

Le manuel de Palapeli

Johannes Löhnert

Stefan Majewsky

Traduction française : Frederick Angelique

Relecture de la documentation française : Ludovic Grossard



Le manuel de Palapeli

Table des matières

1	Introduction	5
2	Parcourir la collection de puzzles	6
2.1	Tour d’horizon sur la barre d’outils	6
3	Créer de nouveaux puzzles	8
3.1	collection de découpeurs Palapeli	8
3.2	Les découpeurs hérités	10
4	Jouer sur le plateau du puzzle	11
4.1	Interactions de la souris	12
4.2	Tour d’horizon sur la barre d’outils	12
5	Tour d’horizon sur l’interface	13
5.1	Le menu Configuration	13
5.2	Le menu Aide	13
6	Configuration du jeu	14
6.1	Configuration générale	14
6.2	Interaction de la souris	14
6.2.1	onglet des boutons de la souris	14
6.2.2	onglet de la molette de la souris	15
7	Remerciements et licence	16
A	Installation	17
A.1	Compilation and installation	17

Résumé

Ceci est le manuel de Palapeli, un jeu de puzzle fondé sur la technologie de KDE.

Chapitre 1

Introduction

Palapeli est un jeu de puzzle à un seul joueur.

La fenêtre de Palapeli est divisée en deux zones, la collection de puzzles et le plateau du puzzle. Ce manuel va maintenant continuer sur la description de ces deux zones.

Chapitre 2

Parcourir la collection de puzzles

Quand vous lancez Palapeli pour la première fois, votre collection de puzzles est préchargée avec quelques puzzles par défaut fournis avec Palapeli. Cliquez sur l'un des puzzles pour commencer à jouer immédiatement. Le jeu a lieu sur le plateau du puzzle; rendez-vous [deux sections plus tard](#) pour savoir comment utiliser le plateau du puzzle.

En dehors de la sélection du puzzle, la collection de puzzles peut être utilisée pour les actions suivantes :

- *créer* de nouveaux puzzles à partir d'images stockées sur votre ordinateur
- *importer* des puzzles créés par d'autres personnes
- *exporter* des puzzles pour les partager avec vos amis et le monde entier
- *supprimer* des puzzles dont vous n'avez plus besoin

La section suivante décrit comment réaliser ces actions avec les boutons de la barre d'outils.

2.1 Tour d'horizon sur la barre d'outils

NOTE

Vous pouvez choisir des puzzles dans la liste en appuyant sur **Ctrl** et le bouton gauche de la souris en même temps. Appuyer sur le bouton gauche de la souris ou le bouton droit de la souris sans appuyer sur **Ctrl** ouvre ce puzzle dans le plateau de puzzle.

Créer un nouveau puzzle

Ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de créer un puzzle à partir d'une image stockée sur votre ordinateur. Allez à la [section suivante](#) pour plus de détails.

Supprimer

N'importe quel puzzle que vous avez choisi dans la liste des puzzles, sera définitivement supprimé de votre collection.

AVERTISSEMENT

Cette action est irréversible.

Importer depuis un fichier

Quand vous recevez un fichier de puzzle Palapeli (qui peut habituellement être reconnu par l'extension de fichier *.puzzle), vous pouvez utiliser cette fonction pour l'importer dans

Le manuel de Palapeli

votre collection locale. Les fichiers de puzzle peuvent aussi être lancés en cliquant dessus dans le gestionnaire de fichiers de votre choix, mais après l'importation, le puzzle apparaîtra dans votre collection locale, et vous pouvez supprimer le fichier du puzzle téléchargé sans risque.

Exporter vers un fichier

Cela exportera les puzzles actuellement choisis vers des fichiers, dans le but de vous permettre de les partager avec vos amis, les publier sur le web, ou créer une copie de secours de votre collection.

Chapitre 3

Créer de nouveaux puzzles

Comme décrit dans [la section précédente](#), vous pouvez créer de nouveaux puzzles en appuyant sur le bouton **Créer un nouveau puzzle** dans la collection de puzzles.

