Manual do KNetWalk

Fela Winkelmolen
Eugene Trounev
Tradução: Eliana Boaglio
Tradução: André Marcelo Alvarenga

Índice

1 Introdução **6**

2 Como jogar **7**

3 Regras, estratégias e dicas do jogo **8**

3.1 Regras 8

3.2 Estratégias e dicas 8

4 Resumo da interface **9**

4.1 Itens dos menus 9

4.2 Configuração do jogo 10

4.2.1 Geral 10

4.2.2 Tema 10

4.2.3 Jogo personalizado 10

4.3 Atalhos 10

5 Créditos e licença **12**

Lista de Tabelas

4.1 Atalhos 11

Resumo

KNetWalk, um jogo para administradores de sistema.

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Estratégia

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:
Um

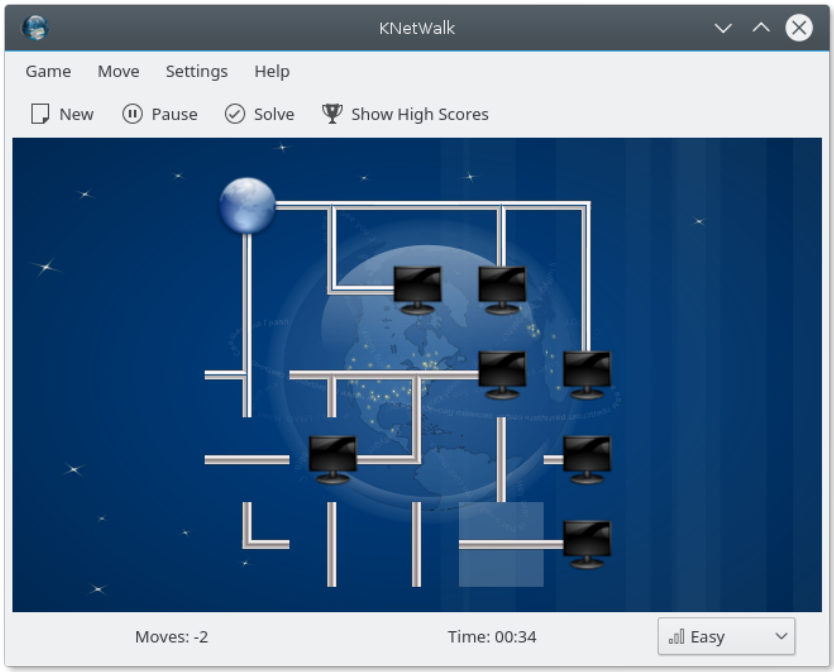
KNetWalk é um jogo de lógica para um único jogador.

O objetivo do jogo é iniciar a LAN, conectando todos os terminais no servidor, no menor número de jogadas.

Capítulo 2

Como jogar

OBJETIVO:
Conectar cada cliente ao servidor, sem deixar nenhum cabo desconectado.



É apresentado uma grade retangular contendo um servidor, vários terminais e fios. O objetivo do jogo é girar estes quadros até que todas as máquinas-cliente estejam conectadas ao servidor, utilizando-se todos os fios. Opcionalmente, você pode tentar obter uma pontuação mais alta, minimizando o número de giros necessários.

Clicando sobre um quadro com o botão esquerdo do mouse, o quadro é girado em sentido anti-horário. Clicando sobre um quadro com o botão direito do mouse, o quadro é girado no sentido horário. Clicando com o botão do meio do mouse (se o mouse não tiver o botão do meio, clique com os dois botões ao mesmo tempo), o quadro é bloqueado, prevenindo que o mesmo seja girado ao menos que ele seja desbloqueado por outro clique no botão do meio; isto pode ser muito útil para marcar quadros dos quais é desconhecida a correta orientação. A barra de estado mostra o número de cliques realizados.

Capítulo 3

Regras, estratégias e dicas do jogo

3.1 Regras

- Existe apenas uma única solução correta possível para todo jogo.
- Quando jogar no nível de dificuldade **Muito difícil**, as conexões poderão ser feitas da esquerda para direita e de cima para baixo.
- O jogo acaba quando todo terminal e todo fio é conectado ao servidor.
- A pontuação premia o menor número de cliques necessários para concluir o jogo. Quanto menor esse número, melhor.

