

Het handboek van KHangMan

Anne-Marie Mahfouf
Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf



Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	KHangMan gebruiken	6
2.1	Algemeen gebruik	6
2.2	Het spel in andere talen spelen	7
2.3	Enkele tips	8
3	Menubalk en werkbalken	9
3.1	Het hoofdvenster van KHangMan	9
3.2	Instellingen	10
4	Ontwikkelaarsgids voor KHangMan	12
4.1	Hoe kunt u woorden in een nieuwe taal vertalen voor het spel	12
4.2	Wat wordt er opgeslagen door KHangMan en waar	14
5	Dankbetuigingen en licentie	15

Samenvatting

KHangMan is het klassieke spel Galgje voor kinderen.

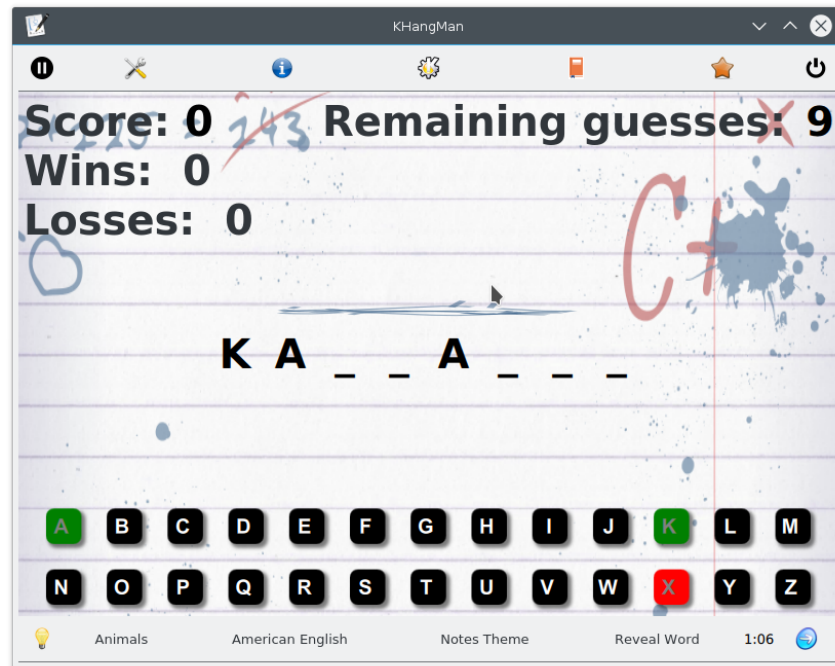
Hoofdstuk 1

Inleiding

KHangMan is een spel dat is gebaseerd op het welbekende spel Galgje. Het richt zich op kinderen van 6 jaar en ouder. Het spel kent verschillende categorieën te spelen woorden waaronder: dieren, kleding, geldsoorten, eenvoudig en fruit. Woorden worden willekeurig gekozen en de letters ervan worden verborgen. U raadt het woord door een voor een letters op te geven. Telkens wanneer u een verkeerde letter raadt wordt er een gedeelte van de galg-afbeelding getekend. U moet het woord raden voordat u wordt opgehangen! U hebt 10 pogingen.

Hoofdstuk 2

KHangMan gebruiken



Hier ziet u KHangMan zoals het eruit ziet als u het voor de eerste keer start. De category is dieren, de taal is de standaard (Engels hier, de standaard is de huidige taal van KDE als de gegevens bestaan), het thema is 'Notities'. Elke wijziging in categorie, taal of thema (achtergrond) wordt in het configuratiebestand geschreven en herstelt in uw volgende spel.

Zie hoe eenvoudig het is om de achtergrond te wijzigen. Klik op de bijhorende knop onderaan de werkbalk. U kunt ook een nieuw woord krijgen of het spel afsluiten door op de bijhorende knoppen in de werkbalken te klikken.

2.1 Algemeen gebruik

Een woord wordt in de vorm van streepjes () getoond. Aan het aantal streepjes kunt u afleiden hoeveel letters er in het woord zitten. U dient het woord te raden door één voor één letters in te voeren. U typt de letter in op het toetsenbord of selecteert ze met de linkermuisknop. Als de letter bij het woord hoort wordt de achtergrond van de letter groen, anders rood.

De lettertoetsen in het venster van het spel maken het mogelijk om KHangMan in vreemde talen te spelen zonder uw toetsenbordindeling te wijzigen.

