KHangMani käsiraamat

Anne-Marie Mahfouf
Tõlge eesti keelde: Marek Laane

Sisukord

1 Sissejuhatus **5**

2 KHangMani kasutamine **6**

2.1 Üldised kasutamisjuhised 6

2.2 Mängimine erinevates keeltes 7

2.3 Natuke abi 9

3 Menüüriba ja tööriistaribad **10**

3.1 KHangMani peaaken 10

3.2 Saadaolevad seadistused 11

3.2.1 Üldised seadistused 12

3.2.2 Keeleseadistused 12

3.2.3 Taimeri seadistused 13

4 Käskude seletused **14**

4.1 Menüüd ja kiirklahvid 14

4.1.1 Menüü Mäng 14

4.1.2 Menüü Kategooria 14

4.1.3 Menüü Keel 15

4.1.4 Menüü Välimus 15

5 KHangMani sõnum arendajatele **16**

5.1 Kuidas tõlkida sõnu mängu uuele keelele 16

5.2 Mida ja kuhu KHangMan salvestab 17

6 Küsimused ja vastused **19**

7 Autorid ja litsents **20**

A Paigaldamine **22**

A.1 Kuidas hankida KHangMan 22

A.2 Kompileerimine ja paigaldus 22

Kokkuvõte

KHangMan on klassikaline laste poomismäng, mis on kohandatud KDE jaoks.

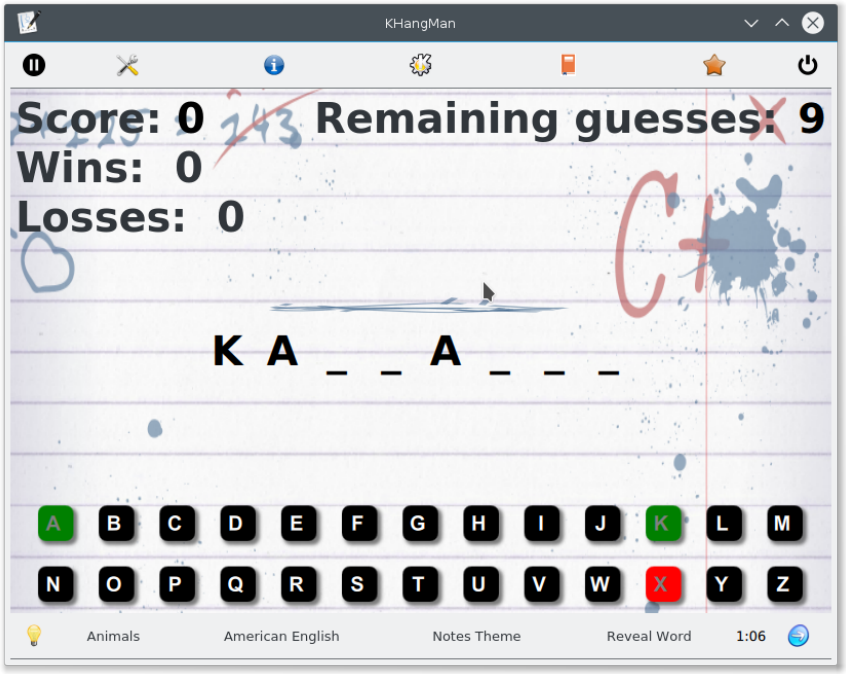
Peatükk 1

Sissejuhatus

KHangMan tugineb tuntud poomismängule. See on mõeldud enam kui kuueaastastele lastele. Mängul on neli raskusastet (**loomad** ehk loomanimed, **lihtne**, **keskmine** ja **raske**). Sõna valitakse juhuslikult, tähed on peidetud ning sul tuleb sõna tähti ükshaaval pakkudes ära arvata. Iga kord, kui pakud vale tähe, joonistatakse poomispildile kriipsuke juurde. Nii et parem arva sõna ära, enne kui pooja oma tegevusega lõpule jõuab! Pakkuda saab 10 korda.

Peatükk 2

KHangMani kasutamine



Selline näeb KHangMan välja esimesel käivitamisel. Kageooria on ″loomad″, keel vaikekeel (antud juhul inglise keel, muidu sinu vaikimisi KDE keel, kui antud keele andmefailid on ikka olemas) ja teema ″meri″. Kõik kategooria, keele või teema (tausta) esitamisse tehtud muudatused salvestatakse konfiguratsioonifaili ja taastatakse mängu järgmisel käivitamisel.

Taseme muutmine on imelihtne: selleks tuleb vaid kasutada tööriistaribal asuvat liitkasti. Ka uue sõna võtmine ja mängust väljumine on hõlpus - sedagi saab teha vastavate nuppudega tööriistaribal.

2.1 Üldised kasutamisjuhised

Sõna näidatakse peidetult, saad teada ainult seda, mitu tähte selles on: iga tähte näidatakse alakriipsuna (_). Tähti tuleb pakkuda ükshaaval. Täht tuleb kirjutada tekstikasti ning siis vajutada klahvi **Enter** või klõpsata nupule **Paku**, et kontrollida, kas see täht ikka sõnas esineb.

Sõna valitakse juhuslikult, aga kindlasti ei tule üks sõna kaks korda järjest.