3.2 Estratégias e dicas

- Comece procurando por quadros com orientação que pode ser facilmente determinada.
- Se você tiver certeza da orientação, você pode marcar o quadro usando o botão do meio do mouse. Isto é particularmente útil em jogos difíceis.
- Procure pelos fios de formato l e T próximo das bordas, e fios de formato L próximo dos cantos. A posição destes quadros pode ser facilmente determinada, a não ser que você esteja jogando o nível de dificuldade **Muito difícil**.
- Quando jogar no nível de dificuldade **Muito difícil**, é bom começar olhando perto dos quadros vazios e estiverem próximo de regiões contendo muitos terminais agrupados.
- Mesmo quando jogar com o mesmo nível de dificuldade, alguns jogos são mais fáceis que outros, reinicie o jogo se você quiser pegar um tabuleiro diferente.
- Se você quiser conseguir uma boa pontuação, apenas realize a jogada quando tiver certeza.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 Itens dos menus

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo. Ele cria um tabuleiro randomicamente no nível de dificuldade atual.

Jogo → Pausa (P)

Coloca o tempo de jogo em pausa. Clique de novo no item do menu para prosseguir com o jogo. Repare que o tabuleiro desaparece quando o jogo fica em pausa, uma vez que seria injusto poder descobrir jogadas boas sem ter a pressão do tempo.

Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Exibe uma caixa de diálogo, contendo as pontuações mais altas de vários níveis de dificuldade.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do programa.

Movimento → Solucionar

Use-o para desistir de um jogo. A solução será apresenta, mas a pontuação não será considerada como recorde.

Mover → Desbloquear tudo

Desbloqueia todas as células que foram bloqueadas anteriormente pelo jogador usando a tecla **Espaço** ou automaticamente após assinalar a opção **Bloquear automaticamente** na página Geral da janela para **Configurar KNetWalk**.

Configurações → Dificuldade

Permite-lhe definir o nível de dificuldade a partir de um submenu.

Existem cinco níveis de dificuldade:

- **Fácil**: 5 linhas, 5 colunas, sem empacotamento.
- **Médio**: 7 linha, 7 colunas, sem empacotamento.
- **Difícil**: 9 linhas, 9 colunas, sem empacotamento.
- **Muito difícil**: 9 linhas, 9 colunas, com empacotamento.
- **Personalizado**: Serão usadas as opções configuradas na janela para **Configurar KNetWalk**.

Configurações → **Configurar KNetWalk...**

Abre a janela para **Configurar KNetWalk**. Veja a seção Configuração do jogo para obter mais informações.

O KNetWalk 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.

4.2 Configuração do jogo

Para abrir a janela para **Configurar KNetWalk**, selecione o menu **Configurações** → **Configurar KNetWalk...**

4.2.1 Geral

Nesta página você poderá alterar as seguintes configurações do jogo.

Reproduzir sons

Se esta opção estiver assinalada, os sons do jogo KNetWalk serão reproduzidos.

Bloquear automaticamente

Se esta opção estiver assinalada, o KNetWalk irá bloquear automaticamente a célula após a rotação.

Reverter botões do mouse

Se marcado, o KNetWalk usa o clique esquerdo para a rotação no sentido horário e o clique direito para a rotação no sentido anti-horário.

Duração da rotação:

Aqui você poderá definir o tempo necessário para animar a rotação de uma única célula.

4.2.2 Tema

Para selecionar o tema com que deseja jogar, vá à seção **Tema**. Ele é carregado quando selecionar o botão **OK** ou **Aplicar**. O jogo atual será terminado, dando início a um novo. Você poderá clicar no botão de **Padrões** para restaurar o tema padrão.

4.2.3 Jogo personalizado

Esta página pode ser usada para configurar as opções do jogo personalizado. Você poderá escolher a **Largura:** e a **Altura:** do tabuleiro e assinalar a opção **Envolvência** se o tabuleiro deve passar da esquerda para a direita e de cima para baixo.

4.3 Atalhos

Os atalhos padrão são:

Inicia um novo jogo	**Ctrl**+**N**
Pausa	**P**
Exibe os recordes	**Ctrl**+**H**
Sair	**Ctrl**+**Q**
Ajuda	**F1**
Ajuda 'O que é isto?'	**Shift**+**F1**
Mover para a esquerda	Seta **Esquerda**
Mover para a direita	Seta **Direita**
Mover para cima	Seta **Acima**
Mover para baixo	Seta **Abaixo**
Girar no sentido horário	**Enter**
Girar no sentido anti-horário	**Ctrl-Enter**
Ativar bloqueio	**Espaço**

Tabela 4.1: Atalhos

Capítulo 5

Créditos e licença

KNetWalk

Direitos autorais do programa 2004 - 2007 por Andi Peredri, Thomas Nagy e Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Direitos autorais da documentação 2007 por Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Tradução de Eliana Megumi Habiro Boaglio eliana.habiro@gmail.com e André Marcelo Alvarenga alvarenga@kde.org

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.