Het woord wordt willekeurig gekozen en is niet hetzelfde als het vorige woord.

BELANGRIJK

Alle woorden zijn zelfstandige naamwoorden (dus geen werkwoorden, bijvoeglijke naamwoorden, enz.).

Als u hulp nodig hebt bij het raden van het woord, dan klikt u op het pictogram  **De tip tonen** in de onderste werkbalk en er wordt een tip getoond die u in de richting van het woord verwijst. Opnieuw op dit pictogram klikken laat de tip verdwijnen.

Tips worden niet standaard getoond.

Het spel maakt gewoonlijk geen onderscheid tussen hoofd- en kleine letters. Alle invoer wordt door het programma omgezet in hoofdletters. Het programma doet dit automatisch.

De huidige categorie, winnen en verliezen worden getoond in het venster.

Telkens als u een letter invoert die niet in het woord zit wordt er een gedeelte van de galg getekend. U hebt tien pogingen om het woord te raden. Daarna wordt het juiste antwoord getoond.

Er zijn verschillende categorieën woorden beschikbaar: afhankelijk van de geselecteerde taal. Het programma zoekt naar gegevensbestanden in alle talen en gebruikt ook woordbestanden uit Kanagram.

Nadat een woord is geraden (of de galg is volledig), wordt u gefeliciteerd en wordt het volgende

woord gepresenteerd. Om het spel af te sluiten, klik op het pictogram  **Afsluiten** in de bovenste werkbalk.

Je typt de letter die je wilt proberen op het toetsenbord of selecteert het met de linkermuisknop. Als de letter tot het woord behoort, dan wordt de toets geaccentueerd in groen neemt de juiste plek(ken) in het woord in. Als de letter niet tot het woord hoort, dan wordt de toets met rood geaccentueerd. Je hebt tien pogingen en daarna verlies je en het juiste woord wordt getoond.

Tijdens het spel kunt u een nieuw spel starten door te klikken op  onderaan de werkbalk. U kunt ook de categorie van de woorden veranderen door te klikken op de huidige categorie.

Het uiterlijk kan gemakkelijk worden gewijzigd met de knop Thema in de bovenste werkbalk.

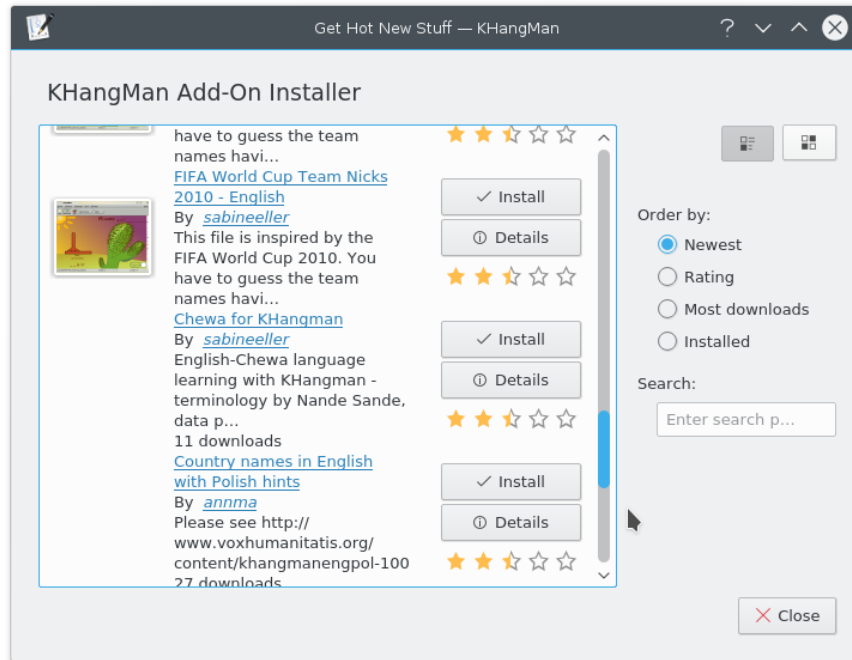
2.2 Het spel in andere talen spelen

U kunt KHangMan spelen in vele talen inclusief: Braziliaans-Portugees, Bulgaars, Catalaans, Tsjechisch, Deens, Nederlands, Engels (VS en Brits), Fins, Frans, Duits, Hongaars, Italiaans, Iers (Gaelic), Italiaans, Noors (Bokmål), Noors (Nynorsk), Pools, Portugees, Roemeens, Spaans, Servisch (Latijn en Cyrillisch), Sloveens, Tadzjieks Zweeds, Russisch en Turks. U kunt zelfs Chinees proberen als u de bestanden van Kanagram installeert.

