Manual do Blinken

Danny Allen
Tradução: Luiz Fernando Ranghetti
Tradução: Frederico Guimarães

Manual do Blinken

Índice

1 Introdução **5**

2 Usando o Blinken **6**

2.1 Começando um jogo 7

2.2 Digitando um novo recorde 8

2.3 Dicas de jogo 8

3 Opções de acessibilidade **9**

4 Créditos e licença **11**

Resumo

O Blinken traz um jogo de memória eletrônico dos anos 1970 para o KDE.

Capítulo 1

Introdução

O Blinken é baseado num jogo eletrônico lançado em 1978, que desafia os jogadores a lembrar de sequências de comprimento crescente. Na face do dispositivo existem 4 diferentes botões coloridos, cada um com seu som distinto. Estes botões se iluminam aleatoriamente, criando uma sequência que o jogador deverá repetir. Se o jogador conseguir se lembrar da sequência das luzes na ordem correta, ele avança para o próximo estágio, onde uma sequência idêntica, com um passo a mais, é apresentada. Se ela estiver incorreta, o jogo termina e o jogador deverá iniciar novamente desde o começo. O objetivo é fazer um recorde - cada passo na sequência equivale a um ponto, portanto lembrar a sequência correta de 8 luzes equivale a 8 pontos na tabela de recordes.

Capítulo 2

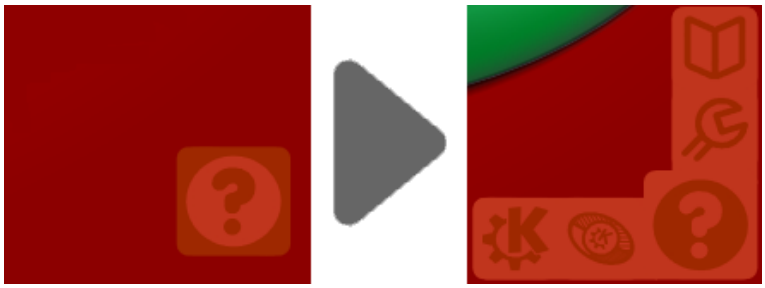
Usando o Blinken

Esta é a tela que é apresentada ao iniciar o Blinken, exibindo a interface geral do aplicativo. A maior parte da tela é utilizada pelo dispositivo, com os 4 botões coloridos, os controles do dispositivos (contador de pontose botão **Iniciar**, etc.) no centro da tela. O status atual do aplicativo é exibido na folha de papel sob o dispositivo. Nos cantos do aplicativo existem 3 botões:

O botão **Recordes** abre o diálogo que exibe a tabela de **Recordes** para cada um dos 3 níveis de dificuldade (a **Tabela de Recordes** também pode ser acessada clicando no contador de pontos):

O botão **Sair** fecha o aplicativo:

O botão **Ajuda** é diferente, uma vez que ele exibe 4 novos botões. Estes botões são exibidos ao parar a seta do mouse sobre o botão **Ajuda** e dão acesso ao **Manual do Blinken** (este documento), **à Exibição/Ocultação das configurações** e às caixas de diálogo **Sobre o Blinken** e **Sobre o KDE**:



Para se familiarizar com o funcionamento do jogo, você pode interagir com os botões coloridos na tela principal. Os botões se acenderão e produzirão um tom ao serem pressionados.

2.1 Começando um jogo

Uma vez familiarizado com o funcionamento do aplicativo, você pode iniciar um novo jogo pressionando o botão **Iniciar** no centro da tela. Este 'liga' o dispositivo, conforme exibido pelo contador de pontos iluminado. Você pode então escolher o nível de dificuldade que deseja tentar:

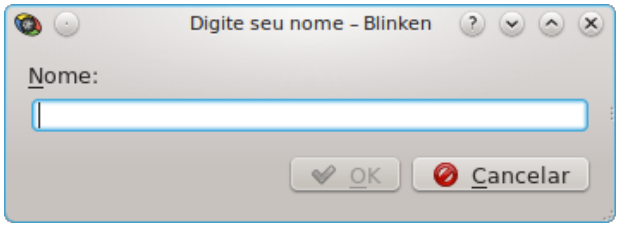
Existem 3 níveis no Blinken:

- O nível 1 é o mais fácil, já que fornece a maior pausa entre cada sequência.

- O nível 2 é o nível intermediário. É idêntico ao nível anterior, mas tem uma pausa menor entre cada sequência.
- O nível ? é o mais difícil do Blinken. Ele usa o tempo de pausa do nível 2 mas cada sequência é totalmente aleatória, ao invés de seguir a ordem da sequência anterior, como no jogo padrão.

2.2 Digitando um novo recorde

Se você tiver sorte o bastante para fazer um recorde, ele será exibido na tabela **Recordes**. Será solicitado um nome a ser associado com o seu recorde na tabela:



Somente 5 recordes são mantidos para cada nível, portanto não fique desapontado se você não fizer um recorde!

2.3 Dicas de jogo

O Blinken é o jogo de memória definitivo, mas você não precisa possuir a memória excelente para se sair bem. Estas dicas irão ajudar você na procura pelo recorde:

- Se você tem alto-falantes no computador, ligue-os com o som num bom nível para que você possa escutar os tons juntamente com as luzes piscando.
- Experimente interagir com o jogo usando tanto o mouse quanto o teclado, para ver qual dos dois se adapta melhor à sua memória.
- Tente se lembrar da sequência como uma lista de cores.
- Tente se lembrar da sequência como posições na tela.

Capítulo 3

Opções de acessibilidade

Para permitir ao Blinken ser mais facilmente apreciado por determinadosusuários, existem várias opções de acessibilidade embutidas no programa.

Para ver e modificar as opções de acessibilidade do Blinken, pressione a tecla **Ctrl** (enquanto um jogo não estiver em andamento):

Para voltar a tela do jogo, pressione a tecla **Ctrl** novamente.

Juntamente com o mouse, o Blinken também permite ao usuário operar o jogo usando o teclado.

As teclas padrão são **1**, **2**, **3**, **4**.

Para alterar o mapeamento de qualquer botão, clique nele usando o mouse. Ele então será realçado aguardando pela entrada. Pressione a tecla desejada no teclado para altera a tecla atualmente atribuída.

Existem outras opções disponíveis no meio da janela: Sons e Fonte.

- Ao desmarcar a opção Sons, os efeitos sonoros do Blinken serão suprimidos.

- Ao desmarcar a opção Fonte, uma fonte padrão será utilizada para o texto do status ao invés da fonte manuscrita padrão.

Capítulo 4

Créditos e licença

Blinken
Direitos autorais do programa 2005 Albert Astals Cid aacid@kde.org Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Colaboradores:

- Fonte ″Steve″: Steve Jordi steve@sjordi.com
  Portado do Android: zhang hanyang hanyang zhang@qq.com

Direitos autorais da documentação 2005 Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Traduzido por:

Luiz Fernando Ranghetti elchevive@opensuse.org

Frederico Gonçalves Guimarães frederico@teia.bio.br

Esta documentação é licenciada sob os termos da Licença de Documentação Livre GNU.

Este programa é licenciado sob os termos da Licença Pública Geral GNU.