Appuyer sur ce bouton ouvre la boîte de dialogue de création de puzzle, qui est composée de trois pages :

1. À la première page, choisissez un fichier image qui sera découpé en morceaux. Soyez vigilant à saisir des méta-données correctes pour l'image : vous devriez renseigner l'auteur de l'image (par exemple le photographe ou le peintre); veillez à respecter les droits d'auteur de l'auteur de l'image s'il vous plaît.
2. À la seconde page, vous pouvez choisir le type de pièces dans lesquelles l'image sera découpée. Palapeli fournit une collection de découpeurs installés par défaut, mais des découpeurs tiers peuvent aussi être installés.
3. À la dernière page de la fenêtre de dialogue, le découpeur choisi peut être personnalisé par exemple en choisissant un nombre de pièces différent ou en modifiant les paramètres de forme de la pièce. Le jeu d'options disponible dépend du découpeur choisi.

Ce manuel va continuer à s'intéresser aux découpeurs fournis avec Palapeli. Si vous avez téléchargé un module externe de découpage tiers pour Palapeli, consultez la documentation de ce module externe si vous avez des problèmes en l'installant ou en l'utilisant sur votre système.

3.1 collection de découpeurs Palapeli

La collection de découpeurs de Palapeli crée des pièces de puzzle réalistes avec des modèles de base variés.

Grille rectangulaire

Contient les célèbres pièces rectangulaires.

Grille pentagonale (Cairo)

Avec ses pièces pentagonales et ses angles de pointe inégaux, elle est assez difficile à déchiffrer, puisque les pièces s'emboîtent de manière inhabituelle.

Grille hexagonale

Crée des pièces hexagonales, organisées à la façon des alvéoles d'un nid d'abeilles.

Grille rotrex (rhombi-tri-hexagonale)

Grâce à une composition spéciale de pièces triangulaires, hexagonales et rectangulaires, les pièces forment un motif qui ressemble à de nombreux cercles qui se croisent.

Grille irrégulière

Cette grille est disponible si vous avez installé qvoronoi depuis le paquet `qhull`. qvoronoi est utilisé pour calculer les formes des pièces irrégulières à partir de points placés aléatoirement.

La collection de découpeurs de Palapeli possède de nombreux paramètres qui contrôlent l'aspect des bords de la pièce, notamment leur excroissance à emboîter. Des paramètres par défaut sont donnés pour tous ces paramètres. Un mode supplémentaire de préconfiguration est disponible, ce qui réduit le nombre de paramètres au strict minimum. Les paramètres suivants sont habituellement disponibles :

Nombre de pièces approximatif

Pourcentage des bordures inversées

La probabilité pour chaque excroissance d'être inversée. Une excroissance est considérée inversée si elle pointe vers la direction opposée comme elle le ferait dans une grille complètement régulière. Dans la grille rectangulaire, cela donne des pièces avec 3 ou 4 excroissances pointant vers l'intérieur ou l'extérieur de la pièce. Positionnez le curseur tout au bout à gauche pour obtenir la grille normale complètement régulière. Au milieu, l'orientation des excroissances est aléatoire. À droite, la grille est complètement régulière à nouveau, mais avec une règle "alternative". Cela *ne* signifie *pas* que toutes les excroissances sont inversées : dans la grille régulière alternative, par exemple, chaque pièce possède quatre excroissances pointant vers l'intérieur ou quatre excroissances pointant vers l'extérieur. Ce paramètre n'a aucun effet dans la grille irrégulière.

Courbure des bords

Détermine la courbure des bords, c'est-à-dire à quel point les bords sont dentés ou simplement bombés. Déplacez le curseur tout à gauche pour obtenir des bords dentés avec des lignes droites (sauf pour les excroissances).

Taille de l'excroissance

Détermine la taille de l'excroissance de chaque bord. La configuration par défaut (curseur au milieu) est choisie pour ressembler à un puzzle réel. La gamme du curseur varie de 50 % à 150 % de cette taille, ce qui semble être extraordinairement grand. Le programme essaye vraiment d'éviter les collisions entre les excroissances. Les bords en collision sont remodelés plusieurs fois et rétrécis petit à petit. Cependant il reste encore des cas où aucune solution ne peut être trouvée, notamment pour les grandes tailles de l'excroissance.

