Manuel de KHangMan

Anne-Marie Mahfouf
Traduction française : Anne-Marie Mahfouf
Traduction française : Ludovic Grossard
Traduction française : Yohann Hamon

Manuel de KHangMan

Table des matières

1 Introduction **5**

2 Utilisation de KHangMan **6**

2.1 Utilisation générale 6

2.2 Jouer dans différentes langues 7

2.3 Quelques astuces 8

3 Barre de menus et d'outils **9**

3.1 La fenêtre principale de KHangMan 9

3.2 Configuration 10

4 Guide du développeur de KHangMan **12**

4.1 Comment ajouter des mots dans une nouvelle langue au jeu 12

4.2 Qu'est ce qui est stocké par KHangMan et où 14

5 Remerciements et licence **15**

Résumé

KHangMan est le jeu classique du pendu pour enfants.

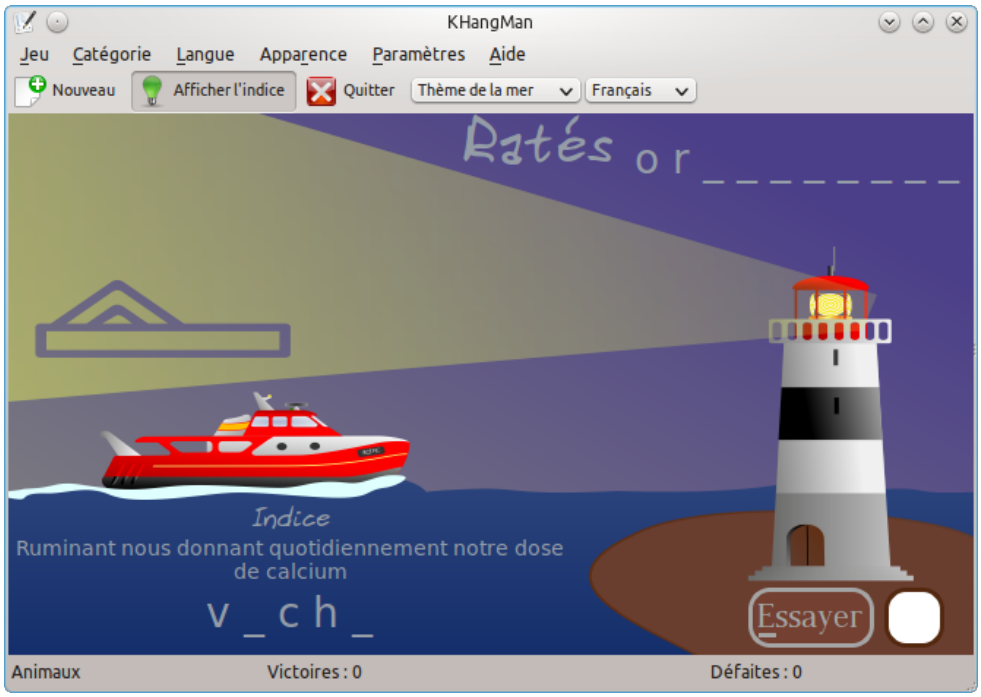
Chapitre 1

Introduction

KHangMan est un jeu fondé sur le jeu bien connu du pendu. Il est destiné aux enfants de six ans et plus. Il comporte plusieurs catégories de mots pour les découvrir parmi les thèmes : animaux, vêtements, ordinateurs, monnaie, facile et fruits. Le mot est choisi de façon aléatoire. Les lettres sont masquées et vous devez deviner le mot par essais successifs de lettres. A chaque fois que vous proposez une lette incorrecte, une partie de l'image du pendu est progressivement dessiné. Vous devez deviner le mot avant d'être pendu ! Vous avez 10 essais.

Chapitre 2

Utilisation de KHangMan



Vous pouvez voir ici KHangMan tel qu'à la première utilisation. La catégorie est réglée sur « Animaux », la langue est à son réglage par défaut (Ici en Anglais, la langue est votre langue définie par défaut dans KDE si les données existent), le thème est "Notes". Toute modification de catégorie, de langue ou de thème (Arrière plan) est enregistré dans le fichier de configuration et restauré lors de votre partie suivante.

