

O Manual do Palapeli

Johannes Löhnert
Stefan Majewsky
Tradução: José Pires



O Manual do Palapeli

Índice

1	Introdução	5
2	Navegar pela colecção de ‘puzzles’	6
2.1	Introdução à barra de ferramentas	6
3	Criar ‘puzzles’ novos	8
3.1	Palapeli Slicer Collection	8
3.2	Divisões legadas	10
4	Jogar na mesa do ‘puzzles’	11
4.1	Interações com o rato	12
4.2	Introdução à barra de ferramentas	12
5	Apresentação à Interface	13
5.1	O Menu Configuração	13
5.2	O Menu Ajuda	13
6	Configuração do Jogo	14
6.1	Configuração geral	14
6.2	Interação do rato	14
6.2.1	Página de Botões do rato	14
6.2.2	Página da Roda do rato	15
7	Créditos e Licença	16
A	Instalação	17
A.1	Compilação e Instalação	17

Resumo

Este é o manual do Palapeli, um jogo de 'puzzles' baseado na tecnologia do KDE.

Capítulo 1

Introdução

O Palapeli é um jogo de 'puzzles' para um único jogador.

A janela do Palapeli está dividida em duas áreas, a colecção e a mesa. Este manual irá prosseguir com a descrição destas duas áreas.

Capítulo 2

Navegar pela colecção de 'puzzles'

Quando lançar o Palapeli pela primeira vez, a sua colecção de 'puzzles' é previamente carregada com alguns 'puzzles' que vêm com o Palapeli. Carregue num dos 'puzzles' para começar a jogar imediatamente. O jogo toma lugar na mesa do 'puzzle'; veja a [secção seguinte](#) para saber como usar a mesa do 'puzzle'.

Para além de seleccionar um 'puzzle', a colecção de 'puzzles' poderá ser usada para as seguintes acções:

- *criar* 'puzzles' novos, a partir de imagens no seu disco
- *importar* os 'puzzles' feitos por outros
- *exportar* os 'puzzles', de modo a partilhá-los com os seus amigos e com todo o mundo
- *apagar* os 'puzzles' que não necessita mais

A secção seguinte mostra como efectuar estas tarefas com os botões da barra de ferramentas.

2.1 Introdução à barra de ferramentas

NOTA

Poderá seleccionar os 'puzzles' na lista, carregando para tal no **Ctrl** e no botão esquerdo do rato em conjunto. Se carregar no botão esquerdo do rato ou no botão direito do rato sem o **Ctrl**, irá abrir o 'puzzle' em questão na mesa do 'puzzle'.

Criar um novo 'puzzle'

Abre uma janela que lhe permite criar um 'puzzle' a partir de uma imagem no seu disco. Veja a [secção seguinte](#) para obter mais detalhes.

Apagar

Todos os 'puzzles' que tiver seleccionado na lista de 'puzzles' serão removidos permanentemente da sua biblioteca.

ATENÇÃO

Esta acção não poderá ser anulada.

O Manual do Palapeli

Importar de ficheiro

Quando tiver recebido um ficheiro de 'puzzle' do Palapeli (que poderá ser normalmente reconhecido pela extensão *.puzzle), poderá usar esta acção para o importar para a sua colecção local. Também poderá montar um 'puzzle', carregando simplesmente num ficheiro de 'puzzle' a partir do seu gestor de ficheiros preferido só que, após a importação, o 'puzzle' irá aparecer na sua colecção local, pelo que poderá apagar em segurança o ficheiro do 'puzzle' obtido.

Exportar para ficheiro

Isto irá exportar os 'puzzles' seleccionados de momento para ficheiros, de modo a poder dá-los aos seus amigos, publicá-los na Web ou criar cópias de segurança da sua colecção.

Capítulo 3

Criar 'puzzles' novos

Como foi descrito na [secção anterior](#), poderá criar 'puzzles' novos se carregar no botão **Criar um novo 'puzzle'** na colecção de 'puzzles'.