Standaard wordt er bij de installatie van KHangMan alleen Engels en uw KDE-taal geïnstalleerd indien deze één van bovenstaande talen is en u hebt het overeenkomstige kde-i18n pakket geïnstalleerd. Indien u KHangMan dus in het Nederlands wilt spelen en u hebt KDE in het Nederlands, dan ziet u op de plaats van de Taal, Engels en Nederlands, waarbij Nederlands de standaard zal zijn.

U kunt KHangMan ook in andere talen spelen. Het is erg makkelijk om nieuwe talen toe te

voegen in KHangMan. U klikt op  en zal een dialoog verschijnen, gelijkend op de volgende:



Klik op de naam van de taal die u wilt installeren en dan op de knop **Installeren**. Wanneer de taal met succes is geïnstalleerd verschijnt er voor naam van de taal een groene V en de knop **Installeren** verandert in **Installeren ongedaan maken**. De gegevens zijn onmiddellijk geïnstalleerd en beschikbaar in KHangMan. U klikt op de knop **Sluiten** om de dialoog Nieuwe woorden ophalen te sluiten. U kunt eventueel ook nog andere talen installeren door deze stappen te herhalen.

U kunt de taal dan gemakkelijk veranderen door te klikken op taalknop en de gewenste taal te kiezen.

Merk op dat de speciale tekens in een taal getoond worden op het toetsenbord. Hier ziet u knoppen met een pictogram van elk speciale teken per taal zoals é bijvoorbeeld in het Frans. Op zo'n knop drukken selecteert de bijbehorende letter. U kunt natuurlijk ook de toetsenbordindeling behorende bij de taal gebruiken.

2.3 Enkele tips

Probeer in het Engels eerst de klinkers te raden. Probeer vervolgens de meest voorkomende medeklinkers, zoals n, l, r, s, t

Als u in een Engels of Frans woord de combinatie 'io' ziet, probeer hier dan een 'n' achter te zetten.

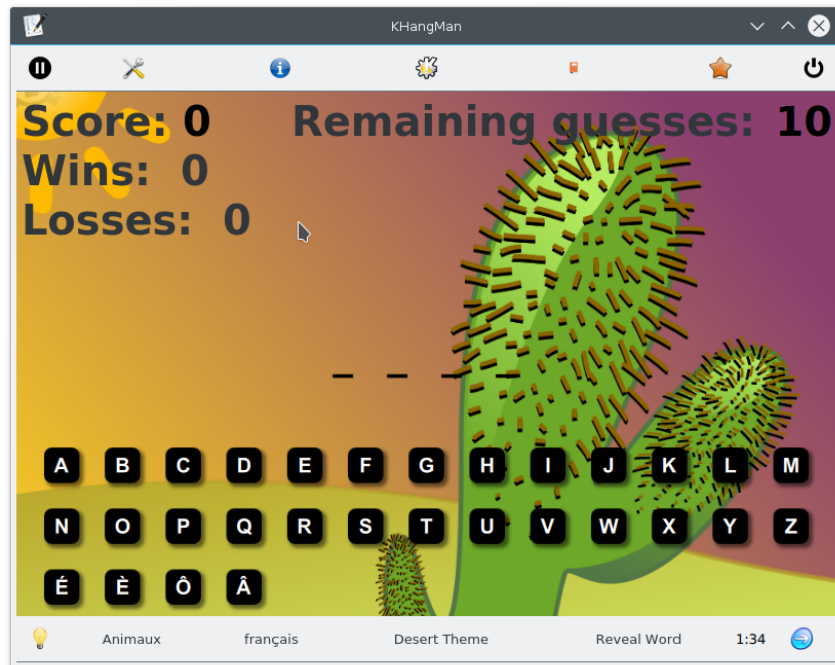
U moet ofwel de letters met een accent zelf intypen of er op klikken. Wanneer u een 'a' typt, zal alleen de 'a' worden getoond en u moet bijvoorbeeld een ã intypen om deze letter getoond te krijgen.

