

Manual do KBlackBox

Nicolas Roffet
Robert Cimrman
Philip Rodrigues
Lauri Watts
Tradução: Stephen Killing



Manual do KBlackBox

Índice

1	Introdução	5
2	Como jogar	6
3	Regras do jogo, estratégias e dicas	7
3.1	Regras do jogo	7
4	Resumo da interface	9
4.1	Descrição do Tabuleiro de Jogo	9
4.2	Itens dos menus	10
5	Perguntas frequentes	11
6	Créditos e Licença	12

Resumo

Esta documentação descreve o jogo KBlackBox versão 21.04

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO: Quebra-cabeça, tabuleiro

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS: Um

O KBlackBox é um ótimo jogo de lógica, inspirado no blackbox do Emacs. Uma grande parte deste arquivo de ajuda é baseada na ajuda original do Emacs.

O KBlackBox é um jogo de esconde-esconde jogado numa grade de caixas. O seu adversário (o gerador de números aleatórios, neste caso) possui várias bolas escondidas dentro desta caixa. Ao disparar raios para a caixa e observando se elas emergem, é possível deduzir as posições das bolas escondidas.

Quanto menos raios usar e quanto mais rápido você encontrar as bolas, melhor (menor) será a sua pontuação.

Capítulo 2

Como jogar

OBJETIVO:

Use raios laser para deduzir a colocação das bolas dentro da caixa negra.

Use lasers e coloque bolas e marcações no tabuleiro de jogo para deduzir as posições das bolas escondidas dentro da caixa negra.

O jogo começa assim que usar o primeiro laser. Antes disso, o tempo não está contando e não serão contados os pontos.

O cursor pode ser movido pela caixa com o movimento padrão das setas do teclado ou com o mouse. Para desligar os lasers ou marcar as caixas pretas use o botão esquerdo do mouse, ou pressione **Return** ou **Enter**.

Você poderá também arrastar e soltar as bolas e os marcadores com o mouse.

Você poderá marcar também os campos onde acha que uma bola não estará. Basta clicar com o botão direito do mouse. Isto também o ajuda a procurar uma área onde possa estar uma bola. Para limpar as marcações, clique na mesma tecla ou botão do mouse novamente.

Quando pensar que a configuração das bolas que colocou está correta, clique no botão **Pronto!**. Você será informado se está certo ou não, assim como será atribuída a sua pontuação.

Se você marcar alguma bola incorretamente, será apresentada a solução correta.

A pontuação aumenta com o tempo (1 ponto por segundo) e com o uso dos lasers: 3 pontos se o raio atingir uma bola ou sair no ponto de entrada e 9 pontos se sair em outro ponto de entrada. Se cometer algum erro, a pontuação é configurada no fim do jogo como 999, que é a pontuação máxima.

Capítulo 3

Regras do jogo, estratégias e dicas

3.1 Regras do jogo

Você tem que achar bolas escondidas na caixa preta. Suas ferramentas são limitadas - você só pode atirar lasers que estão fora da caixa. Existem três possibilidades de resultado para cada raio atirado para dentro da caixa:

Desvio

O raio é desviado e irá emergir em outro local diferente do local para onde o enviou. No campo de jogo, os desvios são representados por pares de números correspondentes - um para onde o raio foi, e o outro de onde o mesmo veio.

Reflexão

O raio é refletido e irá emergir no mesmo local para onde foi enviado. No campo de jogo, as reflexões são representadas por um sinal especial.

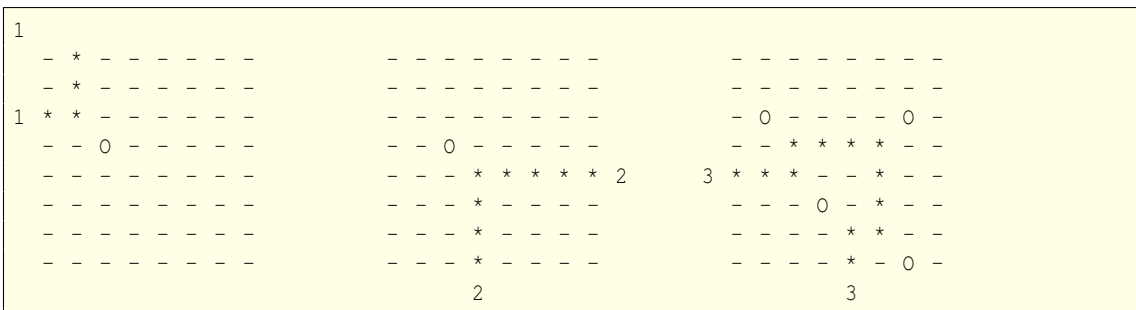
Acerto

O raio atinge uma bola diretamente e é absorvido. O mesmo não irá emergir da caixa. No campo de jogo, as batidas são representadas por um símbolo especial.