Diversité de la courbure

Détermine à quel point la courbure (voir ci-dessus) varie entre les bords. Déplacer le curseur à gauche donne le même rendu que les bords soient dentés ou bombés. À droite, cela donne des bords très courbés et droits.

Diversité de la position de l'excroissance

Détermine à quel point la position de l'excroissance sur le bord varie. Tout à gauche, les excroissances sont fixées au milieu de leur bord.

Diversité des excroissances

Détermine à quel point les excroissances semblent uniques. Tout à gauche, les excroissances se ressemblent toutes. Tout à droite, chaque excroissance sera une œuvre d'art unique spécialement créée pour vous.

Diversité de la taille des pièces

Uniquement pour la grille irrégulière : détermine à quel point la taille des pièces varie. Une très petite valeur signifie qu'il n'y a presque pas de variation, telle une structure cristalline. Une grande valeur donne de très petites et très grandes pièces.

Enregistrer la grille en image

Enregistre une image de la grille (bords noirs sur fond blanc) à l'emplacement `~/goldberg-slicer-dump.png`. Si un enregistrement précédent existe, il sera écrasé.

3.2 Les découpeurs hérités

Pour des raisons historiques, Palapeli inclut aussi des découpeurs "Pièces classiques de puzzle" et "Pièces rectangulaires". Ces découpeurs créent de simple pièces rectangulaires avec ou sans excroissances à connecter. Ces découpeurs permettent le comptage des pièces et d'ajuster la proportion des pièces. Déplacer le curseur de la proportion des pièces à gauche crée de grandes pièces, le déplacer vers la droite crée des pièces larges. Le choix par défaut crée des pièces approximativement carrées.

Chapitre 4

Jouer sur le plateau du puzzle



Le but du jeu est d'assembler les pièces données pour former une image.

Les pièces peuvent être déplacées librement en cliquant dessus et en les déplaçant avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez choisir plusieurs pièces en une fois en maintenant la touche **Ctrl** et en cliquant sur les pièces, ou en déplaçant une sélection rectangulaire des pièces avec le bouton gauche de la souris.

Quand vous placez une pièce auprès d'une pièce voisine, les deux pièces vont automatiquement s'emboîter. Après s'être assemblées, les pièces ne peuvent plus être détachées. Contrairement à la réalité, vous ne pouvez pas assembler deux pièces qui ne sont pas de vraies voisines.

La barre de progression sous le plateau du puzzle indique votre progression(2). Palapeli enregistrera automatiquement votre progression après chaque mouvement, donc vous n'avez normalement pas à vous soucier d'enregistrer votre progression.

Avec la molette de la souris, ou avec le curseur en bas à droite (3), vous pouvez modifier le niveau de zoom de l'affichage du plateau du puzzle. En cliquant et déplaçant avec le bouton droit de la souris, vous pouvez déplacer l'affichage du plateau du puzzle.

Le déplacement des pièces est limité par *l'espace du plateau du puzzle*. Cet espace est représenté sur l'arrière-plan du plateau du puzzle par une forme rectangulaire peu accentuée. Quand vous déplacez des pièces vers le bord de l'espace du plateau du puzzle, l'espace s'agrandira automatiquement pour vous donner plus d'espace pour déplacer vos pièces de puzzle. Près des bords ombragés, le curseur de la souris change en une flèche à double têtes, indiquant que vous pouvez ajuster l'espace du plateau du puzzle en cliquant sur le bord et en le déplaçant avec le bouton gauche de la souris.

Vous pouvez verrouiller l'espace du plateau du puzzle avec le petit bouton (5) juste à droite de la barre de progression. L'ombrage autour du plateau du puzzle s'assombriera davantage, et le déplacement des pièces s'arrêtera maintenant aux bords de l'espace du plateau du puzzle. Il est toujours possible d'ajuster la taille de l'espace du plateau du puzzle manuellement.

4.1 Interactions de la souris

Comme décrit dans la section précédente, il existe plusieurs façons d'interagir avec le plateau du puzzle de Palapeli en utilisant la souris. Vous pouvez configurer librement quelles actions sont activées par quel bouton de la souris (consultez la section de la [Configuration du jeu](#) pour plus d'informations sur la manière de le configurer). La liste suivante résume toutes les actions possibles avec la souris :

Modifier la taille de l'espace du plateau du puzzle en déplaçant ses bords.