> OLULINE
> Kõik sõnad on nimisõnad (mitte tegusõnad, omadussõnad jne.).

Kui vajad sõna äraarvamise ajal abi, klõpsa tööriistaribal ikoonile **Näita vihjet** ning näidataksegi vihjet, mis annab veidi aimu sõna kohta. Uus klõps ikoonile **Näita vihjet** peidab vihje.

Vaikimisi käivitamisrežiimis vihjeid ei näidata.

Pole tähtis, kas pakud tähe väikese või suurena, sest rakendus peab kõiki tähti väiketähtedeks, välja arvatud saksakeelsete sõnade puhul, mis algavad suure tähega. Ka seda teeb rakendus automaatselt.

Parajasti mängitav kategooria, võidu ja kaotused on näha olekuribal.

Iga kord, kui pakud tähe, mida sõnas ei esine, tõmbab pooja pildile kriipsukese juurde. Sõna äraarvamiseks saab pakkuda 10 korda. Pärast seda näidatakse õiget sõna.

Kategooriaid on neli: lihtne, keskmine, raske, loomad ning lisaks veel mõne keele puhul muud temaatilised tasemed. Rakendus jälgib kõigis keeltes kõiki andmefaile ning võib kasutada ka Kanagrami sõnafaile.

Lihtsa kategooria puhul on ka sõnad lihtsad, seotud igapäevaeluga. See sobib lastele vanuses kuus kuni üheksa aastat. Loomade kategooria kasutab ainult loomanimesid, nii et seegi on suhteliselt lihtne, kuigi siin esineb ka üpris haruldasi loomi. Keskmise kategooria puhul on sõnad pikemad ja raskemad. See sobib lastele vanuses üle üheksa aasta. Raske kategooria on... nojah, raske, st. sõnad on keerulisemad ega pruugi olla sugugi tavalised. See kategooria esitab tõelise väljakutse isegi täiskasvanutele.

Kui sõna on ära arvatud (või pooja oma tegevuse lõpetanud), õnnitletakse sind ja küsitakse, kas soovid uut sõna ära arvata. Kui klõpsad **Mängi uuesti**, saadki asuda uut sõna ära arvama, kuigi võid ka valida uue **kategooria**. Mängust väljumiseks vali aga **Mäng** → **Välju** või klõpsa tööriistaribal ikoonile **Välju**.

Pakutav täht tuleb kirjutada vastavale väljale (hiirekursor juba asub seal) ning vajutada klahvi **Enter** või klõpsata nupule **Paku**. Kui täht sõnas esineb, asetatakse see õigele kohale (kui seda esineb mitmel korral, siis kõigisse sobivatesse kohtadesse). Kui tähte sõnas ei esine, läheb see **eksimuste** väljale ning akna paremas osas asub tegutsema pooja, kes tõmbab joonisele juurde ühe kriipsu. Kui sa ei ole sõna kümne pakkumisega ära arvanud, oled kaotanud ning saad lisaks poomisele näha ka õiget sõna.

Mängu ajal võid alati valida ka uue äraarvamise, kasutades selleks menüüs **Mäng** olevat käsku **Uus** või klõpsates tööriistariba ikoonile **Uus** . Menüü **Kategooria** abil saab muuta sõnade kategooriat (sel juhul pakutakse ühtlasi äraarvamiseks uus sõna).

Välimust saab hõlpsasti muuta **välimus**riba abil, klõpsates vastavale rippmenüüle.

Mängust väljuda saab klõpsuga tööriistariba ikoonile **Välju** .

Samuti võib mängida masinasse paigaldatud kohaliku failiga, mille avamiseks tuleb valida menüüst **Mäng** käsk **Ava**.

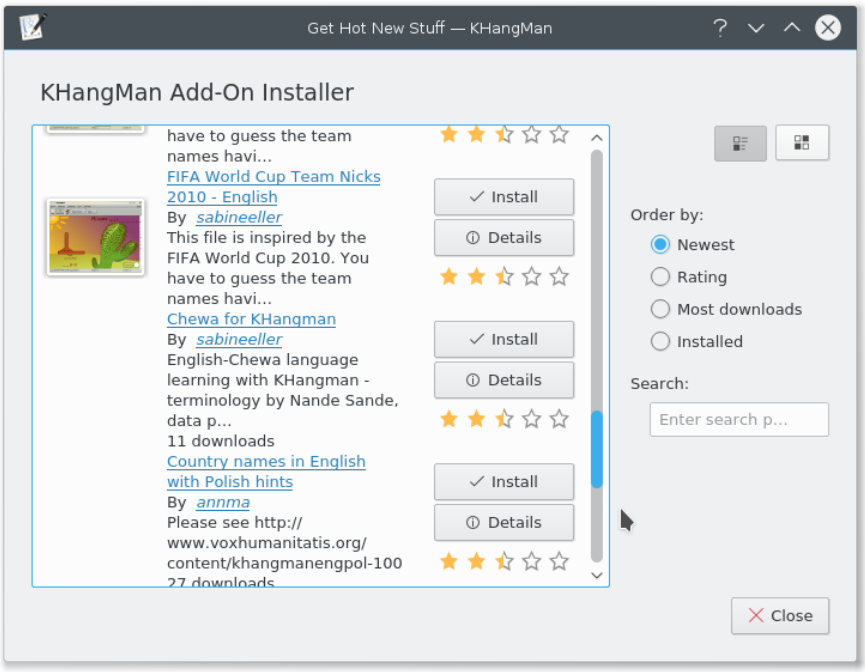
2.2 Mängimine erinevates keeltes

KHangMani saab mängida paljudes keeltes, sealhulgas: Brasiilia portugali, bulgaaria, hispaania, hollandi, iiri (gaeli), inglise (USA ja Briti), itaalia, katalaani, norra (Bokmål ja Nynorsk), poola,

