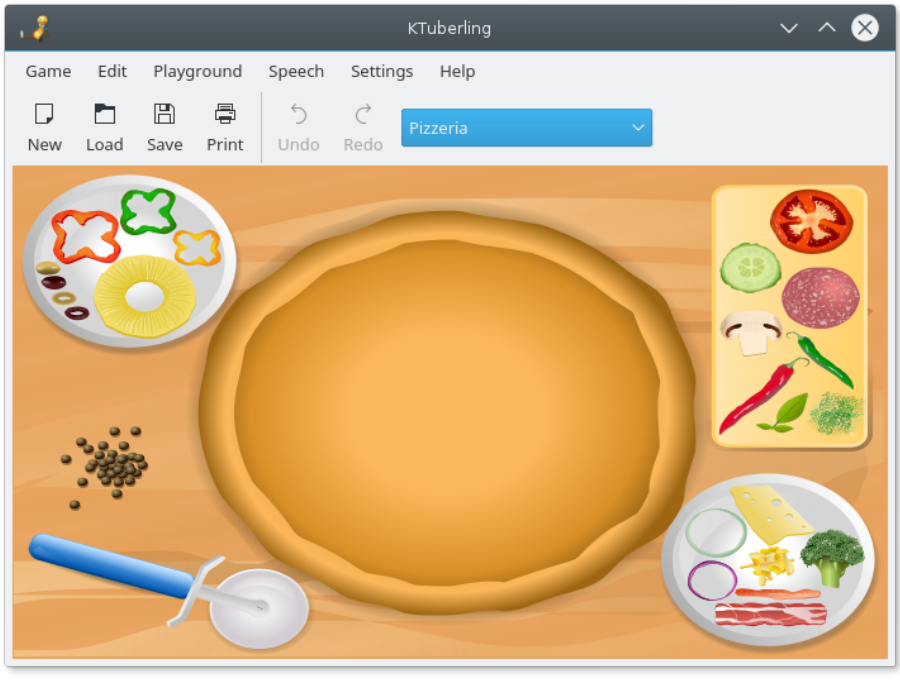
Señor Patata es un juego destinado a los niños más pequeños.

Capítulo 1

Introducción

Tipo de juego: Juguete

Número de posibles jugadores: Uno



Señor Patata es un sencillo juego de construcción apropiado para niños y adultos por igual. La idea del juego se basa en el popular muñeco que se monta. Se decora una patata con varios artefactos para hacerla parecer una personita. Señor Patata, no obstante, es mucho más avanzado en términos de contenido y añade una sorprendente variedad de temas diferentes.

Capítulo 2

Cómo jugar

Señor Patata es un juego destinado a los niños más pequeños. Es, por supuesto, válido para adultos que sigan siendo jóvenes de corazón.

Es un «editor de patatas», lo que significa que es posible colocar ojos, bocas, bigotes y cualquier otra parte de la cara u otros accesorios en un individuo con pinta de patata. También están disponibles otros juegos con diferentes temas.

Nadie es el ganador del juego. El único propósito es construir las caras más divertidas que sea posible.

Señor Patata también puede «hablar». Puede deletrear el nombre de los objetos que arrastres. Puede «hablar» en el idioma que elijas. Incluso se puede usar para aprender algo de vocabulario en idiomas extranjeros.

Capítulo 3

Reglas y consejos

3.1. Operaciones con el ratón

Hay dos zonas en la ventana principal:

- Área de «zona de juego».
- Área de «Objetos», en la que puedes seleccionar los objetos que se colocarán en la zona de juego.

> NOTA
> El aspecto real de la pantalla de la aplicación puede variar dependiendo de la «zona de juegos» seleccionada.

3.1.1. Cómo colocar un objeto

Para arrastrar un objeto, mueve el puntero del ratón al área de «Objetos» y pulsa sobre ella. A continuación, muévelo hacia la «zona de juego» y pulsa otra vez.

> NOTA
> El tamaño de los objetos puede cambiar mientras los arrastras. Algunos de los objetos de mayor tamaño se han escalado para que quepan en el área de «objetos».

3.1.2. Cómo mover un objeto

Una vez colocado el objeto en la «zona de juego», se puede mover. Basta con pulsar sobre él para seleccionarlo y poder cambiarlo de sitio. Al pulsar sobre él, el objeto se colocará por encima del resto de objetos que lo estaban ocultando parcialmente. Este truco es útil para conseguir que las gafas y los ojos se coloquen correctamente.

3.1.3. Cómo eliminar un objeto

Para eliminar un objeto que está colocado en la «zona de juego», arrástralo hacia la «zona de objetos».

Capítulo 4

Vista general de la interfaz

4.1. La barra de herramientas

La barra de herramientas proporciona botones para las funciones más utilizadas.