Wist u dat in het Engels, de meestvoorkomende letter de e is? (12,7%). Deze wordt gevolgd door t (9,1%), i (7,0%) en n (6,7%).

Hoofdstuk 3

Menubalk en werkbalken

3.1 Het hoofdvenster van KHangMan



Hier ziet u KHangMan met het woestijnthema, Franse taal en categorie 'Animaux'. De speciale tekens voor Frans worden hier getoond.

Het spel heeft de hoofdwerkbalk bovenaan het venster:

-  of  Starten of stoppen van een spel
-  Een knop om het thema te wijzigen
-  De instellingendialoog openen
-  Info over KHangMan
-  Over KDE
-  Het handboek van KHangMan bekijken
-  De nieuwe taalbestanden van het internet downloaden
-  KHangMan afsluiten

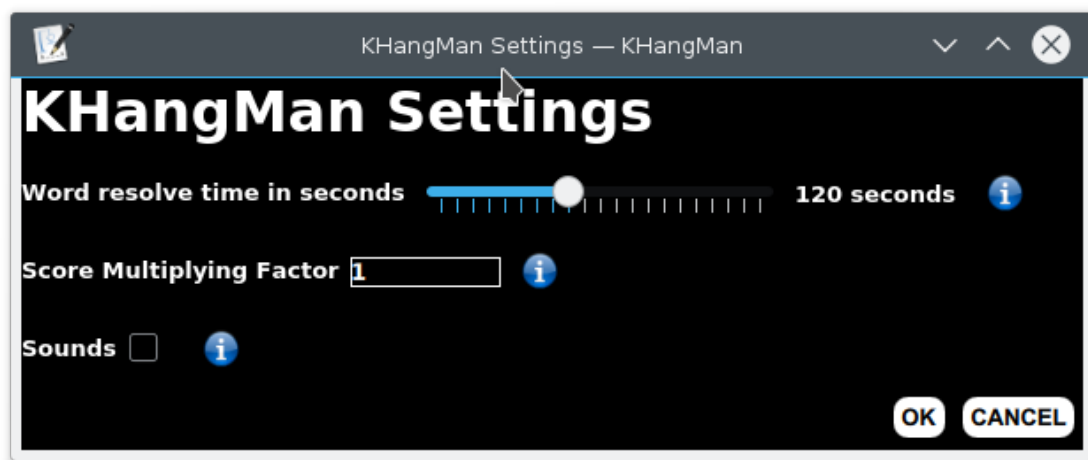
De werkbalk onderaan wordt alleen getoond bij het spelen van spel, als u het spel pauzeert dan wordt deze werkbalk verborgen:

-  Een tip tonen over het te raden woord
-  Een knop om de categorie te wijzigen
-  Selectie van taal
-  Een knop **Woord onthullen** voor het onthullen van het te raden woord
-  Het volgende woord laden en een nieuw spel starten

Alle woorden zijn zelfstandige naamwoorden. De gekozen categorie wordt getoond in de onderste werkbalk.

U kunt alleen letters in het tekstveld intypen.

3.2 Instellingen



De **Oplostijd van woord in seconden** stelt de maximale toegestane tijd in voor het oplossen van het woord in KHangMan. De standaard waarde is 120 seconden. Jonge kinderen zullen meer tijd nodig hebben om het spel te begrijpen, voor volwassenen kan de oplostijd verminderd worden om het spel spannend te houden.

Vermenigvuldigingsfactor van score bepaalt de factor waarmee de scores vermenigvuldigd zullen worden.

Als u **Geluiden** activeert, dan zal er een geluid worden afgespeeld wanneer een nieuw spel gestart wordt en een ander geluid wanneer u een spel hebt gewonnen.

Hoofdstuk 4

Ontwikkelaarsgids voor KHangMan

4.1 Hoe kunt u woorden in een nieuwe taal vertalen voor het spel

Gaarne de procedure volgen en stuur dan de bestanden met tar ingepakt en met gzip gecomprimeerd naar [kde-edu e-maillijst](mailto:kde-edu_e-maillijst).

Kijk eens in KHangMan  in de werkbalk bovenaan om te zien of uw taal al beschikbaar is. Zo ja, dan kunt u controleren of het *tips* bevat.

De standaard lijsten met woorden zijn opgeslagen in 4 verschillende bestanden, een voor elk niveau. De bestanden bevinden zich in `/khangman/data/taal_code`. Het bestand `easy.txt` is voor niveau eenvoudig, `medium.txt` is voor niveau middel, `animals.txt` is voor niveau dieren en `hard.txt` is voor niveau moeilijk.