Veuillez noter la facilité avec laquelle le thème peut être modifier, avec un simple clic sur la barre inférieure d'outils. L'obtention d'un nouveau mot et la sortie du jeu se font tout aussi facilement en cliquant sur les boutons correspondants des barres d'outils.

2.1 Utilisation générale

Un mot est choisi et ses lettres sont affichés grâce à un symbole « _ . Vous savez de combien de lettres le mot comporte. Vous devez deviner quel est ce mot en essayant une lettre après l'autre. Vous saisissez la lettre soit sur votre clavier ou soit vous la sélectionnez grâce au bouton gauche

de la souris. Si la lettre appartient ou non au mot, la couleur d'arrière-plan de la lettre basculera en vert, sinon en rouge.

Les touches de lettre dans la fenêtre de jeu vous permettent de jouer à KHangMan dans des langues étrangères sans changer la disposition de votre clavier.

Le mot est choisi au hasard et ce n'est pas le même que les mots précédents.

> IMPORTANT
> Tous les mots sont des noms (il n'y a pas de verbes ou d'adjectifs, etc.).

Si vous avez besoin d'aide pour deviner le mot, vous pouvez cliquez sur l'icône **Afficher l'indice** dans la barre inférieure d'outils et un indice sera affiché pour vous donner certaines indications sur le mot. Un nouveau clic sur l'icône masquera l'indice.

Les indices ne sont pas affichés par défaut.

En général, il est sans importance que vous saisissiez les lettres en minuscules ou en majuscules. Le logiciel convertit automatiquement toute entrée en majuscules. Le programme fait cela automatiquement.

La catégorie, les victoires et les défaites courantes sont affichées dans la fenêtre.

Chaque fois que vous annoncez une lettre qui n'est pas dans le mot, l'image du pendu est partiellement complétée. Vous avez 10 essais pour deviner le mot, après quoi il est affiché.

Il y a plusieurs catégories de mots disponibles, selon la langue sélectionnée. Le programme recherche tous les fichiers de données pour toutes les langues et utilise aussi les fichiers de mots de Kanagram.

Quand vous avez deviné un mot (ou que le bourreau a fait son œuvre), vous recevez des félicitations et le mot suivant vous est présenté. Pour quitter la partie, veuillez cliquer sur l'icône **Quitter** dans la barre supérieure d'outils.

Vous saisissez la lettre que vous souhaitez essayer sur votre clavier ou la sélectionner avec le bouton gauche de la souris. Si la lettre appartient au mot, la touche est mise en évidence en vert ainsi que l'emplacement de la lettre, autant de fois qu'elle y apparait. Si elle n'y appartient pas au mot, la touche est affichée en rouge. Vous avez dix essais, après quoi vous perdez, et le mot correct est affiché.

Pendant la partie, vous pouvez sélectionner de démarrer une nouvelle partie par un clic sur dans la barre inférieure d'outils. Vous pouvez également changer la catégorie des mots avec le bouton **Catégorie** de la barre d'outils (cela vous proposera en même temps un nouveau mot correspondant à cette nouvelle catégorie).

L'apparence peut être facilement modifiée au bouton de thèmes dans la barre supérieure d'outils.

