Manuale di KBlackBox

Nicolas Roffet
Robert Cimrman
Philip Rodrigues
Lauri Watts
Traduzione della documentazione: Andrea Celli

Indice

1 Introduzione **5**

2 Come si gioca **6**

3 Regole di gioco, strategie e suggerimenti **7**

3.1 Regole di gioco 7

4 L'interfaccia grafica **9**

4.1 Descrizione del piano gioco 9

4.2 Le voci del menu 10

5 Domande frequenti (FAQ) **11**

6 Riconoscimenti e licenza **12**

Sommario

Questa documentazione descrive il gioco KBlackBox, versione 21.04

Capitolo 1

Introduzione

TIPO DI GIOCO:
Rompicapo da tavolo

NUMERO GIOCATORI AMMESSI:
Uno

KBlackBox è un simpatico gioco di logica, ispirato al gioco blackbox di Emacs. Gran parte di questo manuale è basato sul manuale originale di Emacs.

KBlackBox è un gioco di cerca e trova, giocato su un reticolo di celle. Il computer ha nascosto delle sfere in queste celle. Sparando dei raggi laser nella scatola e osservando dove emergono è possibile dedurre la posizione delle sfere nascoste.

Il tuo punteggio sarà tanto migliore (basso) quanti meno raggi spari e quanto più velocemente trovi le sfere.

Capitolo 2

Come si gioca

SCOPO DEL GIOCO:
Utilizza i raggi laser per dedurre la posizione delle sfere nascoste nella scatola nera.

Utilizza i laser e disponi sfere e contrassegni per dedurre la posizione delle sfere nascoste nella scatola nera.

La partita inizia non appena spari il primo laser. Prima di ciò il cronometro è fermo e nessun punto ti viene addebitato.

Il cursore può essere mosso in giro per la scatola nera con le abituali frecce o con il mouse. L'attivazione dei laser e il marcamento di una cella sono ottenuti con il tasto sinistro del mouse o premendo i tasti **Ritorno a capo** o **Invio**.

Puoi anche trascinare le sfere e i contrassegni con il mouse.

Puoi contrassegnare le celle dove tu pensi che non ci siano sfere. Basta premere il tasto destro del mouse. Questo spesso aiuta a delimitare la zona in cui potrebbero stare le sfere. Per eliminare ogni contrassegno premi di nuovo lo stesso tasto della tastiera o del mouse.

Quando pensi che la disposizione che hai dato alle sfere sia quella giusta, premi il pulsante **Fatto!**. Ti verrà detto se hai indovinato o no e sarà mostrato il tuo punteggio.

Se hai messo una sfera fuori posto, verrà mostrata la soluzione giusta.

Il punteggio aumenta con il tempo (1 punto al secondo) e con l'uso del laser: 3 punti se il raggio colpisce una sfera o esce da dove era entrato, 9 punti se esce da un altro punto. Se fai un errore, il punteggio finale sarà il massimo possibile: 999 punti.

Capitolo 3

Regole di gioco, strategie e suggerimenti

3.1 Regole di gioco

Devi trovare le sfere nascoste nella scatola nera. I mezzi a tua disposizione sono limitati: puoi solo attivare i laser che stanno attorno alla scatola. Ogni raggio che invii all'interno della scatola può uscire in tre modi:

Deviazione
: Il raggio viene deviato ed esce da qualche parte, diversa dal punto da cui lo hai lanciato. Sul piano di gioco le deviazioni sono indicate da una coppia di numeri uguali, uno dove il raggio è entrato e l'altro dove è uscito.

Riflessione
: Il raggio viene riflesso ed emerge nello stesso punto da cui è stato sparato. Sul piano di gioco la riflessione è indicata con la lettera **R**.

Collisione
: Il raggio colpisce in pieno una sfera e viene assorbito. Non esce più dalla scatola. Sul piano di gioco, le collisioni sono indicate con segno speciale.

Le regole con cui le sfere riflettono i raggi sono semplici e si spiegano meglio con degli esempi.

Quando un raggio sfiora una sfera è deviato di 90. I raggi possono essere deviati più di una volta. Nei diagrammi seguenti, i trattini rappresentano celle vuote e le lettere **O** delle sfere. I punti di ingresso e di uscita di ogni raggio sono denotati con un numero come descritto nel paragrafo Deviazione. Nota che il punto di ingresso e di uscita sono interscambiabili. Gli * segnano il percorso seguito dal raggio.

