

Manuel de KBlackBox

Nicolas Roffet

Robert Cimrman

Philip Rodrigues

Lauri Watts

Traduction française : Éric Bischoff

Traduction française : Ludovic Grossard

Traduction française : Xavier Besnard



Manuel de KBlackBox

Table des matières

1	Introduction	5
2	Comment jouer	6
3	Règles du jeu, stratégies et astuces	7
3.1	Règles du jeu	7
4	Vue d'ensemble de l'interface	9
4.1	Description du plateau de jeu	9
4.2	Éléments de menu	10
5	Foire aux questions	11
6	Remerciements et licence	12

Résumé

Cette documentation décrit le jeu KBlackBox en version 21.04.

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Puzzle, plateau

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Un

KBlackBox est un superbe jeu de logique, inspiré du jeu Blackbox de Emacs. La majeure partie de cette documentation provient de l'aide originale de la version sous Emacs.

KBlackBox est un jeu consistant à localiser dans un quadrillage des objets cachés. L'ordinateur a caché plusieurs billes sur le plateau de jeu. En lançant des rayons sur celui ci et en regardant à quel endroit ils en ressortent, il est possible d'en déduire la position des billes cachées.

Le score sera le plus élevé si vous utilisez le moins de rayons possibles et si vous trouvez les billes le plus vite possible.

Chapitre 2

Comment jouer

OBJECTIF :

Utiliser les rayons laser pour déduire l'emplacement des billes sur le plateau de jeu.

Utilisez les rayons laser et placez les billes et les repères sur le plateau de jeu pour en déduire la position des billes cachées.

La partie démarre dès que vous utilisez un premier rayon laser. Avant cela, le temps n'est pas compté et aucun point de score n'est attribué.

Le curseur peut être déplacé autour du plateau au moyen des touches standards de déplacement du curseur ou de la souris. Le déclenchement des lasers ou les repères s'effectue au moyen du bouton gauche de la souris, ou en appuyant sur les touches **Retour chariot** ou **Entrée**.

Vous pouvez aussi déplacer les billes et les repères avec la souris.

Vous pouvez également marquer les emplacements où aucune bille ne peut se trouver. Appuyez simplement sur le bouton droit de la souris. Ceci vous aidera souvent à trouver un endroit où une bille peut se trouver. Pour effacer toutes les repères, appuyez sur la même touche ou sur le bouton de souris.

Si vous pensez que le placement des billes que vous avez effectué est correct, cliquez sur le bouton **Terminé!**. Une boîte de dialogue vous indiquera si le placement des billes est correct ou non, et vous donnera votre score.

Si vous placez des billes de manière incorrecte, la bonne solution sera affichée.

Le score augmente avec le temps (un point par seconde) et avec l'utilisation des lasers : trois points si le rayon laser touche une bille ou une entrée valable à cet endroit, et neuf points si une entrée existe à un autre endroit. Si vous faites une erreur, le score s'affiche à la fin de la partie à 999, lequel est le score maximal.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles du jeu

Vous devez localiser les billes cachées sur le plateau de jeu. Vos moyens sont limités. Vous ne pouvez que déclencher les lasers situés autour du plateau. Il y a trois possibilités lorsque vous envoyez un rayon sur le plateau :

Déviatoin

Le rayon est dévié et ressort quelque part ailleurs. Sur le plateau de jeu, les déviations sont repérées par des paires de nombres : un à l'endroit où le rayon a été envoyé, et l'autre à l'endroit où il est ressorti.

Réflexion

Le rayon est réfléchi et ressort à l'endroit même où il a été émis. Sur le plateau de jeu, les réflexions sont repérées par une lettre spéciale.

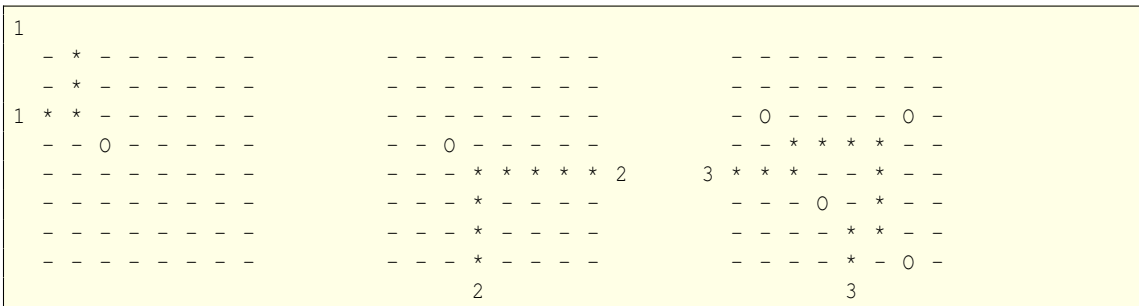
Collision

Le rayon frappe une bille de plein fouet et est absorbé. Il ne ressort pas du plateau. Sur le plateau de jeu, les collisions sont repérées par un caractère spécial.

