Manual do KFourInLine

Martin Heni
Eugene Trounev
Benjamin Meyer
Johann Ollivier Lapeyre
Anton Brondz
Tradução: Marcus Gama
Revisão: Stephen Killing

Índice

1 Introdução **5**

2 Como jogar **6**

3 Regras, estratégias e dicas do jogo **7**

3.1 Conexões remotas 7

4 Resumo da interface **8**

4.1 Itens dos menus 8

5 Configuração do jogo **10**

6 Perguntas frequentes **11**

7 Créditos e Licença **12**

Resumo

O KFourInLine é um jogo de quatro-em-linha do KDE.

Capítulo 1

Introdução

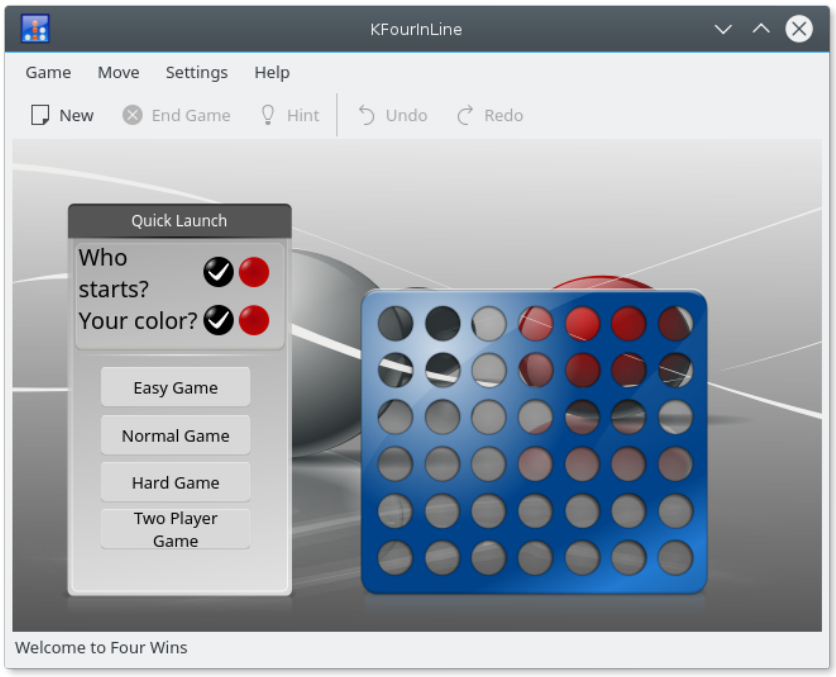
Tipo de jogo: Estratégia, tabuleiro

O KFourInLine é um jogo para dois jogadores que segue as regras do jogo Conecte-Quatro™.

Os jogadores tentam construir uma fila de quatro peças, usando estratégias diferentes. As peças são colocadas num tabuleiro. O jogo também poderá ser jogado contra o computador, bem como na rede.

Capítulo 2

Como jogar



Quando o KFourInLine é carregado, você poderá selecionar a dificuldade ou iniciar um jogo de dois jogadores. Se preferir, poderá também escolher a sua cor e selecionar a cor que inicia o jogo.

Cada jogador é representado por uma cor (por exemplo, amarela ou branca para o primeiro jogador e vermelha para o segundo). O objetivo do jogo é conseguir alinhar quatro peças adjacentes da sua cor numa linha, coluna ou numa diagonal. Os jogadores movimentam-se por turnos. Em cada turno, o jogador poderá colocar uma das suas peças numa das sete colunas, onde cada peça irá cair para o local livre mais abaixo isto é irá cair até que atinja o chão ou outra peça.

Depois de um jogador ter efetuado as suas colocações, é a vez do segundo jogador. Isto é repetido até que o jogo termine, o que acontece quando um dos jogadores tiver quatro peças numa linha, coluna ou diagonal ou quando não for possível efetuar mais nenhuma jogada porque o tabuleiro ficou cheio.

O jogador que conseguir ter quatro peças numa linha, coluna ou diagonal ganha o jogo. Se não puderem ser feitas mais jogadas, mas nenhum dos jogadores tiver ganho, o jogo termina empatado.

Capítulo 3

Regras, estratégias e dicas do jogo

O tabuleiro está separado em diversas regiões.

O *tabuleiro do jogo* é construído com base em campos de 7x6 que serão preenchidos de baixo para cima. Os campos são marcados com a cor do jogador que efetua a jogada atual. No topo de cada coluna aparece uma seta colorida que mostra onde a última peça foi colocada.

A *área de estado* mostra qual jogador é controlado pelo seu dispositivo respectivo. Um jogador local poderá indicar as jogadas com o teclado ou o mouse, um jogador remoto aparece como uma rede e, finalmente, um computador significa que terá um computador controlando o jogador. A área de estado mostra os nomes dos jogadores e o nível do adversário-computador. Além disso, aparece o número de jogos ganhos, perdidos, empatados e interrompidos para ambos os jogadores. O jogador que joga a seguir é indicado pelo nome realçado do jogador.

A *barra de estado*, no fundo do tela, mostra o estado do jogo e qual o próximo jogador a jogar.

3.1 Conexões remotas

É possível jogar numa conexão em rede com outro computador. Um dos computadores irá atuar como o servidor de jogos. Ele poderá determinar quem jogará com que cor. Você pode configurar as opções de rede no menu **Jogo** → **Configuração da Rede...**. No menu **Jogo** → **Conversa em Rede...**, também poderá encontrar uma janela de conversação que lhe permitirá falar com o seu amigo.