Botón	Nombre	Equivalencia en el menú	Acción
	Nuevo	**Juego → Nuevo**	Reinicia la «zona de juego». Elimina todos los objetos de la zona de juego para que se pueda crear una nueva decoración.
	Cargar…	**Juego → Cargar…**	Abre un archivo `.tuberling` existente en el disco.
	Guardar	**Juego → Guardar**	Guarda tu creación en tu carpeta personal o en otra parte, si lo prefieres. Se guarda en un pequeño archivo `.tuberling` donde solo se almacena la posición de los objetos.
	Imprimir…	**Juego → Imprimir…**	Imprime tu dibujo.
	Deshacer	**Editar → Deshacer**	Deshace la última operación.
	Rehacer	**Editar → Rehacer**	Rehace la última operación.

Cuadro 4.1: Botones de la barra de herramientas

4.2. Los elementos del menú

4.2.1. El menú Archivo

Juego → Nuevo (Ctrl+N)

Limpia la «zona de juego».

Juego → Cargar... (Ctrl+O)

Abre un archivo `.tuberling` existente en el disco.

Juego → Guardar (Ctrl+S)

Guarda tu creación. Se guarda en un pequeño archivo que solo contiene la posición de los objetos.

Juego → Guardar como imagen...

Crea un archivo gráfico que contiene una imagen de tu creación.

Juego → Imprimir... (Ctrl+P)

Imprime la imagen tu creación.

Juego → Salir (Ctrl+Q)

Sale de Señor Patata.

4.2.2. El menú Editar

Editar → Deshacer (Ctrl+Z)

Deshace la última ubicación de un «objeto».

Editar → Rehacer (Ctrl+Mayúsculas+Z)

Rehace la última ubicación de un «objeto». Esta opción solo está activa si previamente se ha realizado la operación **Deshacer**.

Editar → Copiar (Ctrl+C)

Copia la «zona de juego» al portapapeles.

4.2.3. El menú Ver

Ver → Modo de pantalla completa (Ctrl+Mayúsculas+F)

Conmuta la interfaz gráfica al modo de pantalla completa.

4.2.4. El menú Zona de juego

Zona de juego → Bloquear relación de aspecto

Esta opción conserva la relación aspecto de la zona de juego cuando se varía el tamaño de la ventana de Señor Patata. Cuando la relación de aspecto de la zona de juegos no coincide con la de la ventana, el fondo se rellena con el que se indica en el tema.

Zona de juego → *`Nombre de la zona de juego`*

Cambia a la zona de juego.

Contiene las zonas de juego instaladas en tu sistema.

Señor Patata recuerda la última selección de la zona de juego la próxima vez que arranca.

4.2.5. El menú Voz

Voz → **Sin sonido**
: Activa o desactiva el sonido.

Voz → ***Nombre del idioma***
: Activa el sonido y habla en el idioma seleccionado.

Señor Patata recuerda esta opción la próxima vez que arranca.

4.2.6. Los menús de Preferencias y de Ayuda

Además, Señor Patata tiene las opciones de menú **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE. Para obtener más información, consulta las secciones sobre el Menú «Preferencias» y el Menú «Ayuda» de «Aspectos básicos de KDE».

Capítulo 5

Preguntas frecuentes

1. *Quiero cambiar el aspecto del juego. ¿Es posible?*

   Sí se puede. Consulta esta sección en «Vista general de la interfaz» para obtener más detalles.

2. *¿Puedo utilizar el teclado para jugar a este juego?*

   No. No se puede jugar a este juego con el teclado.

3. *He creado un dibujo fantástico y quiero compartirlo con mis amigos. ¿Puedo guardarlo como una imagen?*

   Sí. Para guardar la sesión actual como una imagen, consulta esta sección en la «Vista general de la interfaz» para obtener más detalles.

Capítulo 6

Referencia técnica

Éric Bischoff
Traductor: Rafael Osuna
Traductor: Miguel Revilla Rodríguez
Traductora: Kira J. Fernández

2021-10-04

KDE Gear 21.08 KTuberling ofrece una interesante y satisfactoria introducción a la personalización y programación de KDE. Es posible extender la aplicación. Por ejemplo, sin necesidad de programar, se pueden añadir más zonas de juego cambiando los archivos de gráficos. ¡Añadiendo los archivos de sonido adecuados, los traductores pueden poner el audio en su propio idioma!

Si extiendes o añades algo al juego, piensa en enviar las mejoras al desarrollador Alex Fiestas para que las incluya en futuras versiones.

6.1. Para los artistas

Para crear una zona de juego nueva en KTuberling debes hacer lo siguiente:

- Dibujar una zona de juego y guardarla en un archivo SVG, donde tienes que:
  - Llamar «background» a los lugares en los que los elementos se pueden arrastrar.
  - Dar un nombre único a cada uno de los elementos que se puedan arrastrar.
- Crear un archivo `.theme` siguiendo este esquema:

```
<playground gameboard="tuArchivoSVG" name="elArchivoDeEscritorio">
    <object name="nombreDelElemento" sound="nombreDelSonido" scale=" ↩
        unValor" />
    &#8230;
    &#8230;
    &#8230;
    </playground>
```

  - *`tuArchivoSVG`* es el nombre del archivo SVG que contiene el dibujo.
  - *`elArchivoDeEscritorio`* es el nombre del archivo de escritorio que contiene el nombre del tema.
  - Necesitarás una entrada `<object>` para cada objeto. El *`nombreDelElemento`* es el nombre único que se usa en el archivo SVG; *`nombreDelSonido`* es el nombre del sonido que se reproducirá cuando se arrastre. Consulta el archivo `sounds/soundthemes.HOWTO` del código fuente para obtener más información.