portugali, prantsuse, rootsi, rumeenia, saksa, serbia (ladina ja kirillitsa), sloveeni, soome, taani, tadžiki, tšehhi, türgi, ungari ja vene. Mängida saab isegi hiina keeles, kui kasutada Kanagrami faile!

Vaikimisi paigaldatakse KHangMan ainult inglise ja sinu KDE keeles, kui see on mõni eelmainitutest ja kui sa oled paigaldanud vastava kde-i18n paketi. Kui oled näiteks taanlane ja kasutad KDEd taani keeles, näeb menüüs **Keel** kaht kirjet: inglise ja taani, kusjuures taani keel on vaikekeel.

Mõistagi saab KHangMani sellele vaatamata muudes keeltes mängida, sest uute andmete lisamine KHangManile on väga lihtne - selleks läheb vaja ainult internetiühendust. Klõpsa menüüs **Mäng** käsule **Hangi uue keele sõnad...** Ilmub umbes selline dialoog:



Klõpsa selle keele nimel, mida soovid paigaldada, ja seejärel nupul **Paigalda**. Eduka paigalduse korral näeb keele nimetuse ees rohelist linnukest ning kiri nupul **Paigalda** asendub kirjaga **Eemalda**. Andmed paigaldatakse otsekohe ning neid saab ka otsekohe KHangManis kasutada. Klõpsa nupule **Sulge** uute sõnade hankimise dialoogi sulgemiseks (kui sa muidugi ei soovi kohe veel mõnda keelt paigaldada).

Keelt saab hõlpsasti muuta, kui valida menüüst **Keel** uus keel.

Pane tähele, et nüüd on võimalik kirjutada ka keelele omaseid eritähti, kasutades selleks eritähtede tööriistariba. Sellel on nupud kõigi vastava keele eritähtedega, näiteks é prantsuse keele puhul. Sellisel nupul klõpsamine sisestab vastava tähe sisendväljale, mille järel tuleb vajutada klahvile **Enter**. Mõistagi võib eritähtede sisestamiseks kasutada ka klaviatuuri, kui sellel on vastavad tähed. Tööriistariba saab oma soovi kohaselt peita. See, kas riba on peidetud või mitte, jäetakse meelde, ning KHangMani järgmisel korral käivitamisel on see samuti vastavalt peidetud või nähtaval.

OLULINE

Palun arvesta, et mõne keele erisümbolite korrektseks esitamiseks on vajalikud fondid Arial ja URW Bookman. Eeldusel, et need on paigaldatud, kasutab KHangMan neid automaatselt. Kui näed tähtede asemel aga väikseid ristkülikuid, on sul vähemalt üks neist puudu. Kontrollimaks, millised fondid on paigaldatud, kirjuta Konquerori aadressiribale **fonts:/**.

2.3 Natuke abi

Esmalt on mõtet pakkuda täishäälikuid, seejärel levinumaid kaashäälikuid: k, t, s, m, v

Kui näed prantsuse või inglise keele korral täheühendit ‘io’, tasub pakkuda n.

Brasiilia portugali, hispaania, katalaani ja portugali keele puhul näidatakse ka rõhumärkidega täishäälikuid, kui pakkuda vastav rõhumärgita vokaal. Nii näidatakse näiteks ‘a’ pakkumisel ka kõiki diakriitiliste märkidega ‘a’-sid. Seda muidugi juhul, kui KHangMani seadistustedialoogi kaardil **Keeled** pole sisse lülitatud valik **Rõhumärkidega tähtede kirjutamine**. Kui **Rõhumärkidega tähtede kirjutamine** on sisse lülitatud, tuleb rõhumärkidega tähed sul ise sisestada. Kui kirjutad sellisel juhul ‘a’, siis ongi see ‘a’ ja kui soovid, et selle asemel sisestataks näiteks ã, tuleb sul just see ka sisestada.

Kas tead, et inglise keeles on kõige levinum täht ’e’ (12,7%), millele järgnevad ’t’ (9,1%), ’a’ (8,2%), ’i’ (7,0%) ja ’n’ (6,7%).

Peatükk 3

Menüüriba ja tööriistaribad

3.1 KHangMani peaaken

Menüüs **Mäng** on kolm kirjet: **Uus**, **Hangi uue keele sõnad...** ja **Välju**.

Uus avab uue mängu, st. uue sõna äraarvamiseks käesolevas kategoorias. **Hangi uue keele sõnad...** avab dialoogi, mis võimaldab alla laadida muude saadaolevate keelte andmefaile. **Välju** lõpetab mängu, sulgedes peaakna ja kirjutades parajasti kehtivad seadistused seadistustefaili.