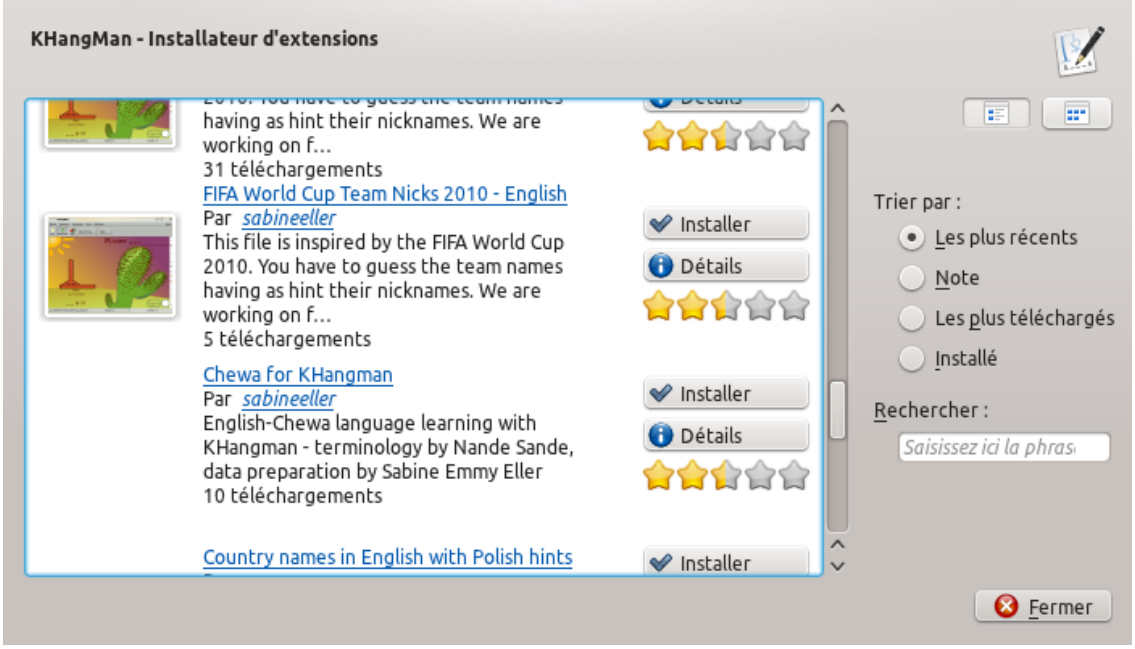
2.2 Jouer dans différentes langues

Vous pouvez jouer à KHangMan dans plusieurs langues dont : allemand, anglais (US et GB), bulgare, catalan, danois, espagnol, finnois, français, hollandais, hongrois, irlandais (Gaélique), italien, norvégien (Nynorsk), norvégien (Bokmål), polonais, portugais, portugais du Brésil, roumain, russe, serbe (Latin et cyrillique), slovène, suédois, tajik, tchèque et turc. Vous pouvez même essayer en chinois si vous installez les fichiers à partir de Kanagram !

Par défaut, après la première installation de KHangMan seul l'anglais et votre langue définie dans KDE, seront installés, si c'est l'une de celles citées précédemment et si vous avez installé le

paquet « kde-i18n » correspondant. Par exemple, si vous êtes un utilisateur Français et si vous avez KDE en Français, dans le menu **Langue** vous verrez deux éléments : Anglais et Français et le Français sera la langue par défaut.

Vous pouvez également jouer à KHangMan dans d'autres langues. Il est très facile d'ajouter de nouvelles données dans KHangMan. Tout ce dont vous avez besoin est une connexion opérationnelle à Internet. Vous devez cliquer sur . Une boite de dialogue apparait, similaire à celle ci :



Cliquez sur le nom de la langue que vous voulez installer et ensuite sur le bouton **Installer**. Si la langue est installée avec succès, une marque verte s'affiche en face du nom de la langue et le bouton **Installer** se transforme en **Désinstaller**. La liste de mots est immédiatement installée et disponible dans KHangMan. Vous cliquez sur le bouton **Fermer** pour fermer la boite de dialogue Obtenir les mots d'une nouvelle langue (si vous voulez une autre catégorie de mots, veuillez répéter ces étapes)

Vous pouvez alors facilement modifier la langue en cliquant sur le bouton des langues et sélectionnant une autre langue.

Veuillez noter que les caractères spéciaux d'une langue sont affichés sur le clavier. Vous pouvez voir des boutons avec une icône de chaque caractère spécial par langue comme é en Français par exemple. Un clic sur de tel bouton sélectionnera la lettre correspondante. Vous pouvez bien entendu aussi utiliser la disposition de clavier correspondant à la langue choisie.