Les règles qui régissent la réflexion des rayons sont simples et s'expliquent plus aisément en montrant quelques exemples.

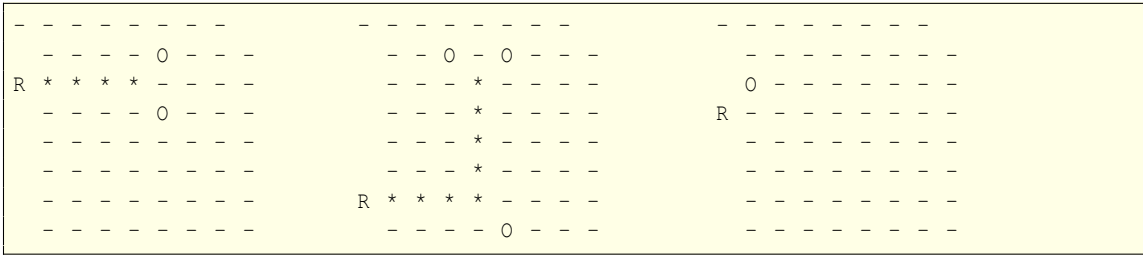
Lorsqu'un rayon arrive au voisinage d'une bille, il est dévié de quatre-vingt-dix degrés. Les rayons peuvent être déviés plusieurs fois. Sur le diagramme ci-dessous, les tirets représentent des positions vides et la lettre **O** représente une bille. Les points d'entrée et de sortie de chaque rayon sont marqués par des nombres comme décrit au paragraphe [Déviatoin](#) ci-dessus. Remarquez que les points d'entrée et de sortie sont toujours interchangeables. Le signe * indique le trajet suivi par le rayon.

Remarquez les positions de la bille et les déviations de quatre-vingt-dix degrés qu'elle cause.



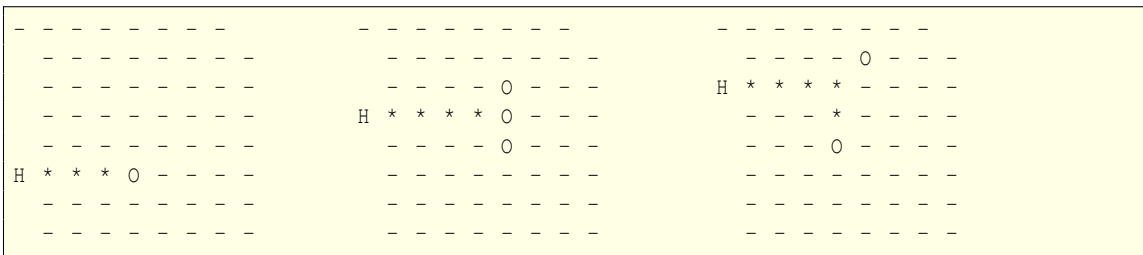
Comme mentionné précédemment, une réflexion se produit lorsqu'un rayon émerge à l'endroit même d'où il est parti. Ceci peut se produire pour différentes raisons :

Manuel de KBlackBox



Dans le premier exemple, le rayon est dévié vers le bas par la bille supérieure, puis immédiatement vers la gauche par celle du dessous, et, finalement, il revient jusqu'à son point de départ. Le deuxième exemple est similaire. Le troisième exemple est un peu curieux, mais s'explique si on prend en considération que le rayon ne peut tout simplement pas se placer sur le plateau. On peut aussi considérer que le rayon a été dévié vers le bas et est immédiatement ressorti du plateau.

Une collision se produit lorsqu'un rayon frappe une bille de plein fouet :