Par défaut, cette action est assignée au bouton gauche de la souris.

Déplacer des pièces en les glissant

Quand vous cliquez et faites glisser une pièce de puzzle, cette pièce sera déplacée. Si plusieurs pièces sont choisies et que vous cliquez et faites glisser une de ces pièces, alors toutes les pièces sont déplacées. Par défaut, cette action est assignée au bouton gauche de la souris.

Déplacer l'affichage de la fenêtre en glissant

Par défaut, cette action est assignée au bouton droit de la souris.

Choisir plusieurs pièces en une seule fois

Quand vous cliquez dans un espace libre du plateau du puzzle au lieu d'une pièce de puzzle, vous pouvez dessiner une sélection rectangulaire. Quand vous relâchez le bouton de la souris, toutes les pièces à l'intérieur de la sélection rectangulaire sont sélectionnées. Toutes les autres sont dé-sélectionnées. Par défaut, cette action est assignée au bouton gauche de la souris.

Choisir des pièces en cliquant dessus

Quand vous cliquez sur une seule pièce de puzzle, elle sera sélectionnée. Si elle l'était déjà, elle sera désélectionnée. Par défaut, cette action est assignée au bouton gauche de la souris et seulement disponible quand la touche **Ctrl** est appuyée.

Faire basculer l'état du verrou de l'espace du plateau du puzzle

Cette action revient à appuyer sur le bouton (5) dans la barre d'état. Par défaut, cette action n'est assignée à aucun bouton de la souris, mais vous pouvez l'assigner depuis [la boîte de dialogue de configuration](#).

Faire défiler l'affichage horizontalement et Faire défiler l'affichage verticalement

Par défaut, cette action n'est pas assignée à la molette de la souris, mais vous pouvez l'activer à partir de [la boîte de dialogue de configuration](#).

Agrandir l'affichage

Cette action revient à déplacer le curseur (3) dans la barre d'état. Cette action est assignée à la molette de la souris par défaut.

4.2 Tour d'horizon sur la barre d'outils

Recommencer le puzzle

Annule la progression enregistrée pour ce puzzle.

Chapitre 5

Tour d'horizon sur l'interface

Les deux zones de Palapeli, la collection de puzzle et le plateau du puzzle, sont intégrées à la barre de menu comme onglets. Il y a aussi deux menus avec des actions standards qui sont décrites ci-dessous.

5.1 Le menu Configuration

Configuration → **Afficher la barre d'état du plateau de puzzle**

Fait basculer l'affichage de la barre de progression et les boutons sous le plateau du puzzle. Cette action ne modifiera rien dans la collection de puzzles.

Configuration → **Configurer les raccourcis clavier...**

Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez configurer les raccourcis clavier pour Palapeli

Configuration → **Configurer Palapeli...**

Ouvre la boîte de configuration du jeu. Consultez la section [Configuration du jeu](#) pour plus de détails.

5.2 Le menu Aide

Aide → **Manuel utilisateur de Palapeli (F1)**

Exécute le système d'aide de KDE en commençant par les pages d'aide de Palapeli (ce document).

Aide → **Qu'est-ce que c'est? (Maj+F1)**

Change le curseur de la souris en une combinaison flèche et point d'interrogation (?). Cliquer sur des éléments dans Palapeli ouvrira une fenêtre d'aide (s'il en existe une pour cet élément particulier), expliquant la fonction de l'élément en question.

Aide → **Rapport de bogue...**

Ouvre une boîte de dialogue de rapport de bogue où vous pouvez signaler un bogue ou effectuer une requête de fonctionnalité sous la forme d'une liste de souhaits ("wishlist").

Aide → **À propos de Palapeli**

Affiche des informations sur la version et sur l'auteur.

Aide → **À propos de KDE**

Affiche la version de KDE et d'autres informations de base.