2.3 Quelques astuces

En français, essayez d'abord de deviner les voyelles. Testez ensuite les consonnes les plus courantes : s, r, t, n, l.

Lorsque vous voyez "io", essayez « n » après cela, en français et en anglais.

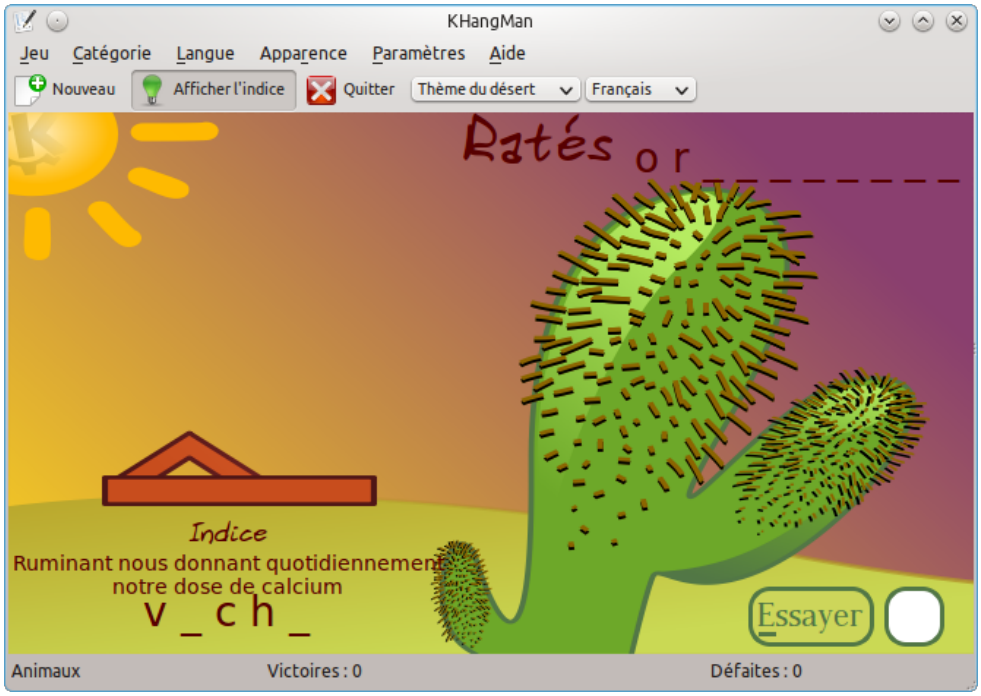
Vous devez soit saisir des lettres accentuées par vous-même, soit cliquer dessus. Lorsque vous saisissez un "a", seul un "a" s'affiche. Vous devez saisir par exemple ã pour que cette lettre s'affiche.

Le saviez-vous ? En français, les lettres les plus utilisées sont e (17,2 %), suivi par a (8,4 %), puis s (8,1 %), i (7,3 %) et n (7,1 %).

Chapitre 3

Barre de menus et d'outils

3.1 La fenêtre principale de KHangMan



Vous avez ici KHangMan avec le thème « Désert », la langue française et la catégorie "Animaux". Les caractères spéciaux sont affichés ici.

Le jeu possède la barre principale d'outils en haut de la fenêtre :

ou Démarrer ou arrêter une partie
Un bouton pour changer de thème
Ouvrir la boite de dialogue de configuration
À propos de KHangMan
À propos de KDE
Afficher le manuel utilisateur de KHangMan
Télécharger de nouveaux fichiers de langues à partir d'Internet
Quitter KHangMan