Se carregar neste botão, irá abrir a janela de criação de 'puzzles', que consiste em três páginas:

1. Na primeira página, seleccione um ficheiro de imagem que será dividida em peças. Certifique-se que introduz os meta-dados correctos para a imagem: Deverá atribuir o autor da imagem (isto é o fotógrafo ou o pintor); respeite por favor os direitos de cópia do autor da imagem.
2. Na segunda página, poderá seleccionar o tipo de peças em que ficará dividida a imagem. O Palapeli vem com uma colecção de divisões pré-instaladas, mas poderá usar as divisões criadas por terceiros.
3. Na página final da janela, a divisão seleccionada poderá ser ainda personalizada isto é ao escolher um número de peças diferente ou ajustando os parâmetros da forma da peça. O conjunto de peças disponível depende da divisão que tiver sido seleccionada.

Este manual irá continuar a descrever as divisões que vêm com o Palapeli. Se tiver transferido um 'plugin' de divisão de terceiros para o Palapeli, veja por favor a documentação deste 'plugin' caso tenha problemas a instalá-lo ou a usá-lo no seu sistema.

3.1 Palapeli Slicer Collection

O Palapeli Slicer Collection produz peças de 'puzzle' realistas com diversos padrões básicos:

Grelha rectangular

Contém as peças rectangulares, já bastante conhecidas.

Grelha Cairo

Com as suas peças pentagonais e ângulos de arestas irregulares, é relativamente difícil de compor, dado que as peças se encaixam em conjunto de uma forma não-familiar.

Grelha hexagonal

Produz peças hexagonais, organizadas como células em favos.

Grelha Rotrex

Através de uma composição especial de peças triangulares, hexagonais e rectangulares, as peças formam um padrão que faz lembrar vários círculos em intersecção.

Grelha irregular

Esta grelha está disponível apenas se tiver instalado o qvoronoi do pacote `qhull`. O qvoronoi é usado para calcular formas de peças irregulares a partir de vários pontos colocados de forma aleatória.

O Palapeli Slicer Collection tem vários parâmetros que controlam a aparência das arestas das peças, especialmente os encaixes nas mesmas. São fornecidos valores por omissão para todos estes parâmetros. Está disponível um modo de predefinição adicional que reduz a quantidade de parâmetros ao mínimo necessário. Normalmente, estão disponíveis os seguintes parâmetros:

Número aprox. de peças

Porcentagem de lados invertidos

A probabilidade de cada encaixe ficar invertido. Um encaixe é considerado invertido se apontar na direcção oposta a que deveria apontar numa grelha completamente regular. Na grelha rectangular, isso resulta em peças com 3 ou 4 encaixes que apontam para dentro ou para fora, respectivamente. Posicione a barra à esquerda para obter uma grelha perfeitamente regular. No meio, a orientação dos encaixes é aleatória. À direita, a grelha fica regular de novo, mas com uma regra "alternada". Isto *não* significa uma inversão de todos os encaixes: Na grelha regular alternada, por exemplo, cada peça tem quatro encaixes que apontam para dentro ou para fora. Esta opção não faz efeito na grelha irregular.

Curvatura das arestas

Define quão curvilíneas são as peças, isto é com que força os contornos sobressaem ou se recolhem. Mova a barra para o extremo esquerdo para obter linhas de arestas rectas (excepto nos encaixes).

Tamanho do encaixe

Define o tamanho da parte do encaixe de cada aresta. A opção por omissão (no meio da barra) é escolhida de forma para parecer um 'puzzle' real. A barra vai de 50% até 150% deste tamanho, o que irá parecer desmesuradamente grande. O programa tenta ao máximo evitar as colisões entre encaixes. As arestas em colisão são reorganizadas várias vezes e encolhidas em pequenos passos. Contudo, existem ainda alguns casos em que não seja possível achar uma solução, especialmente no caso de tamanhos de encaixes grandes.