Menüüs **Kategooria** saab valida kategooria, st. äraarvamiseks pakutavate sõnade kategooria ning ka nende raskusastme.

Menüüs **Keel** saab muuta keelt, mille sõnu äraarvamiseks pakutakse.

Menüüs **Välimus** saab valida nelja teema vahel: **mereteema**, **talveteema**, **mesilaseteema** ja **kõrbeteema**. Kõik kasutavad oma tausta- ja fondivärve.

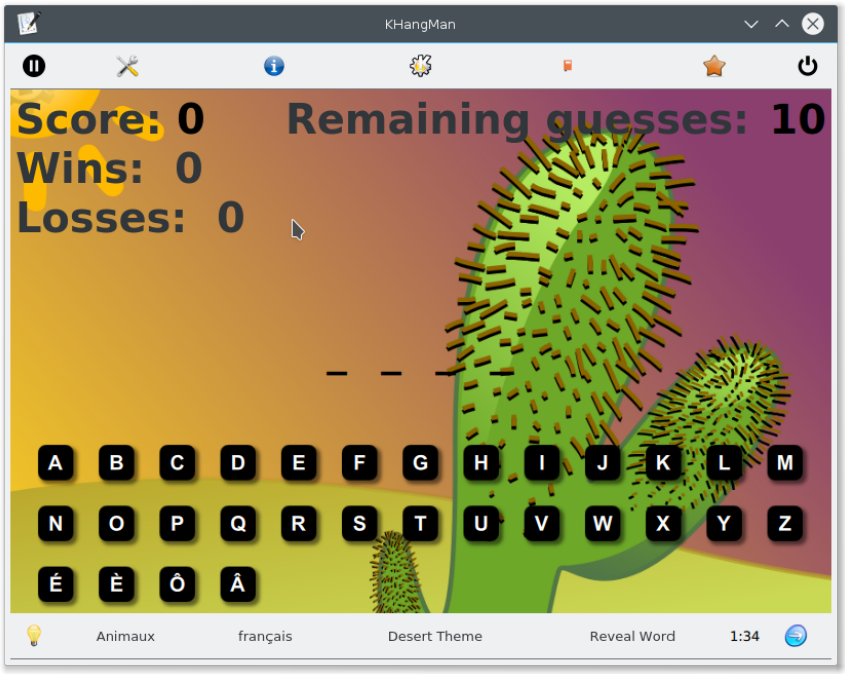
Menüü **Seadistused** lubab hõlpsasti seadistada KHangMani. Kõigepealt annavad käsud **Tööriistaribad**, **Vihje näitamine** ja **Olekuriba näitamine** võimaluse näidata või peita tööriistaribasid, vihjeid ja olekuriba.

Tööriistaribasid on neli: **peamine**, **välimuse** ja **keele** tööriistariba ülal, kus on nupud ja liitkastid, ning **erimärkide** tööriistariba, mis juhul, kui seda näidatakse, asub all. Viimasel asuvad iga keele eritähed: rõhumärkidega tähed ja muud erilised tähestiku elemendid. See võimaldab mängu hõlpsasti kasutada ilma klaviatuuri seadistustega vaeva nägemata: klõpsa vajalikule eritähele ja see ilmubki nähtavale. Klahvile **Enter** vajutades selgub, kas täht esineb äraarvatavas sõnas või mitte. Soovi korral saab selle tööriistariba ka peita. See salvestatakse ka seadistustefaili, nii et kui peidad tööriistariba, ei ole seda näha ka KHangMani järgmisel käivitamisel.

> VIHJE
> Mõistagi on võimalik tööriistaribasid liigutada just sinna, kuhu süda soovib. Aseta selleks hiirekursor tööriistariba vasakus servas paiknevale väiksele sangale, vajuta hiire vasak nupp alla ja lohista tööriistariba ekraanil sinna, kus soovid seda näha. Kui klõpsad mõnel tööriistaribal hiire parema nupuga, ilmub hüpikmenüü, mis võimaldab tööriistaribaga teatud toiminguid ette võtta.

Kiirklahvide seadistamine... avab KDE tavapärase kiirklahvide dialoogi, kus saab klahve või klahvikombinatsioone seostada teatud toimingutega. Näiteks **Ctrl**+**Q** on tavaline käsklus rakenduse töö lõpetamisele (menüükäsk **Välju**).

Tööriistaribade seadistamine... avab samuti KDE tavapärase dialoogi, kus saab tööriistaribadel leiduvaid elemente lisada või eemaldada.



Siin on näha KHangMan kõrbetaustaga, prantsuse keeles ja kerge kategooriaga. Näha on ka tähtede tööriistariba.

Kategooria saab valida liitkastist tööriistaribal või menüüst **Kategooria** menüüribal. Valida on **lihtne**, **keskmine**, **raske** ja **loomad**e ja veel mõned kategooriad. **Lihtsa** kategooria korral käivad sõnad elementaarsete asjade kohta, mida võiks teada kuue-seitsmeaastane laps. **Keskmine** tase on veidi keerulisem, **raske** päris raske ja **loomade** taseme korral tuleb ära arvata ainult loomanimesid. Sõltuvalt keelest võib kategooriaid olla teisigi.