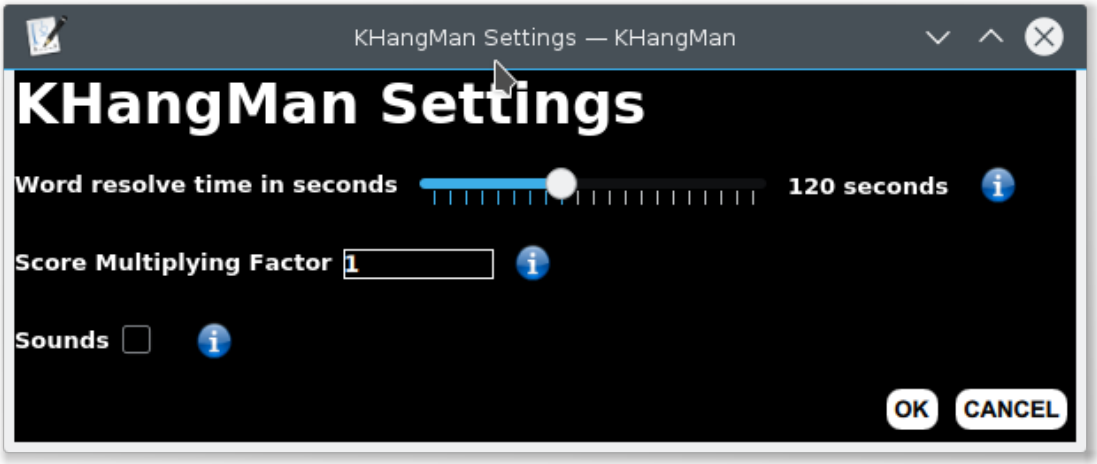
La barre d'outils inférieure s'affiche uniquement lorsque vous faites une partie. Si vous mettez le jeu en pause, cette barre d'outils est masquée :

Afficher un indice concernant le mot à deviner.
Un bouton pour changer la catégorie
Sélection de langues
Un bouton **Révéler le mot** pour révéler le mot à deviner
Chargez le mot suivant et démarrez une nouvelle partie

Tous les mots sont des noms. Aucun verbe ou d'adjectif. La catégorie choisie est ensuite affichée dans la barre d'état.

Seules des lettres peuvent être tapées dans le champ de saisie.

3.2 Configuration



Le **temps de résolution en secondes pour un mot** définit le temps maximum autorisé pour résoudre le mot dans KHangMan. La valeur par défaut est de 120 secondes. Les jeunes enfants auront besoin de plus de temps pour comprendre le jeu, pour les adultes, veuillez réduire le temps de résolution pour maintenir le jeu excitant.

Le facteur de multiplication des scores détermine le facteur par lequel les scores seront multipliés.

Si vous sélectionnez l'option **Sons** alors un son sera joué lors de la nouvelle partie et un autre son sera joué lorsque vous gagnez une partie.

Chapitre 4

Guide du développeur de KHangMan

4.1 Comment ajouter des mots dans une nouvelle langue au jeu

Veuillez suivre la procédure puis ensuite envoyer les fichiers en format « .tar.gz » ou « .gzip » à kde-edu mailinglist.

Veuillez regarder dans KHangMan dans la barre supérieure d'outils pour vérifier si votre langue est déjà disponible. Si elle l'est, vous pouvez aussi vérifier si elle contient des *indices*.

Les mots sont enregistrés dans quatre fichiers séparés, un pour chaque catégorie. Les fichiers sont dans `/khangman/data/en`. Le fichier `easy.kvtml` est pour la catégorie facile, le fichier `medium.kvtml` est pour la catégorie moyenne, le fichier `animals.kvtml` est pour la catégorie animaux et le fichier `hard.kvtml` est pour la catégorie difficile.

L'anglais est la langue par défaut et donc la seule langue à être fournie directement avec KHangMan. Toutes les données des autres langues sont dans les sous-modules kde-l10n correspondants.

1. Les fichiers utilisent maintenant le format « kvtml ». La balise `<text>` est pour le mot et la balise `<comment>` est pour l'indice, ceux-ci sont contenus à l'intérieur d'une balise `<entry>`. Essayez de faire correspondre l'indice avec le niveau de difficulté. La catégorie **Facile** va de pair avec un indice explicite tandis que la catégorie **Difficile** requiert la définition du dictionnaire. Essayez de ne pas utiliser de mots de la même famille dans l'indice, sans quoi le mot sera trop facilement trouver !