Osserva attentamente le posizioni relative delle sfere e le deviazioni di 90 che causano.

```
1
  - * - - - - - -          - - - - - - - -          - - - - - - - -
  - * - - - - - -          - - - - - - - -          - - - - - - - -
1 * * - - - - - -          - - - - - - - -          - O - - - - O -
  - - O - - - - -          - - O - - - - -          - - * * * * - -
  - - - - - - - -          - - - * * * * * 2      3 * * * - - * - -
  - - - - - - - -          - - - * - - - -          - - - O - * - -
  - - - - - - - -          - - - * - - - -          - - - - * * - -
  - - - - - - - -          - - - * - - - -          - - - - * - O -
                                 2                          3
```

Come già detto, abbiamo una riflessione quando un raggio esce dallo stesso punto da cui era entrato. Questo può succedere in diversi casi:

```
- - - - - - - -          - - - - - - - -          - - - - - - - -
  - - - - O - - -          - - O - O - - -          - - - - - - - -
R * * * * - - - -          - - - * - - - -          O - - - - - - -
  - - - - O - - -          - - - * - - - -        R - - - - - - - -
  - - - - - - - -          - - - * - - - -          - - - - - - - -
  - - - - - - - -          - - - * - - - -          - - - - - - - -
  - - - - - - - -        R * * * * - - - -          - - - - - - - -
  - - - - - - - -          - - - - O - - -          - - - - - - - -
```

Nel primo esempio, il raggio è deviato verso il basso dalla sfera superiore, poi a sinistra da quella inferiore e, alla fine, ripercorre la strada verso il suo punto di origine. Il secondo esempio è simile. Il terzo esempio è un po' anomalo, ma può essere compreso pensando che il raggio non ha mai la possibilità di entrare nella scatola. Altrimenti, si può pensare che il raggio sia immediatamente deviato verso il basso, uscendo subito dalla scatola.

Una collisione avviene quando un raggio arriva dritto contro una sfera.

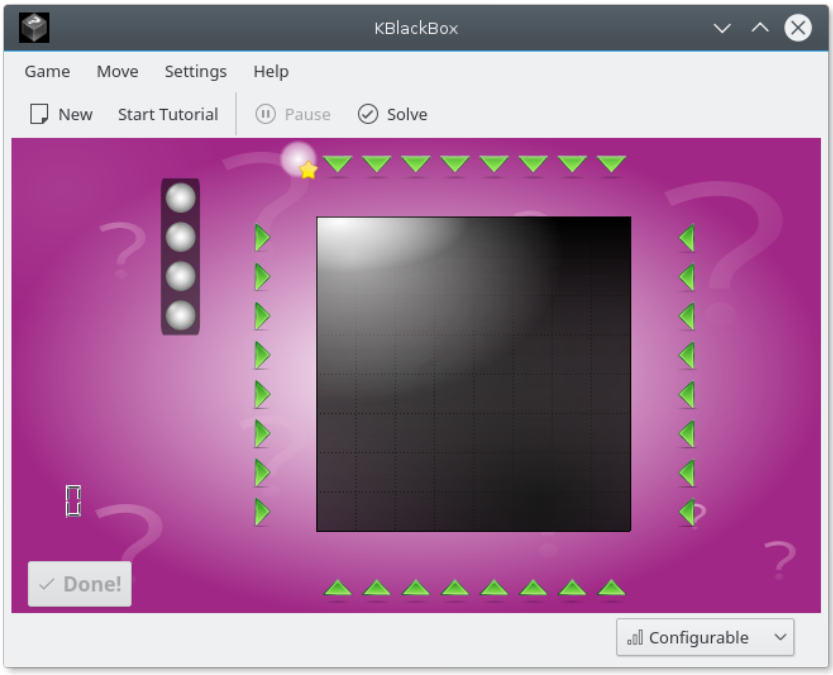
```
- - - - - - - -          - - - - - - - -          - - - - - - - -
  - - - - - - - -          - - - - - - - -          - - - - O - - -
  - - - - - - - -          - - - - O - - -        H * * * * - - - -
  - - - - - - - -        H * * * * O - - -          - - - * - - - -
  - - - - - - - -          - - - - O - - -          - - - O - - - -
H * * * O - - - -          - - - - - - - -          - - - - - - - -
  - - - - - - - -          - - - - - - - -          - - - - - - - -
  - - - - - - - -          - - - - - - - -          - - - - - - - -
```

Non tralasciare di confrontare il secondo esempio di collisione con il primo di riflessione.