Diversidade das curvas

Define como é que a curvatura (ver acima) varia entre arestas. Mova a barra para a esquerda para fazer com que as reentrâncias se pareçam todas iguais entre si. À direita, poderão existir alguns contornos muito rectos ou muito curvilíneos.

Diversidade da posição do encaixe

Define como é que a posição do encaixe na aresta varia. No extremo esquerdo, os encaixes ficam fixos no meio da sua aresta.

Diversidade dos encaixes

Define quão individuais ficam os encaixes. No extremo esquerdo, os encaixes parecem todos iguais. No extremo direito, cada encaixe será uma peça de arte única desenhada especialmente para si.

Irr.: Diversidade do tamanho das peças

Apenas na grelha irregular: Define como é que o tamanho da peça varia. Uma opção muito baixa corresponde a uma variação praticamente nula, onde poderá aparecer uma estrutura ligeiramente cristalizada. Os valores mais altos produzem peças muito grandes e muito pequenas.

Apresentar a imagem da grelha

Grava uma imagem da grelha (arestas pretas num fundo branco) em `~/goldberg-slicer-dump.png`. Se já existir uma gravação anterior, será sobreposta.

3.2 Divisões legadas

Por razões históricas, o Palapeli também inclui as divisões “Peças de ‘puzzle’ clássicas” e “Peças rectangulares”. Estas divisões criam peças rectangulares simples com ou sem encaixes. Ambas as divisões permitem ajustar o número de peças e as proporções. Se arrastar a barra da proporção para a esquerda, irá resultar em peças altas, enquanto se arrastar para a direita produz peças largas. A selecção por omissão produz peças aproximadamente quadradas.

Capítulo 4

Jogar na mesa do 'puzzles'



O objectivo do jogo é juntar as peças indicadas numa imagem.

As peças podem ser movidas à vontade, carregando e arrastando as mesmas com o botão esquerdo do rato. Poderá seleccionar várias peças de uma vez, mantendo pressionada a tecla **Ctrl** e carregando nelas, ou arrastando uma área em torno delas com o botão esquerdo do rato.

Poderá mover as peças à vontade, bastando carregar nelas e arrastá-las. Quando colocar uma peça próxima de outra peça vizinha, ambas ficarão coladas automaticamente (1). Depois de se terem encaixado, já não podem ser mais separadas. Ao contrário da realidade, não poderá combinar duas peças que não sejam verdadeiramente vizinhas.

A barra de progresso, por baixo da mesa do 'puzzle', indica a sua evolução (2). O Palapeli irá gravar automaticamente o seu progresso após cada jogada, pelo que não terá de se preocupar em gravar explicitamente.

Com a roda do rato, ou com a barra no canto inferior direito (3), poderá alterar o nível de ampliação da mesa do 'puzzle'. Se carregar com o botão direito do rato, poderá mover a área de visualização da mesma.

O movimento das peças é limitado pela *área da mesa do 'puzzle'*. Esta área está representada no fundo da mesa do 'puzzle' por uma sombra rectangular clara. Quando mover as peças para o extremo da área da mesa do 'puzzle' (4), a área irá expandir automaticamente, de modo a ter mais espaço para movimentar as suas peças. Perto dos contornos sombreados, o cursor do rato muda para uma seta de duas pontas, a qual indica que poderá ajustar a área da mesa do 'puzzle' se carregar e arrastar a mesma com o botão esquerdo do rato.

Poderá bloquear a área da mesa do 'puzzle' com o pequeno botão (5), logo a seguir à barra de progresso. A área em torno da mesa do 'puzzle' (4) irá escurecer e as peças irão parar e mover-se-ão para os extremos da área da mesa. Continua a ser possível ajustar manualmente a área da mesa do 'puzzle'.