   Notez que vous devez utiliser **l'encodage UTF-8** lorsque vous éditez les fichiers. Si votre éditeur ne le permet pas, essayez KWrite ou Kate. À l'ouverture d'un fichier dans KWrite ou Kate, vous pouvez sélectionner l'encodage UTF-8 dans la liste déroulante en haut de la boite de dialogue d'ouverture de fichier.

   Voici un exemple de fichier kvtml :

```
<?xml version="1.0"?>
<DOCTYPE kvtml PUBLIC "kvtml2.dtd"
"https://edu.kde.org/kvtml/kvtml2.dtd">
<kvtml version="2.0">
<information>
  <generator>converter</generator>
  <title>Animaux</title><!--Translate tag content-->
  <comment>Animaux venant de toute la
planète</comment><!--Translate tag content-->
```

```
 </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><!--Translate all text tags
content-->
    <comment>animaux grand et lourds avec une
fine fourrure</comment><!--Translate all comment tags content-->
   </translation>
  </entry>
...
</kvtml>
```

2. Au début du fichier, vous devez traduire le contenu de la balise `<title>` ainsi que les contenus des balises `<comment>` qui sont dans la balise `<information>`. Le titre sera celui qui apparaitra dans le menu Catégorie du jeu (là où l'utilisateur choisit le fichier avec lequel il veut jouer).
3. Puis à l'intérieur de la balise `<identifier>`, veuillez mettre le code de votre langue au lieu de « en » dans `<locale>`.

   Veuillez ne pas traduire le nom de fichier car les noms de fichier ne doivent jamais contenir de caractères spéciaux. Donc veuillez enregistrer votre fichier avec le même nom de fichier anglais.
4. Éditez tous les fichiers kvtml avec un éditeur de texte (ce sera plus facile si vous utilisez la surbrillance syntaxique XML) et à l'intérieur remplacez chaque mot entre les balises `<text>` par le mot traduit et chaque indice entre les balises `<comment>` par l'indice traduit. Il n'est pas réellement important que le sens exact soit préservé, mais essayez de conserver la longueur et la difficulté des niveaux semblables.

   Vous pouvez inclure des mots avec un caractère « Espace » ou « - ». Dans ce cas, ces derniers seront affichés à la place du caractère « _ ». Veuillez contacter la liste de diffusion de « kde-edu » s'il y a quoi que ce soit de spécial relatif à votre langue. Je pourrais alors adapter le code pour que cela soit pris en compte (Spécialement les caractères spéciaux et les caractères accentués).
5. Vous pouvez simplement traduire les mots, mais vous pouvez également les adapter selon leur catégorie, ainsi qu'ajouter de nouveaux mots si vous le souhaitez. Par exemple, "table" est dans la catégorie facile en anglais mais dans votre langue il pourrait être dans la catégorie moyenne. N'hésitez pas à adapter les fichiers aux spécificités de votre langue. Le nombre de mots dans un fichier est sans importance, vous pouvez en ajouter.

   Rappelez vous que tous les mots doivent être des noms.
6. Vous pouvez ensuite envoyer vos fichiers dans *l10n-kf5/<lang_code>/data/kdeedu/kdeedu-data/* . Veuillez ne pas oublier aussi de mettre à jour le fichier « CMakeLists.txt ». Veuillez contacter la liste de diffusion de « kde-edu » si vous avez besoin de plus d'informations. Lorsque vous envoyez des fichiers, veuillez ne pas oublier de mentionner les **caractères spéciaux** utilisés dans votre langue (Incluez-les dans un fichier texte, un par ligne et ajoutez ce fichier dans l'archive « tar ») et veuillez mentionner toute autre spécificité.

   Veuillez ne jamais envoyer de fichiers dans BRANCH, cela pourrait détruire le jeu.