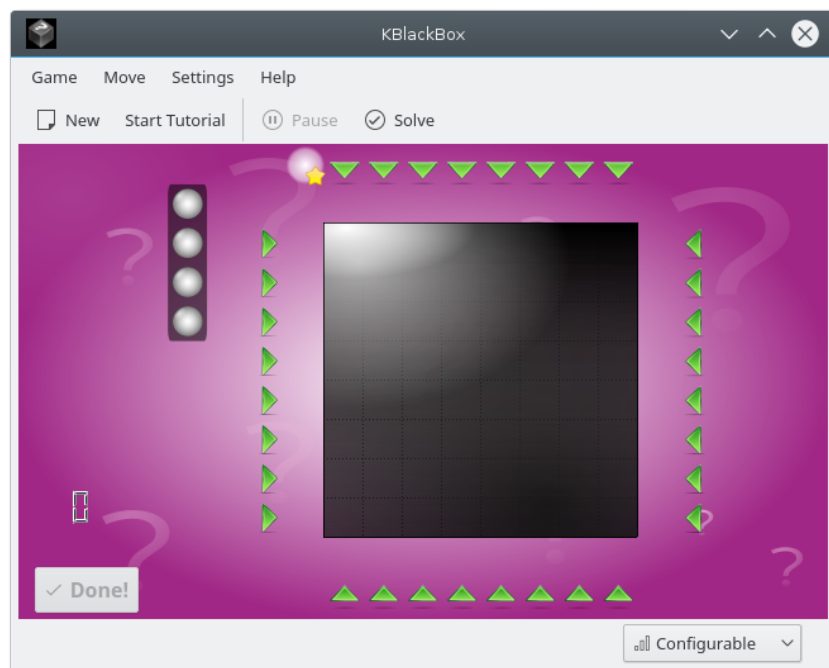


Prenez soin de comparer le deuxième exemple de collision avec le premier exemple de réflexion.

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 Description du plateau de jeu



On trouve les types de cases suivants sur le plateau de jeu :

La grosse boîte noire sur le milieu

Vous y marquez les positions où vous pensez que les billes se trouvent.

Les lasers autour du plateau

Les lasers sont tirés sur les billes quand ils entrent en contact. Ils disparaissent ensuite et sont remplacés par une information à propos des interactions du laser avec les billes sur le plateau de jeu.

Billes

Vous pensez sans doute "Il fallait bien en mettre!". Elles indiquent les positions où vous suspectez qu'une bille se trouve dans le plateau.

À la fin de la partie, les bonnes et mauvaises positions des billes sont aussi marquées avec des “billes”.

Repères pour « emplacement libre »

Vous pouvez les utiliser pour marquer les positions où vous êtes sûr qu’il n’y a aucune bille.

4.2 Éléments de menu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie (et abandonne la précédente, s’il y en a une).

Jeu → Pause (P)

Mettre en pause ou continuer la partie courante

Remarquez que les résultats d’interaction sont cachés pendant une partie en pause.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)

Afficher les meilleurs scores.

Jeu → Démarrer le tutoriel

Démarrer le tutoriel du jeu. Une manière simple d’apprendre les règles du jeu.

Jeu → Nouveau

Dans ce mode, la solution est affichée au démarrage de la partie. C’est utile pour comprendre les principes du jeu.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Cette action ferme la fenêtre et quitte KBlackBox.

Déplacer → Trouver la solution

Affiche la solution du jeu : la bonne position de toutes les billes.

Déplacer → Terminé!

Quand vous avez placé toutes les billes, sélectionnez « Terminé! » pour terminer la partie courante, calculer le score final et afficher les positions réelles des billes.

Configuration → Difficulté

Sélectionner la difficulté du jeu. Les parties en mode « difficile » ont plus de billes et un plateau de jeu plus grand que les autres modes de jeu. Vous pouvez aussi jouer avec un niveau de difficulté personnalisé que vous pouvez configurer dans le menu **Configuration** de KBlackBox.

NOTE

Les parties avec quatre billes ou moins sont toujours sûr d’être résolues. Ce n’est pas le cas avec les parties de cinq billes ou plus.

De plus, KBlackBox possède des éléments communs de menu KDE **Configuration** et **Aide**. Pour plus d’informations, veuillez consulter les sections [Menu de configuration](#) et [Menu d’aide](#) des fondamentaux de KDE.

Chapitre 5

Foire aux questions

1. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*

Oui. Vous pouvez utiliser les touches de flèches pour contrôler le curseur, la touche **Entrée** pour placer et supprimer les billes et la touche **Espace** pour placer des repères "vides".

2. *Je veux quitter le jeu maintenant, mais ma partie n'est pas terminée. Puis je l'enregistrer ?*

KBlackBox n'implante pas cette fonctionnalité pour le moment.

Chapitre 6

Remerciements et licence

KBlackBox

Copyright du programme 1999-2000 Robert Cimrman cimrman3@students.zcu.cz et 2007 Nicolas Roffet nicolas-kde@roffet.com

Licence de la documentation par Robert Cimrman. Mise à jour et conversion au format « Doc-Book » pour KDE 2.0 par Lauri Watts lauri@kde.org. Relu par Philip Rodrigues phil@kde.org

Traduction française par Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr et Ludovic Grossard grossard@kde.org.

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).