Kõik sõnad on nimisõnad, ühtegi verbi ega omadussõna ei kasutata. Valitud kategooria on näha olekuribal.

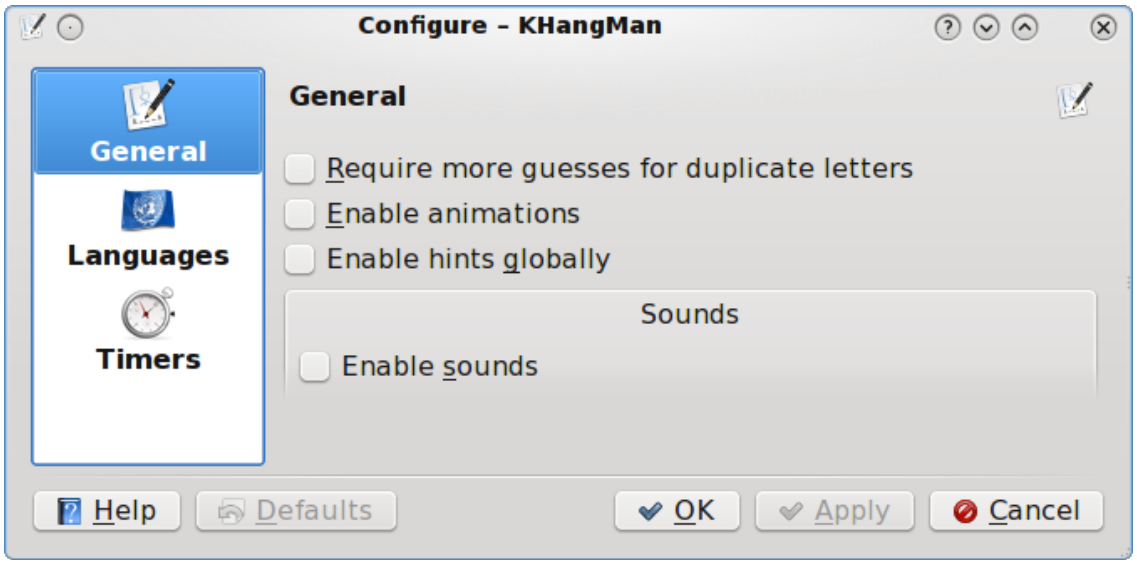
Tekstikasti on lubatud kirjutada ainult tähti, mitte aga numbreid või muid märke.

3.2 Saadaolevad seadistused

Tööriistaribalt pääseb kiiresti ligi mõningatele sagedamini kasutatavatele võimalustele. Nupule klõpsates võib alustada uut mängu (s.t. valida uue sõna äraarvamise), näha vihjet või mängust väljuda. Samuti saab tööriistaribal oleva liitkastiga hõlpsasti muuta teemat.

Seadistused → **KHangMani seadistamine...** pakub kolme kaardiga dialoogi. Esimene neist puudutab **üldisi** seadistusi.

3.2.1 Üldised seadistused



Kui märkida ära **Korduvate tähtede eraldi äraarvamine**, näidatakse ka juhul, kui sinu pakutud tähte esineb sõnas mitu korda, ainult selle esimest esinemiskorda. Kui näiteks sõna on ″banaan″ ja sa pakud ″a″, avatakse ainult esimene ″a″. Teise ja kolmanda ″a″ avamiseks tuleb uuesti ″a″ pakkuda. See muudab mängu tublisti keerulisemaks. Vaikimisi ei ole see sisse lülitatud.

Animatsioonide lubamine on vaikimisi sisse lülitatud, mis tähendab, et mängu näidatakse teadet, et oled võitnud, ja päritakse, kas soovid veel mängida. Kui eemaldada kastist märge, dialoogi enam ei näidata, vaid kolme sekundi pärast käivitatakse automaatselt uus mäng.

Vihjete globaalne lubamine: vaikimisi on märkimata ja vihjeid ei näidata. Kui see märkida (või kasutada ikooni **Näita vihjeid** või valida menüükäsk **Seadistused** → **Vihjete näitamine** või kiirklahv **Ctrl**+**H**), näidatakse sõna kohal vihjet, mis aitab sõna hõlpsamini ära arvata.

SEktsioonis **Heli** võib ära märkida kasti **Helide lubamine**, millisel juhul mängitakse heli nii uue mängu alustamisel kui ka mängu võitmisel.