Merci beaucoup pour votre contribution !

4.2 Qu'est ce qui est stocké par KHangMan et où

Lorsque vous ajoutez une nouvelle langue à l'aide de l'icône **Télécharger des nouveaux fichiers de langues**, les données de la nouvelle langue seront enregistrées dans le fichier `$XDG_DATA_HOME/share/apps/kvtml/` dans le dossier du code de langue correspondant. Les noms des dossiers de langues disponibles sont aussi enregistrés dans le fichier de configuration de KHangMan dans le fichier `$XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc`.

Le nom du fournisseur (c'est-à-dire l'adresse du site Internet où télécharger de nouvelles langues) est enregistré dans `$XDG_DATA_DIRS/share/apps/khangman/khangmanrc`.

La langue anglaise (Par défaut) et la langue de l'utilisateur à partir de son paquet « i18n » (Si disponible) sont enregistrées dans `$XDG_DATA_DIRS/share/apps/kvtml`.

Le fichier de configuration, enregistré pour chaque utilisateur dans `$XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc` contient toute la configuration de la partie comme le fond d'écran, le dernier niveau joué, etc., plus les fichiers ayant été téléchargés à partir de la boite de dialogue **Obtenir les dernières nouveautés!** .

Chapitre 5

Remerciements et licence

KHangMan

Programme copyright 2001-2007 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Collaborateurs :
— Graphismes : Renaud Blanchard kisukuma@chez.com
— Sons : Ludovic Grossard ludovic.grossard@libertysurf.fr
— Ancien mainteneur : Primoz Anzur zerokode@gmx.net
— Fichiers de données suédois, aide au codage, images transparentes et corrections dans l'internationalisation : Stefan Asserhäll stefan.asserhall@telia.com
— Fichiers de données espagnols : eXParTaKus expartakus@expartakus.com
— Fichiers de données espagnols : Rafael Beccar rafael.beccar@kdemail.net
— Fichiers de données danois : Erik Kjaer Pedersen erik@mpim-bonn.mpg.de
— Fichiers de données finnois : Niko Lewman niko.lewman@edu.hel.fi
— Fichiers de données portugais (Brésil) : João Sebastião de Oliveira Bueno gwidion@mpc.com.br
— Fichiers de données catalans : Antoni Bella bella5@teleline.es
— Fichiers de données italiens : Giovanni Venturi jumpyj@tiscali.it
— Fichiers de données hollandais : Rinse rinse@kde.nl
— Fichiers de données portugais : Pedro Morais morais@kde.org
— Fichiers de données serbe (cyrillique et latin) : Chusslove Illich chaslav@sezampro.yu
— Fichiers de données slovènes : Jure Repinc jlp@holodeck1.com
— Fichiers de données tchèques : Lukáš Tinkl lukas@kde.org
— Fichiers de données tajic : Roger Kovacs rkovacs@khujand.org
— Fichiers de données norvégiens (Bokmål) : Torger Åge Sinnes torg-a-s@online.no
— Fichiers de données hongrois : Tamas Szanto tszanto@mol.hu
— Fichiers de données norvégiens (nynorsk) : Gaute Hvoslef Kvalnes gaute@verdsveven.com
— Fichiers de données turques : Mehmet Özel mehmet_ozel2003@hotmail.com
— Fichiers de données bulgares : Radostin Radnev radnev@yahoo.com
— Fichiers de données irlandais (gaélique) : Kevin Patrick Scannell scannell@slu.edu
— Aide au codage : Robert Gogolok mail@robert-gogolok.de
— Aide au codage : Benjamin Meyer ben@meyerhome.net
— Corrections du code : Lubos Lunàk l.lunak@kde.org
— Corrections du code : Albert Astals Cid aacid@kde.org
— Étude d'accessibilité : Celeste Paul seele@obso1337.org

Documentation copyright 2001-2007 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Traduction française par Anne-Marie Mahfouf, Ludovic Grossard grossard@kde.org et Yohann Hamon yohann_hamon@yahoo.fr.

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).