As regras sobre como as bolas desviam os raios são simples e são mostradas mais facilmente por um exemplo.

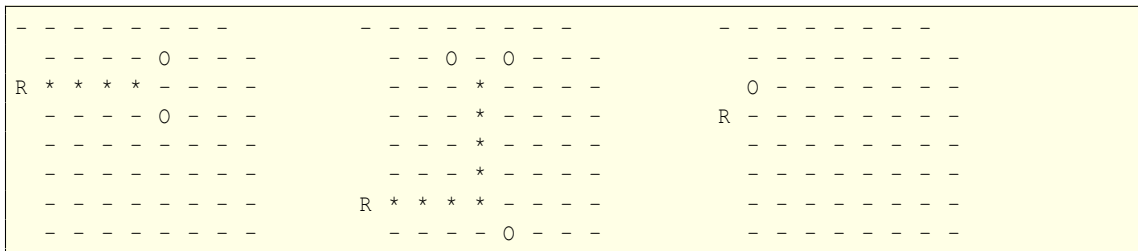
À medida que um raio se aproxima de uma bola este é desviado com um ângulo de noventa graus. Os raios podem ser desviados várias vezes. Nos diagramas abaixo, os traços representam as localizações das caixas vazias e a letra **O** representa uma bola. Os pontos de entrada e saída de cada raio são marcados com números, tal como é descrito acima no [Desvio](#). Repare que os pontos de entrada e saída são sempre recíprocos. O * representa o trajeto efetuado pelo raio.

Observe cuidadosamente as posições relativas da bola e o desvio de noventa graus que ela causa.



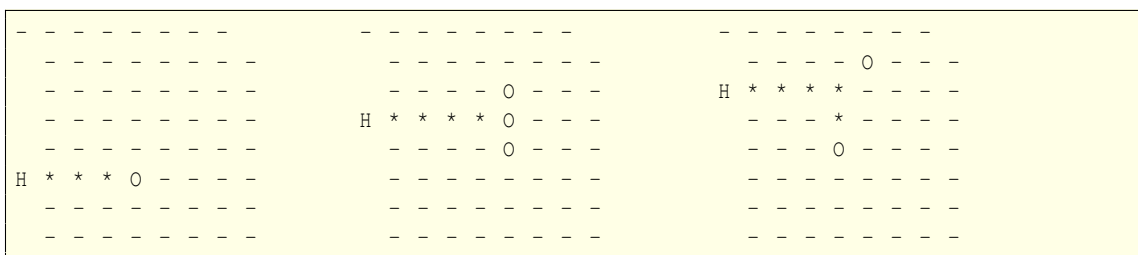
Manual do KBlackBox

Como mencionado acima uma reflexão ocorre quando um raio sai pelo mesmo ponto em que entrou. Isso pode acontecer de várias maneiras:



No primeiro exemplo, o raio é desviado para baixo pela bola de cima, para a esquerda pela bola de baixo e finalmente volta ao seu ponto de origem. O segundo exemplo é parecido. O terceiro exemplo é um pouco anormal mas pode ser entendido ao se perceber que o raio não conseguiu entrar na caixa. Ou então pode-se pensar que o raio foi desviado para baixo e imediatamente sai da caixa.

Um acerto ocorre quando um raio vai de encontro com uma bola:

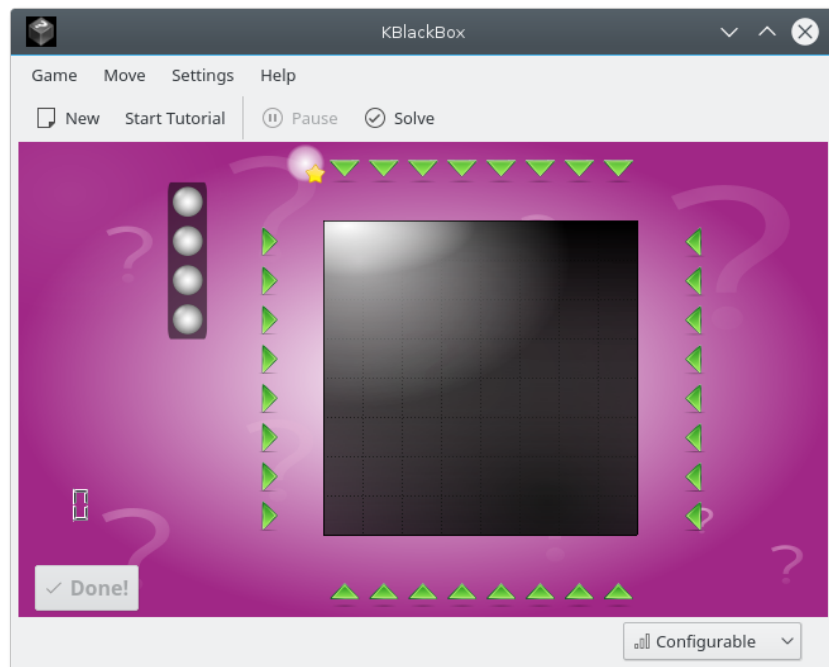


Compare o segundo exemplo de acerto com o primeiro exemplo de reflexão.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 Descrição do Tabuleiro de Jogo



Os seguintes tipos de campos são encontrados no tabuleiro do jogo:

A caixa negra grande no centro

Aqui você deverá marcar os quadrados onde acha que se encontra uma bola.

Lasers em torno da caixa

Os lasers disparam raios de luz quando ligados. Aí, eles desaparecem e são substituídos por uma informação sobre as interações do raio laser com as bolas na caixa negra.

Bolas

Você pensa: 'deve haver uma aqui!' Elas marcam onde você suspeita que uma bola esteja, dentro da caixa preta.

No fim do jogo, as posições corretas e incorretas das bolas são também marcadas com 'bolas'.

Marcadores de "posição livre"

Você poderá usá-los para marcar algumas posições quando tiver certeza que não existe qualquer bola.

4.2 Itens dos menus

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo (e descarta o atual, caso haja).

Jogo → Pausa (P)

Pausa ou prossegue com o jogo atual.

Lembre-se que os resultados da interação são escondidos num jogo em pausa.

Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Mostra as tabelas de recordes.

Jogo → Iniciar o Tutorial

Mostra o tutorial do jogo. É uma forma amigável de aprender as regras do jogo.

Jogo → Novo Jogo Seguro

Neste modo, a solução aparece no início do jogo. Isto é útil para compreender os princípios do jogo.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Isto fecha a janela e sai do KBlackBox.

Mover → Solucionar

Use a opção para desistir de um jogo. Isto mostra-lhe a solução: as posições corretas das bolas.

Mover → Pronto!

Quando todas as bolas estiverem posicionadas, selecione **Pronto!** para terminar o jogo atual, calcular a pontuação final e indicar as posições reais das bolas.

Configurações → Dificuldade

Seleciona a dificuldade do jogo. Os jogos mais difíceis possuem mais bolas e uma caixa negra maior que os jogos mais simples. Você poderá também jogar com um nível de dificuldade personalizado que poderá configurar na janela de configuração do KBlackBox.

NOTA

Jogos com 4 bolas ou menos poderão sempre ser resolvidos com certeza! Isto não é o caso para os jogos com 5 ou mais bolas.

O KBlackBox possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 5

Perguntas frequentes

1. *Eu posso usar o teclado para jogar este jogo?*

Sim. Você poderá usar as teclas dos cursores para controlar o cursor, o **Enter** para colocar e remover bolas e o **Espaço** para colocar marcas 'vazias'.

2. *Eu tenho que sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso salvar a minha situação atual?*

O KBlackBox atualmente não tem nenhuma funcionalidade de salvamento.

Capítulo 6

Créditos e Licença

KBlackBox

Programa com 'copyright' 1999-2000 de Robert Cimrman cimrman3@students.zcu.cz e 2007 Nicolas Roffet nicolas-kde@roffet.com

Documentação de Robert Cimrman. Atualizada e convertida para Docbook do KDE 2.0 por Lauri Watts lauri@kde.org. Revista por Philip Rodrigues phil@kde.org

Tradução de Stephen Killing stephen.killing@kdemail.net

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](#).