Capitolo 4

L'interfaccia grafica

4.1 Descrizione del piano gioco



L'ambiente di gioco contiene i seguenti tipi di oggetti:

La grande scatola nera nel mezzo

Al suo interno devi marcare le celle in cui pensi sia nascosta una sfera.

I laser attorno alla scatola

I laser quando vengono attivati sparano un raggio di luce. Dopo di che scompaiono e vengono sostituiti da un'informazione sulle eventuali interazioni che hanno avuto con le sfere contenute nella scatola.

Sfere

'Servivano proprio!' avrai pensato. Queste segnano le celle della scatola nera in cui tu sospetti ci sia una sfera.

Alla fine della partita altre 'sfere' contrassegneranno le posizioni in cui stanno le sfere e i tuoi errori.

Contrassegno di "libero"

Puoi usarlo per contrassegnare le posizioni in cui sei sicuro che non ci siano sfere.

4.2 Le voci del menu

Partita → Nuova (Ctrl+N)

Avvia una nuova partita (e abbandona quella eventualmente in corso).

Partita → Pausa (P)

Sospende o riavvia la partita in corso.

Nota che i risultati delle interazioni vengono nascosti quando il gioco è in pausa.

Partita → Mostra classifiche (Ctrl+H)

Mostra i migliori risultati in classifica.

Partita → Avvia esercitazione

Avvia una partita di esercitazione. È un modo simpatico per imparare le regole del gioco.

Partita → Nuova esercitazione

In questa modalità la soluzione viene mostrata fin dall'inizio. È utile per imparare i principi del gioco.

Partita → Esci (Ctrl+Q)

Chiude la finestra e termina KBlackBox.

Sposta → Soluzione

Usa questa opzione se vuoi desistere. Ti verrà mostrata la soluzione, ossia la posizione corretta delle sfere.

Sposta → Fatto!

Quando avrai collocato tutte le sfere, premi **Fatto** per terminare la partita in corso. Verrà calcolato il punteggio finale ed indicata la vera disposizione delle sfere.

Impostazioni → Difficoltà

Permette di scegliere la difficoltà del gioco. Rispetto ai giochi più facili, quelli più difficili hanno più sfere e una scatola nera più grande. Puoi anche giocare ad un livello di difficoltà personalizzato. Puoi impostarlo nel modulo di configurazione di KBlackBox.

> NOTA
> I giochi con al più quattro sfere possono essere sempre risolti senza indeterminazioni! Questo non è garantito se ci sono cinque o più sfere.

Inoltre KBlackBox ha le voci di menu **Impostazioni** e **Aiuto** comuni a tutto KDE. Per ulteriori informazioni leggere le sezioni relative Menu Impostazioni e Menu Aiuto dei Fondamentali di KDE.

Capitolo 5

Domande frequenti (FAQ)

1. *Posso giocare con la tastiera?*

   Sì. Puoi usare le freccette direzionali per spostare il cursore, **Invio** per collocare o rimuovere una sfera e **Spazio** per segnare una casella come 'libera'.

2. *Devo lasciare la partita, ma non ho ancora finito. Posso salvare quello che ho fatto?*

   Per il momento, KBlackBox non prevede la possibilità di salvare la partita in corso.

Capitolo 6

Riconoscimenti e licenza

KBlackBox

Copyright sul programma: 1999-2000 Robert Cimrman cimrman3@students.zcu.cz e 2007 Nicolas Roffet nicolas-kde@roffet.com

Documentazione di Robert Cimrman. Aggiornata e convertita in formato docbook per KDE-2.0 da Lauri Watts lauri@kde.org. Aggiornata da Philip Rodrigues phil@kde.org

Traduzione della documentazione e dell'interfaccia grafica: Andrea Celli andrea.celli@libero.it

Traduzione dell'interfaccia grafica: Andrea Rizzi rizzi@kde.org

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della GNU Free Documentation License.

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della GNU General Public License.