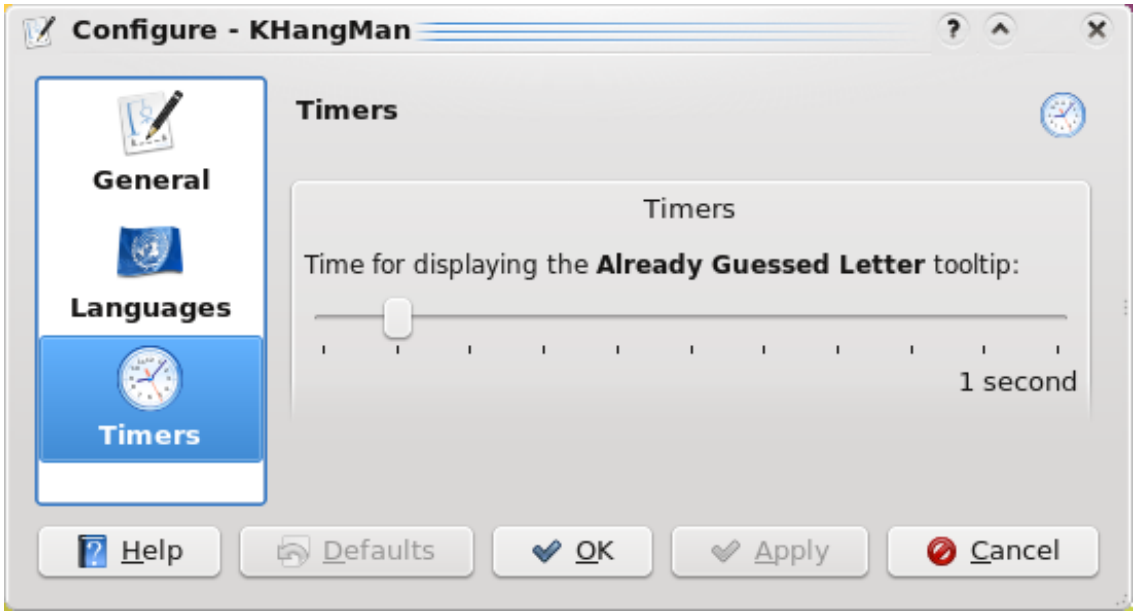
3.2.2 Keeleseadistused

Keeleseadistuste kaardil saab määrata teatud keeltele spetsiifilisi asju. Kui sinu keel selliste keelte hulka ei kuulu, on need valikud hallid ja neid ei saa kasutada.

Valik **Rõhumärkidega tähtede kirjutamine** on mõeldud hispaania, katalaani ja portugali keelele. Kui **Rõhumärkidega tähtede kirjutamine** sisse lülitada, tuleb kõik vastavad eritähed sõnades eraldi pakkuda (näiteks ã). Kui see ei ole sisse lülitatud, paljastab ilma rõhumärgita tähe pakkumine ka kõik sarnased rõhumärkidega tähed.

3.2.3 Taimeri seadistused

Taimeri seadistuste kaardil saab määrata **aja, mille jooksul näidatakse juba äraarvatud tähe kohtspikrit**.



Juba pakutud tähe kohtspikri näitamise aja määramine võimaldab pikendada või lühendada aega, mille jooksul näidatakse juba äraarvatud tähe kohtspikrit. See annab teada, kui proovid sisestada tähte, mida oled juba pakkunud. Mõnele inimesele ei pruugi selle näitamine üldse meeldida, samas lapsed võivad tahta sõnumit uurida ning nende puhul võiks näitamise aega pikendada.

Peatükk 4

Käskude seletused

4.1 Menüüd ja kiirklahvid

4.1.1 Menüü Mäng

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Uus mäng, st. uus sõna

Mäng → Ava (Ctrl+O)

Avab kohaliku sõnafaili

Mäng → Hangi uue keele sõnad... (Ctrl+G)

Avab **uue kraami hankimise** dialoogi, kus näeb kõiki keeli, mille andmeid on võimalik võrgust endale laadida.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab KHangMani töö

4.1.2 Menüü Kategooria

Kategooria → Loomad

Võimalus valida äraarvamiseks loomade nimed
Samas menüüs näidatakse ka kõiki teisi paigaldatud kategooriaid.

Kategooria → Kerge

Võimalus valida äraarvamiseks lihtsate sõnade nimekiri

Kategooria → Keskmine

Võimalus valida äraarvamiseks keskmise raskusastmega sõnade nimekiri

Kategooria → Raske

Võimalus valida äraarvamiseks raskete sõnade nimekiri

4.1.3 Menüü Keel

Keel → **Inglise**

Võimalus valida äraarvamiseks ingliskeelsed sõnad.

Samas menüüs näidatakse ka kõiki teisi paigaldatud keeli.

4.1.4 Menüü Välimus

Välimus → **Meretaust**

Võimalus valida meretaust ja vastavad fondivärvid

Välimus → **Talveteema**

Võimalus valida talvine taustapilt ja vastavad fondivärvid

Välimus → **Mesilaseteema**

Võimalus valida mesilastega taustapildi ja vastavad fondivärvid

Välimus → **Kõrbetaust**

Võimalus valida kõrbetaust ja vastavad fondivärvid

Lisaks on KHangManil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abi**menüü elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest Menüü Seadistused ja Menüü Abi.

Peatükk 5

KHangMani sõnum arendajatele

5.1 Kuidas tõlkida sõnu mängu uuele keelele

Palun järgi alltoodud juhiseid ja saada seejärel failid tar.gz-tihenduses aadressile anmma@kde.org.

Kõigepealt kontrolli, kas KHangMano menüü **Mäng** käsk **Hangi uue keele sõnad...** ei paku juba sinu keele sõnu. Kui pakub, siis võid kontrollida, kas olemas on ka *vihjed*.