4.1 Interacções com o rato

Como foi descrito na secção anterior, existem diversas formas de interagir com a mesa do 'puzzle' do Palapeli, usando para tal o rato. Poderá configurar à vontade as acções que são despoletadas por determinados botões do rato. (Veja a secção de [Configuração do Jogo](#) para obter mais informações sobre a configuração). A seguinte lista resume todas as acções do rato possíveis:

Mudar o tamanho da mesa do puzzle ao arrastar os seus extremos

Por omissão, esta acção está associada ao botão esquerdo do rato.

Mover as peças por arrastamento

Quando carregar e arrastar uma peça do 'puzzle', esta peça será movida. Se estiverem várias peças seleccionadas e depois carregar e arrastar uma delas, então todas as peças mover-se-ão. Por omissão, esta acção está associada ao botão esquerdo do rato.

Mover a área de visualização por arrastamento

Por omissão, esta acção está associada ao botão direito do rato.

Seleccionar várias peças de uma vez

Quando carregar numa área vazia da mesa do 'puzzle', em vez de carregar numa peça, poderá arrastar uma área inteira. Quando largar o botão do rato, todas as peças dentro dessa área ficarão seleccionadas. Todas as outras peças ficarão desmarcadas. Por omissão, esta acção está associada ao botão esquerdo do rato.

Seleccionar as peças ao carregar

Quando carregar numa única peça do 'puzzle', esta ficará seleccionada. Se já estava seleccionada, deixará de o estar. Por omissão, esta acção é atribuída ao botão esquerdo do rato e só fica disponível quando tiver o **Ctrl** carregado.

Comutar o estado de bloqueio da área da mesa do 'puzzle'

Esta acção é idêntica a carregar no botão (5) da barra de estado. Por omissão, esta acção não está associada a nenhum botão do rato, mas você podê-la-á activar com a [janela de configuração](#).

Deslocar a área de visualização na horizontal e Deslocar a área de visualização na vertical

Por omissão, esta acção está associada à roda do rato, mas podê-la-á activar com a [janela de configuração](#).

Ampliar a área de visualização

Esta acção é idêntica a mover a barra deslizante (3) na barra de estado. Esta acção está atribuída à roda do rato, por omissão.

4.2 Introdução à barra de ferramentas

Reiniciar o 'puzzle'

Elimina o progresso gravado para este 'puzzle'.

Capítulo 5

Apresentação à Interface

A duas áreas do Palapeli, a colecção e a mesa, estão incorporadas no menu como páginas. Existem também dois menus com acções-padrão, os quais estão descritos em baixo.

5.1 O Menu Configuração

Configuração → Mostrar a barra de estado da mesa

Activar ou desactiva a visualização da barra de progresso e os botões respectivos, por baixo da mesa do 'puzzle'. Esta acção não irá mudar nada na colecção de 'puzzles'.

Configuração → Configurar os Atalhos...

Abre uma janela onde poderá configurar as teclas de atalho do Palapeli

Configuração → Configurar o Palapeli...

Abre uma janela de configuração do jogo. Veja a secção da [Configuração do Jogo](#) para mais detalhes.

5.2 O Menu Ajuda

Ajuda → Manual do Palapeli (F1)

Invoca a ajuda do KDE, aberta na documentação do Palapeli. (este documento).

Ajuda → O que é Isto? (Shift+F1)

Muda o cursor do rato para uma mistura de uma seta com um ponto de interrogação. Ao carregar nos itens do Palapeli irá abrir uma janela de ajuda (se existir alguma para o item em particular) que explica a função do item.

Ajuda → Comunicar um Erro...

Abre a janela de Relato de Erros onde pode comunicar um erro ou 'pedir' uma funcionalidade.

Ajuda → Acerca do Palapeli

Mostra a versão da aplicação e as informações do autor.

Ajuda → Acerca do KDE

Mostra a versão do KDE bem como outras informações básicas.

