

# **Manuale di KNetWalk**

**Fela Winkelmolen  
Eugene Trounev**

**Traduzione della documentazione: Vincenzo Reale  
Traduzione del manuale: Luciano Montanaro**



## Manuale di KNetWalk

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Come si gioca</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Regole del gioco, strategie e suggerimenti</b>	<b>8</b>
3.1	Regole . . . . .	8
3.2	Strategie e trucchi . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Panoramica dell'interfaccia</b>	<b>9</b>
4.1	Voci dei menu . . . . .	9
4.2	Configurazione del gioco . . . . .	10
4.2.1	Generale . . . . .	10
4.2.2	Tema . . . . .	10
4.2.3	Partita personalizzata . . . . .	10
4.3	Scorciatoie . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Riconoscimenti e licenza</b>	<b>12</b>

# Elenco delle tabelle

4.1 Scorciatoie . . . . .	11
---------------------------	----

## **Sommario**

KNetWalk, un gioco per amministratori di sistema.

# Capitolo 1

## Introduzione

**TIPO DI GIOCO:**  
Strategia

**NUMERO DI GIOCATORI POSSIBILI:**  
Uno

KNetWalk è un gioco di logica per singolo giocatore.

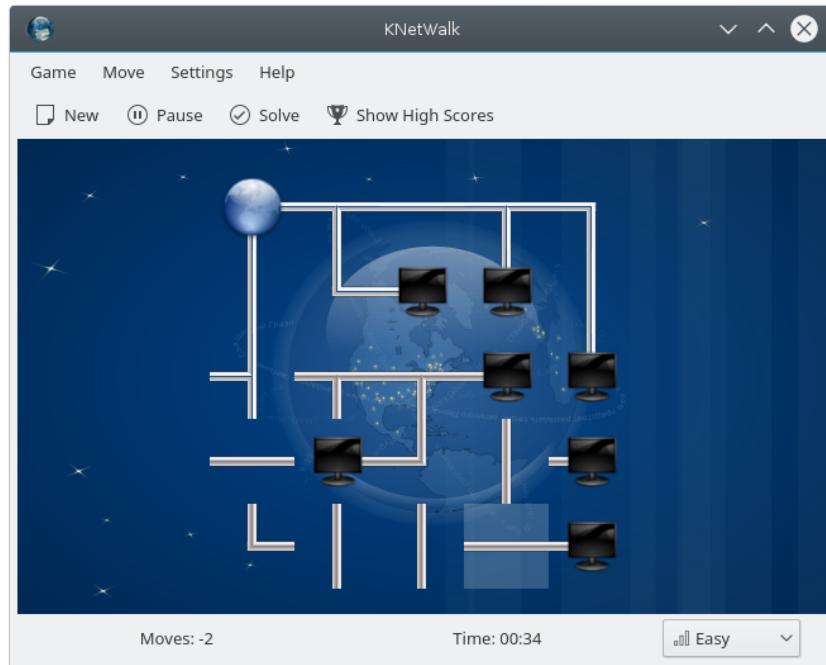
L'obiettivo del gioco è di far partire una LAN, connettendo tutti i terminali al server, nel numero di mosse più breve possibile.

## Capitolo 2

### Come si gioca

#### OBIETTIVO:

Collegare ciascun client con il server, senza lasciare cavi non connessi.



Al giocatore si presenta una griglia rettangolare contenente un server, molti terminali e spezzoni di cavo. L'obiettivo del gioco è di ruotare questi elementi finché tutti i clienti non sono connessi al server, e nessun filo rimane disconnesso. Opzionalmente, puoi provare a raggiungere un punteggio alto minimizzando il numero di rotazioni richieste.

Un clic col tasto sinistro su un riquadro lo ruota in senso antiorario, mentre con il tasto destro la rotazione è in senso orario. Un clic col tasto centrale lo indica come bloccato ed impedisce che venga ruotato a meno di sbloccarlo con un altro clic del tasto centrale; ciò può essere utile per indicare i riquadri di cui si conosce l'orientazione corretta. La barra di stato mostra il numero di clic fino alla mossa attuale.

## Capitolo 3

# Regole del gioco, strategie e suggerimenti

### 3.1 Regole

- C'è una sola soluzione corretta per ciascun livello.
- Al livello di difficoltà **Molto difficile**, le connessioni possono fare il giro da sinistra a destra e dal basso all'alto.
- Il gioco termina quando tutti i terminali e tutti i cavi sono connessi al server.
- Il punteggio rappresenta il numero di clic utilizzati per completare la partita. I punteggi più bassi sono i migliori.

### 3.2 Strategie e trucchi

- Comincia a cercare i quadrati la cui orientazione può essere determinata facilmente.
- Una volta che sei sicuro dell'orientazione del quadrato, puoi indicarlo usando il tasto centrale del mouse. Ciò è particolarmente utile nei livelli più difficili.
- Cerca i cavi a forma di I o di T vicino ai bordi, e quelli a forma di L negli angoli. La posizione di questi pezzi è facile da determinare, a meno che non si giochi al livello di difficoltà **Molto difficile**.
- Quando si gioca al livello di difficoltà **Molto difficile** è utile iniziare dai riquadri quasi vuoti, se ci sono, e vicini alle regioni contenenti molti terminali raggruppati.
- Anche quando si gioca allo stesso livello di difficoltà alcune partite sono più facili di altre. Riavvia il gioco se vuoi provare con una configurazione iniziale diversa.
- Se vuoi fare un buon punteggio, fai una mossa solo quando sei sicuro.