Sõnad paiknevad neljas eraldi failis, üks fail iga kategooria kohta. Failid asuvad kataloogis `/khangman/data/` . Fail `easy.txt` on lihtsa, `medium.txt` keskmise, `anmals.txt` loomade ja `hard.txt` raske kategooria jaoks.

Inglise keel on vaikekeel ning seepärast ka ainuke, mis on alati KHangManiga kaasas. Kõik muud keeled on lisatud vastavatesse kde-l10n moodulitesse.

1. Kasutada tuleb kvtml-vormingut ning kõige parem oleks eeskujuks vaadata, mida on tehtud prantsuse ja itaalia keele puhul. Silt <text> käib sõna, silt <t> vihje kohta, mõlemad asuvad sildi <entry> sees. Püüa hoida vihjed vastavuses taseme raskusastmega. **Lihtsal** tasemel võiks ka vihje olla üsna lihtne, kuid **raskel** tasemel võib vaja minna juba näiteks sõnaraamatu seletust. Püüa mitte kasutada vihjes äraarvatava sõnaga sarnaseid sõnu, mis annaks vahest liiga palju ette!

   Arvesta, et faile redigeerides tuleb kasutada **UTF-8 kodeeringut**. Kui sinu lemmikredaktor seda ei suuda, püüa kasutada KWrite'i või Katet. Faili KWrite'is või Kates avades saab utf8 kodeeringu valida ülal paremal asuvast liitkastist.

   Näide kvtml-faili kohta:

```
<?xml version="1.0"?>
<DOCTYPE kvtml PUBLIC "kvtml2.dtd"
"http://edu.kde.org/kanagram/kvtml2.dtd">
<kvtml version="2.0">
<information>
    <generator>converter</generator>
    <title>Animals</title><!--Tõlgi sildi sisu-->
    <comment>Animals from across the
planet</comment><!--Tõlgi sildi sisu-->
  </information>
  <identifiers>
    <identifier id="0" >
      <locale>en</locale>
    </identifier>
  </identifiers>
```

```
...
<entry id="0" >
      <inactive>false</inactive>
      <inquery>false</inquery>
      <translation id="0" >
        <text>bear</text><!--Tõlgi kõik text-sildite
sisu-->
        <comment>Large heavy animal with thick
fur</comment><!--Tõlgi kõigi comment-siltide sisu-->
      </translation>
    </entry>
...
</kvtml>
```

2. Faili alguses tuleks tõlkida siltide <title> ja <comment> sisu, mis asuvad sildi <information> sees. Pealkiri (title) on see, mis ilmub hiljem mängu menüüsse Kategooria, kust siis mängijad saavad selle valida.

3. Seejärel aseta sildi <identifier> alamsilti <locale> en asemele oma keele kood.

   Palun ära tõlgi failinime, sest need ei tohiks mingil juhul sisaldada ühtegi eritähte. Niisiis salvesta fail palun ingliskeelse nimega.

4. Muuda kvtml-faile tekstiredaktoriga (asi on palju lihtsam, kui redaktor võimaldab XMLi süntaksi esiletõstmist), asendades kõik sõnad sildi <text> sees ja kõik vihjed sildi <t> sees tõlgetega. Õigupoolest pole oluline säilitada tähendust, kuid üldiselt tasuks siiski silmas pidada pikkust ja raskusastet.

   Sõnades võib esineda ka tühik või -, sellisel juhul näidataksegi tühikut või märki '-', mitte aga '_'. Kui sinu keelel on mingeid eriomaseid probleeme, võta minuga ühendust, et ma võiks kaasa aidata koodi vajalikule kohandamisele (eriti näiteks eritähtede ja diakriitilisi märke kasutavate tähtede korral).

5. Sõnu võib muidugi ka otse tõlkida, aga mõttekas on kasutada oma keele arusaama sõnade raskusastmest ja ka uusi sõnu lisada. Näiteks 'table' ehk 'laud' on inglise keeles lihtsa taseme sõna, aga mõnes muus keeles võib see kuuluda ka näiteks keskmisele tasemele. Nii et kasuta sõnade muutmisel oma paremat äranägemist ja seesmist tunnetust. Sõnade arv failis ei ole oluline, neid võib täiesti vabalt ka rohkem olla.

   Arvesta, et kõik sõnad peavad olema nimisõnad.

6. Seejärel võib failid sisse kanda moodulisse *l10n-kde4/<keelekood>/data/kdeedu/khangman*. Ära unusta uuendamast ka faili CMakeLists.txt. Kui vajad lisateavet, võta minuga e-postitsi ühendust. Kui saadad mulle failid, ära unusta kindlasti mainimast mis tahes **erimärke**, mida sinu keeles tarvitatakse (pane need omaette tekstifaili, üks märk igale reale ja lisa see fail pakitud komplekti), ja mis tahes muid iseärasusi.

   Palun ära kanna faile kunagi sisse stabiilsesse harusse (BRANCH), sest see võib muuta mängu kasutamise lihtsalt võimatuks.

Suured tänud kaasaaitamise eest!

5.2 Mida ja kuhu KHangMan salvestab

Kui hangid uue keele menüükäsuga **Mäng** → **Hangi uue keele sõnad ...**, salvestatakse uue keele andmed vastava keele kataloogi `$KDEHOME/share/apps/khangman/data`. Saadaolevate keelekataloogide nimed salvestatakse ka KHangMani konfiguratsioonifailis `$KDEHOME/share/config/khangmanrc`.