- `scale` es opcional y *`unValor`* es el factor de escala que se usará cuando se dibuje este objeto fuera del almacén; si no se indica, es 1.

- Crear un archivo `.desktop` siguiendo este esquema:

```
[KTuberlingTheme]
Name=nombreDelTema
```

  - El *`nombreDelTema`* es el nombre que identifica al tema. Se mostrará en el menú «Zona de juego».

- Si estás añadiendo el tema al repositorio de KTuberling, añade los archivos `.svg`, `.theme` y `.desktop` a la sección `FILES` de `CMakeLists.txt` en la carpeta `pics/` .

- Si deseas instalarlo para ti, sitúa los archivos `.svg`, `.theme` y `.desktop` en la carpeta `ktuberlin g/pics` de **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**

6.2. Para los traductores

Además del mecanismo habitual de archivos `.po` para la traducción de los mensajes escritos del programa, también se pueden traducir los sonidos.

Para crear un nuevo tema de sonido para KTuberling debes hacer lo siguiente:

- Grabar los sonidos en un archivo con formato OGG Vorbis rc3.
- Crear un archivo `códigoDeDosLetrasDeTuIdioma.soundtheme`, según el siguiente esquema:

```
<language code="códigoDeDosLetrasDeTuIdioma">
<sound name="nombreDelSonido" file="rutaRelativa" />
&#8230;
&#8230;
&#8230;
</language>
```

  - El *`códigoDeDosLetrasDeTuIdioma`* es el código de dos letras de tu idioma (por ejemplo, gl para el gallego).
  - Para cada sonido necesitarás una entrada `<sound>`. *`nombreDelSonido`* debería coincidir con el nombreDelSonido indicado en el tema del juego (consulta el archivo `pics/themes.HOWTO` del código fuente). La *`rutaRelativa`* debe ser la ruta relativa al lugar donde se va a instalar el archivo con este sonido, que suele ser `unaRutaÚnica / nombreDelSonido.formato` (*`unaR utaÚnica`* puede ser, por ejemplo, el código de dos letras de tu idioma).

- Si estás añadiendo el tema de sonido a KTuberling: en la carpeta de tu idioma:

  - Añade los archivos de sonido y los archivos `.soundtheme` a la carpeta `data/kdegames/ktube rling` de las traducciones de tu idioma.
  - En este misma misma carpeta necesitarás un archivo `CMakeLists.txt` que describa cómo instalar los archivos. Suele ser:

```
FILE( GLOB oggfiles *.ogg )
INSTALL( FILES ${oggfiles} DESTINATION ${KDE_INSTALL_DATADIR}/ ↩
    ktuberling/sounds/códigoDeDosLetrasDeTuIdioma )
INSTALL( FILES códigoDeDosLetrasDeTuIdioma.soundtheme DESTINATION ${ ↩
    KDE_INSTALL_DATADIR}/ktuberling/sounds/ )
```

- Si deseas instalarlo para ti:

- Sitúa el archivo `códigoDeDosLetrasDeTuIdioma.soundtheme` en la carpeta `ktuberling/sounds` de **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**
- Sitúa los archivos de sonido en la carpeta `ktuberling/sounds/ unaRutaÚnica` de **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**

Dispones de información sobre el funcionamiento de los mecanismos de traducción de KDE en El manual de traducción de KDE.

6.3. Para programadores

KTuberling resulta sencillo de extender por programadores.

6.3.1. Clases C++

`TopLevel`
: Ventana de nivel principal y administración básica del programa.

`PlayGround`
: Descripción de uno de los niveles del juego.

`ToDraw`
: Descripción de uno de los «objetos» gráficos que se va a dibujar.

`SoundFactory`
: Descripción de uno de los idiomas y sus sonidos.

`Action`
: Una de las manipulaciones del usuario en la pila de deshacer/rehacer.

Capítulo 7

Créditos y licencia

KTuberling.

- Alex Fiestas alex@eyeos.org: responsable actual.
- John Calhoun: idea e imágenes originales, sonidos en inglés.
- Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr: programación para KDE.
- François-Xavier Duranceau duranceau@free.fr: pruebas, consejos y ayuda.
- Peter Silva peter.silva@videotron.ca: corrección de la documentación.
- Paul E. Ahlquist, Jr. pea@ahlquist.org: mejora de la documentación.

Documentación traducida por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Rafael Osuna rosuna@wol.es, Miguel Revilla Rodrígez yo@miguelrevilla.com, Santiago Fernández santi@kde-es.org y Kira J. Fernández kirajfdez@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.

Capítulo 8

Índice alfabético

K
KDE, 14
KTuberling, 14

R
referencia técnica, 14