

Bovo käsiraamat

Aron Bostrom
Eugene Trounev
Tõlge eesti keelde: Marek Laane



Bovo käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	5
2	Kuidas mängida	6
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	7
3.1	Mängureeglid	7
3.2	Mängimise nõuanded	7
4	Liidese tutvustus	9
4.1	Menüükirjed	9
5	Korduma kippuvad küsimused	10
6	Autorid ja litsents	11
A	Kompileerimine ja paigaldamine	12

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu Bovo versiooni 1.0.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
lauamäng, arkaadmäng

MÄNGIJATE ARV:
Kaks

Bovo on Gomoku (jaapani keeles *gomoku narabe*, otsetõlkes "viis punkti") moodi kahe mängijaga mäng, kus vastased vaheldumisi asetavad oma nuppe mängulauale. Mängu eesmärk on saada viis enda nuppu ühte ritta püst- või rõhtsuunas või diagonaalselt.

MÄRKUS:
seda mängu tuntakse ka nimetuste all Connect Fice, Viis ühte ritta, X ja O, Nullid ja ristid.

Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:

ühendada viis oma nuppu katkematusse ritta kas püst- või rõhtsuunas või diagonaalselt.

Bovo esmakäivitusel näidatakse demoversiooni, kus kaks arvutimängijat mängivad teineteise vastu. Uue mängu käivitamiseks saab kasutada tööriistariba nuppu **Uus**, menüükäsku **Mäng** → **Uus** või vaikimisi kiirklahvi **Ctrl+N**.

MÄRKUS:

Et esimese käigu tegijal on alati teatav eelis, vahetab Bovo iga uue mängu käivitamisel mängijaid.

Kui oled esimese käigu tegija, aseta oma nupp mõnele mänguvälja ruudule. Kui sinu teha on teine käik, oota, kuini esimene mängija on käinud ja soorita siis oma käik. Nupu võib asetada mänguvälja mis tahes ruudule, kui seal ei asu juba varem nuppu (olgu see siis sinu enda või vastase nupp).

Sul tuleb asetada oma nupud nii, et vastasel ei õnnestuks seada oma nuppe nii, et moodustub viiest nupust koosnev katkematu rida rõht- või püstsuunas või diagonaalselt. Samal ajal tuleb sul endal proovida luua oma nuppudest viiest nupust koosnev katkematu rida rõht- või püstsuunas või diagonaalselt. Kellel see esimesena õnnestub, võidab vooru.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Mängureeglid

- Mängijad asetavad kordamööda oma nuppe mänguväljale.
- Mängija ei saa liigutada juba asetatud nuppu ega asetada oma nuppu ruutu, kus juba on nupp.
- Mängijad ei saa oma käiku vahele jätta.
- Mängija, kel õnnestub asetada viis nuppu katkematusse ritta, olgu rõht- või püstsuunas või diagonaalselt, võidab mängu.

3.2 Mängimise nõuanded

- Bovo esmakäivituse ajal on vaja selle suurst muuta. Anna aknale vajalik suurus ning Bovo skaleerib vastavalt mänguvälja.
- Esimesel käivitamisel alustab Bovo demorežiimis, milles teineteise vastu mängivad kaks arvutimängijat.
- Kui Bovo töö lõpetatakse enne mängu lõppemist, salvestatakse aktiivne mäng automaatselt. Kui Bovo avastab käivitamisel automaatselt salvestatud mängu, taastatakse selle seis, nii nagu see oli katkestamise ajal, kui mitte, käivitatakse Bovo taas demorežiimis.
- Uue mängu saab alati käivitada kas tööriistariba nupuga **Uus**, menüükäsuga **Mäng** → **Uus** või vaikumisi kiirklahviga **Ctrl+N**.
- Kui uus mäng käivitatakse ajal, mil mäng on juba käivitatud, loetakse viimast kaotatuks.
- Raskusastet saab muuta olekuriba paremas servas olevast rippmenüüst **Raskusaste** või menüükäsuga **Seadistused** → **Raskusaste**.
- Raskusastme muutmine rakendub otsekohe.
- Bovo teemat saab vahetada menüükäsuga **Seadistused** → **Teema**. Teema vahetamine rakendub otsekohe.
- Animatsiooni saab soovi kohaselt sisse või välja lülitada menüükäsuga **Seadistused** → **Animatsioon**.

Bovo käsiraamat

- Kui leiad, et sooritasid väga halva käigu, saab viimase käigu tagasi võtta tööriistariba abil, menüükäsuga või vaikimisi kiirklahviga **Ctrl+Z**.
Käike saab tagasi võtta kuni mängu alguseni.
- Kui sa ei tea, millist käiku sooritada, võib paluda arvutilt vihjet, klõpsates nupule **Vihje**. Seejärel vilksab korra nupp, mida pakub välja Bovo arvutimõistus.
- Kui mäng on läbi, saab kasutada toimingut **Mängi uuesti**, mis võimaldab viimase mängu uuesti läbi mängida.

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Menüükirjed

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Mängi uuesti

Võimaldab viimase mängu uuesti läbi mängida.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab aktiivse mängu ning Bovo töö.

Liikumine → Võta tagasi (Ctrl+Z)

Tühistab viimase käigu.

Liikumine → Vihje (H)

Näitab vihjet järgmiseks käiguks. Selleks vilksatab põgusalt nupp, mida Bovo tehisaju soovitas käia.

Seadistused → Teema

Võimaldab valida mängu teemaks **Scribble**, **Suur kontrast**, **Kosmik** või **Gomoku**.

Seadistused → Animatsioon

Lülitab animatsiooni sisse või välja.

Seadistused → Raskusaste

Võimaldab valida mängu raskusastme vahemikus **Naeruväärselt kerge** kuni **Võimatu**.

Lisaks on Bovol tavapäraseid KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu välimust. On see võimalik?*
Jah. Bovo teema muutmiseks kasuta menüükäsku **Seadistused** → **Teema**.
2. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*
Ei, Bovo ei saa mängida klaviatuuri abil.
3. *Ma pean mängust väljuma, aga mäng ei ole veel läbi. Kas ma saan oma seisu salvestada?*
Ei, Bovo ei paku 'salvestamise' võimalust.
4. *Kus saab näha rekordeid?*
Bovol puudub selline võimalus.

Peatükk 6

Autorid ja litsents

Bovo

Rakenduse autoriõigus 2002, 2007: Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Dokumentatsiooni autoriõigus 2007: Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

Lisa A

Kompileerimine ja paigaldamine

Bovo on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

Bovo asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

Et Bovo oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna Bovo baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure  
% make  
% make install
```

Kuna Bovo kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.