Capítulo 6

Configuração do Jogo

Para abrir a janela de configuração, use a opção do menu: **Configuração** → **Configurar o Palapeli...**

6.1 Configuração geral

Fundo

Permite-lhe escolher outra textura de fundo para a mesa do 'puzzle'. Se escolher uma única cor, em vez de uma textura, o botão por baixo da área de selecção poderá ser usado para definir essa tal cor única.

Aparência das peças

Controla a aparência das peças na mesa do 'puzzle'. Se o Palapeli estiver a executar de forma lenta ou quando os 'puzzles' levam muito tempo a abrir, poderá desactivar os efeitos gráficos nesta categoria para acelerar tudo.

Precisão do ajuste

Permite-lhe seleccionar quão próximas as peças vizinhas deverão estar para se encaixarem em conjunto. Se mover a barra mais para a direita, as peças encaixar-se-ão mesmo que não estejam muito próximas. Isto torna o jogo um pouco mais simples de jogar.

6.2 Interacção do rato

Esta página da janela de configuração permite-lhe atribuir as interacções do rato descritas na secção [Jogar na mesa do 'puzzle'](#) aos diferentes botões do rato. As interacções são divididas entre as que podem ser atribuídas aos botões do rato (isto é Mover a área de visualização por arrastamento) e as que podem ser atribuídas à roda do rato (isto é Deslocar a área de visualização na horizontal).

6.2.1 Página de Botões do rato

A seguir ao nome de cada interacção, existe um botão com uma imagem de um rato de computador que mostra a acção atribuída de momento. Poderá configurar a interacção, carregando para tal nesse botão com o botão esquerdo do rato e depois com o botão do rato que deseja atribuir a essa interacção. Se carregar em teclas modificadoras, quando carregar pela segunda vez, a mesa do 'puzzle' irá permitir essa interacção apenas quando estiver a pressionar essas teclas.

DICA

Em vez de carregar, poderá também pressionar a tecla **Espaço**, de modo a atribuir o **Sem-Botão** especial a esta interação. Isto só é permitido caso as teclas modificadoras estejam a ser pressionadas. O **Sem-Botão** significa que as teclas modificadoras irão ocupar o papel do botão do rato. A interação começa quando carregar nas teclas modificadoras, terminando quando uma delas for libertada.

6.2.2 Página da Roda do rato

Esta página funciona de forma semelhante à anterior. Quando o botão à direita pedir a introdução de dados, terá de movimentar a roda do rato em vez de carregar num botão do mesmo. Também é permitido manter pressionadas as teclas modificadoras, tendo a mesma consequência que o caso anterior.

DICA

Se o seu rato tiver uma roda bidireccional (como acontece normalmente nos ratos por toque dos portáteis), poderá tirar partido desta: O botão irá reconhecer se o utilizador moveu a roda na horizontal ou na vertical.

Capítulo 7

Créditos e Licença

O Palapeli permite trazer a diversão e o desafio dos 'puzzles' para o seu ambiente de trabalho.

A ideia foi desenvolvida em primeiro lugar por Bernhard Schiffner, em conjunto com o Stefan Majewsky, que é o actual programador-chefe do Palapeli. O Palapeli Slicer Collection foi contribuído por Johannes Löhnert.

Documentação com 'copyright' 2009, 2010 Johannes Löhnert, Stefan Majewsky.

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).

Apêndice A

Instalação

O Palapeli faz parte do projecto do KDE <http://www.kde.org/> .

O Palapeli pode ser encontrado no pacote kdegames em <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> , o servidor principal do projecto do KDE.

A.1 Compilação e Instalação

Para poder compilar e instalar o Palapeli no seu sistema escreva o seguinte na pasta de base da distribuição do Palapeli:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Dado que o Palapeli usa o **autoconf** e o **automake** não deve ter quaisquer problemas a compilá-lo. Se tiver, comunique-os para as listas do KDE.