Chapitre 6

Configuration du jeu

Pour ouvrir la boîte de dialogue de configuration, utilisez l'option de la barre de menu : **Configuration** → **Configurer Palapeli...**

6.1 Configuration générale

Arrière-plan

Vous permet de choisir une autre texture d'arrière-plan pour le plateau du puzzle. Si vous choisissez une couleur unique au lieu d'une texture, le bouton à côté de la boîte de sélection peut être utilisé pour définir la couleur.

Apparence des pièces

Contrôle l'aspect des pièces sur le plateau du puzzle. Si Palapeli s'exécute lentement, ou quand les puzzles mettent beaucoup de temps à s'ouvrir, vous pouvez désactiver les effets graphiques dans cette catégorie pour accélérer l'application.

Précision de l'emboîtement

Vous permet de choisir à quel point des pièces voisines l'une de l'autre doivent être proches pour qu'elles s'emboîtent. Si vous déplacez le curseur plus à droite, les pièces s'emboîteront ensemble même si elles ne sont pas très proches. Cela rend le jeu un peu plus simple à faire.

6.2 Interaction de la souris

Cette page de la boîte de configuration vous permet d'assigner les interactions de la souris décrites dans la section [Jouer sur le plateau du puzzle](#) aux différents boutons de la souris. Les interactions sont classées par celles qui peuvent être assignées aux boutons de la souris (par exemple Déplacer la zone d'affichage en la faisant glisser), et celles qui peuvent être assignées à la molette de la souris (par exemple Faire défiler la zone d'affichage horizontalement).

6.2.1 onglet des boutons de la souris

Après le nom de chaque interaction, se situe un bouton avec l'image d'une souris qui montre l'action actuellement assignée. Vous pouvez configurer l'interaction en appuyant sur ce bouton avec le bouton gauche de la souris et ensuite avec le bouton de la souris auquel vous voulez assigner l'interaction. Si vous maintenez enfoncées les touches modificatrices pendant que vous cliquez pour la seconde fois, le plateau du puzzle autorisera cette interaction uniquement quand ces touches modificatrices sont maintenues enfoncées.

TUYAU

Au lieu de cliquer, vous pouvez aussi appuyer sur la touche **Espace** pour n'assigner **Aucune** touche à cette interaction. C'est seulement permis si les touches modificatrices sont maintenues enfoncées. Le bouton **Aucune** signifie que les touches modificatrices prennent la fonction du bouton de la souris : l'interaction commence quand les touches modificatrices sont enfoncées, et s'arrête quand l'une des touches modificatrices est relâchée.

6.2.2 onglet de la molette de la souris

Cet onglet fonctionne de manière similaire aux précédents. Quand le bouton à droite vous demande "saisissez ici...", vous devez faire tourner la molette de la souris au lieu de cliquer avec un bouton de la souris. Maintenir les touches modificatrices est permis, également avec les mêmes conséquences que pour le cas précédent.

TUYAU

Si votre souris possède une molette bi-directionnelle (habituellement comme la plupart des pavés tactiles des ordinateurs portables), vous pouvez en tirer parti : le bouton reconnaîtra quand vous tournerez la molette de la souris horizontalement ou verticalement.

Chapitre 7

Remerciements et licence

Palapeli a pour but de vous apporter le plaisir et le défi posé des puzzles sur votre ordinateur.

Le concept a été d'abord développé par Bernhard Schiffner et Stefan Majewsky, qui est le principal développeur actuel de Palapeli. La collection de découpeurs de Palapeli a été développée par Johannes Löhnert.

Documentation sous Copyright 2009, 2010 Johannes Löhnert, Stefan Majewsky.

Traduction française par Frederick Angélique ti_orion@hotmail.fr, relecture par 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 \(GNU General Public License\)](#).

Annexe A

Installation

Palapeli fait partie du projet KDE <http://www.kde.org/> .

Palapeli se trouve dans le paquet kdegames à l'adresse <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> , le site FTP principal du projet KDE.

A.1 Compilation and installation

Pour des informations détaillées sur comment compiler et installer les applications KDE, consultez la page [Construire et Lancer KDE à partir des sources](#)

Étant donné que KDE utilise **cmake**, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes pour le compiler. Si c'est le cas, veuillez les signaler aux listes de discussions de KDE.