Engels is de standaard en dus de enige taal die met KHangMan wordt geleverd. Alle gegevens van andere talen data worden in de overeenkomstige `kde-l10n` module gestopt.

1. De bestanden gebruiken de kvtml-opmaak. De tag `<tekst>` is voor het woord, en tag `<toelichting>` is voor de tip, deze zijn binnen een tag `<entry>`. Probeer de tip af te stemmen op de moeilijkheidsgraad van het niveau. Het niveau 'Eenvoudig' heeft een gemakkelijke tip nodig, terwijl niveau 'Moeilijk' de definitie uit het woordenboek nodig heeft. Gebruik geen woorden uit dezelfde familie in de tip, anders geeft u het woord te gemakkelijk weg!

Opmerking, u dient de **UTF-8 codering** te gebruiken bij het bewerken van de bestanden. Als uw editor dit niet ondersteunt, gebruik dan KWrite of Kate. Bij het openen van een bestand kunt u utf-8 kiezen in het combinatieveld bovenaan de dialoog bestanden openen.

Hier is een voorbeeld van een kvtml-bestand:

```
<?xml version="1.0"?>
<DOCTYPE kvtml PUBLIC "kvtml2.dtd"
"http://edu.kde.org/kvtml/kvtml2.dtd">
<kvtml version="2.0">
<information>
  <generator>converter</generator>
  <title>Animals</title><!--Translate tag content-->
  <comment>Dieren van overal op de
planeet</comment><!--Translate tag content-->
</information>
<identifiers>
  <identifier id="0" >
```

```
<locale>en</locale>
</identifier>
</identifiers>
...
<entry id="0" >
  <inactive>false</inactive>
  <inquiry>false</inquiry>
  <translation id="0" >
    <text>beer</text><!--Translate all text tags
content-->
    <comment>Groot zwaar dier met dikke
vacht</comment><!--Translate all comment tags content-->
    </translation>
  </entry>
...
</kvtml>
```

2. Aan het begin van het bestand, zou u de inhoud van de tags `<titel>` en de `<toelichting>` die in de tag `<informatie>` zich bevinden. De titel is er een die zal verschijnen in het menu Niveau van het spel (waar de gebruiker het bestand kiest om mee te spelen).
3. Zet daarna in de `<identifier>`-tag, uw taalcode in plaats van "en" in de `<locale>`-tag.
U moet niet de bestandsnaam zelf vertalen omdat deze nooit speciale tekens mogen bevatten. Dus gaarne uw bestand opslaan met dezelfde Engelse bestandsnaam.
4. Bewerk de kvtml-bestanden met een tekstbewerker (het is gemakkelijker als u XML-syntax-
accentuering gebruikt) en vervang elk woord in de `<text>`-tag door een vertaald woord en elke tip in een `<comment>`-tag door een vertaalde tip. Het is niet echt belangrijk dat de exacte betekenis wordt bewaard, maar probeer de lengte en moeilijkheidsgraad ruwweg hetzelfde te houden.
U kunt woorden met een spatie of - erin gebruiken, in dat geval zal de spatie of de - worden getoond in plaats van de `_`. Neem contact met [kde-edu e-maillijst](#) op als er iets speciaals gerelateerd is aan uw taal zodat ik dat kan aanpassen in de code (speciaal de speciale tekens en die met accenten).
5. U kunt de woorden gewoon vertalen, maar u kunt ze ook als richtlijn gebruiken en ze aanpassen aan het niveau. Bovendien kunt u nieuwe woorden toevoegen. Bijvoorbeeld het woord 'tafel' is in het Nederlands vrij eenvoudig, maar in een andere taal kan het best een veel langer of complexer woord zijn, zodat het beter in niveau Middel past. Wees dus vrij in het aanpassen van de bestanden. Het aantal woorden is niet zo belangrijk, u kunt er meer toevoegen als u dat wilt.
Onthoud dat alle woorden zelfstandige woorden dienen te zijn.
6. U kunt dan uw bestanden in `l10n-kf5/<lang_code>/data/kdeedu/kdeedu/kdeedu-data` te bevestigen (commit). Vergeet ook niet om het bestand CMakeLists.txt bij te werken. Neem contact op met [kde-edu e-maillijst](#) als u verdere informatie nodig hebt. Wanneer u de bestanden zend, vergeet dan niet om **speciale tekens** aan te geven die in uw taal worden gebruikt (stop ze in een tekstbestand, een per regel en voeg dit bestand toe aan de tarball) en meldt elke specifieke afwijking.
Geen bestanden vastleggen (commit) in een BRANCH omdat het het spel kan breken.