## Capitolo 4

# Panoramica dell'interfaccia

### 4.1 Voci dei menu

#### Partita → Nuova (Ctrl+N)

Comincia una nuova partita. Crea un livello casuale usando il livello di difficoltà attuale.

#### Partita → Pausa (P)

Mette in pausa il gioco. Fai clic sulla voce di menu per riprendere il gioco. Il campo di gioco scompare quando il gioco viene messo in pausa, dato che non sarebbe corretto poter determinare mosse ottimali senza avere il tempo che passa.

#### Partita → Mostra punteggi (Ctrl+H)

Mostra una finestra con la classifica dei punteggi migliori per i vari livelli di difficoltà.

#### Partita → Esci (Ctrl+Q)

Esce dal programma.

#### Mossa → Risolvi

Utilizzarla per abbandonare la partita. Mostra la soluzione, ma il punteggio non sarà considerato nella classifica.

#### Mossa → Sblocca tutto

Sbloccare tutte le celle che erano precedentemente bloccate dal giocatore utilizzando **Spazio** o automaticamente dopo avere selezionato l'opzione **Blocco automatico** nella [pagina Generale](#) della finestra **Configura KNetWalk**.

#### Impostazioni → Difficoltà

Ti permette di impostare il livello di difficoltà tramite un sub-menu.

Ci sono cinque livelli di difficoltà:

- **Facile:** 5 righe, 5 colonne, senza avvolgimento.
- **Medio:** 7 righe, 7 colonne, senza avvolgimento.
- **Difficile:** 9 righe, 9 colonne, senza avvolgimento.
- **Molto difficile:** 9 righe, 9 colonne, con avvolgimento.
- **Personalizzato:** saranno utilizzate le impostazioni configurate nella [finestra Configura KNetWalk](#).

### Impostazioni → Configura KNetWalk...

Aprire la finestra **Configura KNetWalk**. Vedere [Configurazione del gioco](#) per ulteriori informazioni.

Inoltre, KNetWalk ha le solite voci del menu di KDE **Impostazioni** e **Aiuto**; per maggiori informazioni consulta i capitoli [menu Impostazioni](#) e [menu Aiuto](#) dei «Fondamentali di KDE».

## 4.2 Configurazione del gioco

Per aprire la finestra **Configura - KNetWalk**, selezionare la voce di menu **Impostazioni → Configura KNetWalk....**

### 4.2.1 Generale

Utilizzando questa pagina, è possibile modificare le seguenti impostazioni di gioco.

#### Riproduci i suoni

Se marcata, saranno riprodotti suoni in KNetWalk.

#### Blocco automatico

Se marcata, KNetWalk blocchera automaticamente la cella dopo la rotazione.

#### Inverti i pulsanti del mouse

Se selezionata, KNetWalk utilizza il clic sinistro per la rotazione in senso orario e il clic destro per la rotazione in senso antiorario.

#### Durata della rotazione:

Qui è possibile determinare il tempo necessario per animare la rotazione di una singola cella.

### 4.2.2 Tema

Per selezionare il tema con cui giocare, accedere alla sezione **Tema**. Il tema viene caricato facendo clic su **Ok** o **Applica**. La partita attuale sarà terminata e sarà avviata una nuova partita. È possibile fare clic sul pulsante **Predefiniti** per ripristinare il tema predefinito.

### 4.2.3 Partita personalizzata

Questa pagina può essere utilizzata per configurare le impostazioni di gioco personalizzate. È possibile scegliere **Larghezza:** e **Altezza:** del tavolo e **Avvolgimento** se il piano di gioco deve avvolgersi da sinistra a destra e dall'alto al basso.

## 4.3 Scorciatoie

Le scorciatoie standard sono:

## Manuale di KNetWalk

Inizia una nuova partita	<b>Ctrl+N</b>
Pausa	<b>P</b>
Mostra i punteggi migliori	<b>Ctrl+H</b>
Esci	<b>Ctrl+Q</b>
Aiuto	<b>F1</b>
Spiegazione «Che cos'è?»	<b>Shift+F1</b>
Sposta a sinistra	Freccia ←
Sposta a destra	Freccia →
Sposta in alto	Freccia in ↑
Sposta in basso	Freccia in ↓
Ruota in senso orario	<b>Invio</b>
Ruota in senso antiorario	<b>Ctrl-Invio</b>
Commuta blocco	<b>Spazio</b>

Tabella 4.1: Scorciatoie

## Capitolo 5

# Riconoscimenti e licenza

KNetWalk

Copyright del programma 2004–2007 di Andi Peredri, Thomas Nagy e Fela Winkelmolen  
[fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com)

Copyright della documentazione 2007 di Fela Winkelmolen [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com)

Traduzione: Vincenzo Reale [smart2128vr@gmail.com](mailto:smart2128vr@gmail.com)

Traduzione: Luciano Montanaro [mikelima@cirulla.net](mailto:mikelima@cirulla.net)

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](#).