Ao criar uma conexão de rede, é necessário indicar uma máquina remota e uma porta. Normalmente, a porta não precisa ser alterada, mas se souber o que está fazendo, poderá substituí-la por outro número, que deverá ser igual para ambos os jogadores. O nome da máquina deve ser o nome da máquina remota à qual você irá se conectar. Apenas o cliente da conexão precisará inserir esse nome. É razoável que o jogador que se encontre por trás de um firewall opte por ser o cliente, uma vez que o firewall pode não aceitar conexões externas.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 Itens dos menus

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo. No caso de um jogo em rede, esta opção só estará disponível para o servidor de rede. O cliente de rede será iniciado automaticamente pelo servidor.

Jogo → Carregar... (Ctrl+O)

Abre um jogo gravado.

Jogo → Salvar (Ctrl+S)

Salva o jogo atual.

Jogo → Encerrar jogo (Ctrl+End)

Termina um jogo em execução.

Jogo → Conversa na Rede...

Exibe uma janela de conversação que lhe permitirá enviar mensagens para o outro jogador.

Jogo → Mostrar as Estatísticas

Mostra uma janela que contém informações sobre as estatísticas globais do jogo, ou seja, os jogos ganhos, perdidos ou empatados por ambos os jogadores. A janela também permite limpar estas estatísticas permanentes.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do programa.

Mover → Desfazer (Ctrl+Z)

Desfaz a última jogada. Se o jogador anterior for o computador, são desfeitos dois movimentos de modo que seja a vez do jogador novamente.

Mover → Refazer (Ctrl+Shift+Z)

Repete a última jogada anulada. Se o jogador anterior for o computador, são repetidos dois movimentos anulados de modo a que seja a vez do jogador de novo.

Mover → Dica (H)

O computador irá calcular a jogada melhor possível e irá marcá-la com um pequeno círculo no tabuleiro. A qualidade da jogada depende do nível do computador.

Configurações → **Tema**

Escolhe um tema gráfico para o jogo. Os temas disponíveis dependem da instalação atual.

Configurações → **Configuração da Rede...**

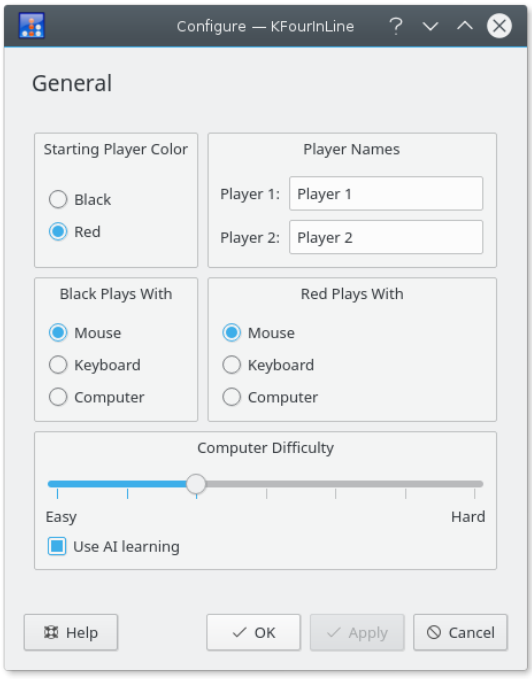
Exibe um diálogo com a configuração da rede. Você pode optar por ser o servidor ou o cliente. Se você for o servidor, também poderá escolher qual a cor que o cliente poderá obter. Se existir um jogo de rede em execução, você também poderá desconectá-lo com este menu.

O KFourInLine 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

Configuração do jogo

O KFourInLine pode ser configurado com a janela de configuração na entrada do menu **Configurações** → **Configurar o KFourInLine...**



Cor Inicial do Jogador: Determina qual a cor dos jogadores (**Vermelho** ou **Preto**) que começará primeiro no próximo jogo.

Nomes dos Jogadores: Muda o nome dos jogadores.

O Preto Joga Com: Escolhe quem deverá jogar como sendo o jogador 1. Tanto poderá ser o **Mouse** ou o **Teclado**, isto é, um jogador local que utiliza o mouse ou o teclado para comandar o jogador ou o **Computador**, isto é, o computador joga com este jogador.

O Vermelho Joga Com: O mesmo que para o **O Preto Joga Com**, mas para o jogador 2 (vermelho).

Dificuldade do Computador: Seleciona o nível do jogador do computador.

Usar a aprendizagem IA: A IA do computador poderá aprender com os erros cometidos num jogo.

Capítulo 6

Perguntas frequentes

1. *Como posso alterar a aparência do jogo?*
   Você pode alterar a cor das peças, abrindo o menu **Configurações** → **Tema**.
2. *Posso usar o teclado para jogar?*
   Não pode usar o teclado para controlar as peças.
3. *Perdi o controle de quem está ganhando; como descubro isso?*
   Sim, você poderá ver as estatísticas abrindo o menu **Jogo** → **Mostrar estatísticas**.

Capítulo 7

Créditos e Licença

KFourInLine

Direitos autorais do programa 1995-2007 Martin Heni martin@heni-online.de e Benjamin Meyer.

Direitos autorais dos gráficos 2007 Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com e Johann Ollivier Lapeyre.

Direitos autorais da documentação 2007 Martin Heni martin@heni-online.de e Benjamin Meyer.

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

Revisão 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.