Hartelijk dank voor uw bijdrage.

4.2 Wat wordt er opgeslagen door KHangMan en waar

Wanneer u een nieuwe taal ophaalt via het pictogram  **Nieuwe taalbestanden downloaden**, zullen de gegevens in de nieuwe taal worden opgeslagen in `$XDG_DATA_HOME/share/apps/kvtml/` in een map die de naam van de taalcode heeft. De beschikbare namen van taalmappen worden ook opgeslagen in het instellingenbestand van KHangMan in `$XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc`.

De naam van de provider (dus het adres van de website waar de nieuwe talen moeten worden opgehaald) wordt opgeslagen in `$XDG_DATA_HOME/share/apps/khangman/khangmanrc`.

De Engelse taal (standaard) en de taal van de gebruiker vanuit zijn of haar i18n-pakket(ten) (indien beschikbaar) worden opgeslagen in `$XDG_DATA_HOME/share/apps/kvtml`.

In het instellingenbestand, dat voor iedere gebruiker wordt opgeslagen in `$XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc`, worden alle instellingen van het spel opgeslagen, zoals de achtergrond, het niveau waarop u speelt, maar ook de bestanden die via de dialoog **Vers van de pers!** zijn gedownload.

Hoofdstuk 5

Dankbetuigingen en licentie

KHangMan

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

Met dank aan:

- Galgje-afbeeldingen: Renaud Blanchard kisukuma@chez.com
- Geluiden: Ludovic Grossard ludovic.grossard@libertysurf.fr
- Voormalig onderhouder: Primoz Anzur zerocode@gmx.net
- Zweedse gegevensbestanden, programmeerhulp, transparante afbeeldingen en i18n-reparaties: Stefan Asserhäll stefan.asserhall@telia.com
- Spaanse gegevensbestanden: eXParTaKus expartakus@expartakus.com
- Spaanse gegevenstips: Rafael Beccar rafael.beccar@kdemail.net
- Deense gegevensbestanden: Erik Kjaer Pedersen erik@mpim-bonn.mpg.de
- Finse gegevensbestanden: Niko Lewman niko.lewman@edu.hel.fi
- Braziliaans Portugese gegevensbestanden: João Sebastião de Oliveira Bueno gwidion@mpc.com.br
- Catalaanse gegevensbestanden: Antoni Bella bella5@teleline.es
- Italiaanse gegevensbestanden: Giovanni Venturi jumpyj@tiscali.it
- Nederlandse gegevensbestanden: Rinse de Vries rinse@kde.nl
- Portugese gegevensbestanden: Pedro Morais morais@kde.org
- Servische (Latijns en Cyrillisch) gegevensbestanden: Chusslove Illich chaslav@sezampro.yu
- Sloveense gegevensbestanden: Jure Repinc jlp@holodeck1.com
- Tsjechische gegevensbestanden: Lukáš Tinkl lukas@kde.org
- Tadzjiekse gegevensbestanden: Roger Kovacs rkovacs@khujand.org
- Noorse (Bokmål) gegevensbestanden: Torger Åge Sinnes torg-a-s@online.no
- Hongaarse gegevensbestanden: Tamas Szanto tszanto@mol.hu
- Noorse (Nynorsk) gegevensbestanden: Gaute Hvoslef Kvalnes gaute@verdsveven.com

Het handboek van KHangMan

- Turkse gegevensbestanden: Mehmet Özel mehmet_ozel2003@hotmail.com
- Bulgaarse gegevensbestanden: Radostin Radnev radnev@yahoo.com
- Ierse (Gaelic) databestanden: Kevin Patrick Scannell scannell@slu.edu
- Programmeerhulp: Robert Gogolok mail@robert-gogolok.de
- Programmeerhulp: Benjamin Meyer ben@meyerhome.net
- Codereparaties: Lubos Lunak l.lunak@kde.org
- Codereparaties: Albert Astals Cid aacid@kde.org
- Bruikbaarheidsonderzoek: Celeste Paul seele@obso1337.org

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

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).