Pakkuja nimi (s.t. veebilehekülje aadress, kust uusi keeli alla laadida), on salvestatud failis `$KDEDIR/share/apps/khangman/khangmanrc`.

Inglise keel (vaikimisi) ja kasutaja keel vastavast i18n paketist (kui see on olemas) salvestatakse kataloogi `$KDEDIR/share/apps/kvtml`.

Konfiguratsioonifailis, mis on iga kasutaja kohta eraldi salvestatud failis `$KDEHOME/share/config/khangmanrc`, salvestatakse kõik mänguga seotud seadistused, näiteks taust, viimati mängitud tase, samuti failid, mis on alla laetud **uue kraami hankimise** dialoogi abil.

Peatükk 6

Küsimused ja vastused

Seda dokumenti on võibolla juba uuendatud. Värskeima versiooni leiad aadressilt http://docs.kde.org/current/kdeedu/ .

1. *Ma saan veateate, mis ütleb, et pilte ei leita.*

   Vaikimisi on mäng paigaldatud kataloogi `/usr/local/kde`, nii et lisa enne mängu käivitamist oma otsinguteele `/usr/local/kde/bin` ja määra muutuja `KDEDIR` väärtuseks `/usr/local/kde`. Väga lihtne on KHangMani seadistada võtmega `--prefix=$KDEDIR`, kus `$KDEDIR` on koht, kuhu KDE on paigaldatud. See võib vastavalt distributsioonile ja operatsioonisüsteemile tublisti erineda, mistõttu on kõige mõttekam paigaldada KHangMan oma distributsiooni tarkvarapaketist.

2. *KHangMan ei käivitu korrektselt pärast seda, kui uuendasin versiooni KDE 4 peale*

   Selle põhjuseks võib olla seadistustefaili muutumine. Palun eemalda kataloogist `$KDEHOME/share/config` fail `khangmanrc`.

Peatükk 7

Autorid ja litsents

KHangMan

Rakenduse autoriõigus 2001-2007: Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org.mail;

Kaasaaitajad:

- Hangmani graafika: Renaud Blanchard kisukuma@chez.com
- Helid: Ludovic Grossard ludovic.grossard@libertysurf.fr
- Endine hooldaja: Primoz Anzur zerokode@gmx.net
- Rootsi keele andmefailid, abi koodi kirjutamisel, läbipaistvad pildid ja i18n parandused: Stefan Asserhäll stefan.asserhall@telia.com
- Hispaania keele andmefailid: eXParTaKus expartakus@expartakus.com
- Hispaania keele vihjed: Rafael Beccar rafael.beccar@kdemail.net
- Taani keele andmefailid: Erik Kjaer Pedersen erik@mpim-bonn.mpg.de
- Soome keele andmefailid: Niko Lewman niko.lewman@edu.hel.fi
- Brasiilia portugali keele andmefailid: João Sebastião de Oliveira Bueno gwidion@mpc.com.br
- Katalaani keele andmefailid: Antoni Bella bella5@teleline.es
- Itaalia keele andmefailid: Giovanni Venturi jumpyj@tiscali.it
- Hollandi keele andmefailid: Rinse rinse@kde.nl
- Portugali keele andmefailid: Pedro Morais morais@kde.org
- Serbia keele (kirillitsa ja ladina) andmefailid: Chusslove Illich chaslav@sezampro.yu
- Sloveeni keele andmefailid: Jure Repinc jlp@holodeck1.com
- Tšehhi keele andmefailid: Lukáš Tinkl lukas@kde.org
- Tadžiki keele andmefailid: Roger Kovacs rkovacs@khujand.org
- Norra keele (Bokmål) andmefailid: Torger Åge Sinnes torg-a-s@online.no
- Ungari keele andmefailid: Tamas Szanto tszanto@mol.hu
- Norra keele (Nynorsk) andmefailid: Gaute Hvoslef Kvalnes gaute@verdsveven.com
- Türgi keele andmefailid: Mehmet Özel mehmet_ozel2003@hotmail.com

- Bulgaaria keele andmefailid: Radostin Radnev radnev@yahoo.com
- Iiri keele andmefailid: Kevin Patrick Scannell scannell@slu.edu
- Abi koodi kirjutamisel: Robert Gogolok mail@robert-gogolok.de
- Abi koodi kirjutamisel: Benjamin Meyer ben@meyerhome.net
- Koodiparandused: Lubos Lunàk l.lunak@kde.org
- Koodiparandused: Albert Astals Cid aacid@kde.org
- Kasutamisuuring: Celeste Paul seele@obso1337.org

Dokumentatsiooni autoriõigus 2001-2007: Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@starman.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt GNU Üldise Avaliku Litsentsi tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

A.1 Kuidas hankida KHangMan

KHangMan on osa KDE projektist http://www.kde.org/ .

KHangMan asub paketis kdeedu KDE projekti peamises FTP saidis ftp://ftp.kde.org/pub/kde/ .

A.2 Kompileerimine ja paigaldus

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

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

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