Manual do KTuberling

Éric Bischoff
Paul E. Ahlquist, Jr.
Eugene Trounev
Revisão: Lauri Watts
Tradução: Marcus Gama

Manual do KTuberling

Índice

1 Introdução **6**

2 Como jogar **7**

3 Regras e Dicas **8**

3.1 Uso do mouse . . . 8

3.1.1 Colocando um objeto . . . 9

3.1.2 Movendo um objeto . . . 9

3.1.3 Removendo um objeto . . . 9

4 Resumo da interface **10**

4.1 A barra de ferramentas . . . 10

4.2 Itens dos menus . . . 11

4.2.1 Menu Jogo . . . 11

4.2.2 Menu Editar . . . 11

4.2.3 Menu Exibir . . . 11

4.2.4 Menu Cenário . . . 11

4.2.5 Menu Fala . . . 12

4.2.6 Menus Configurações e Ajuda . . . 12

5 Perguntas frequentes **13**

6 Referências técnicas **14**

6.1 Para artistas . . . 14

6.2 Para tradutores . . . 15

6.3 Para programadores . . . 16

6.3.1 Classes C++ . . . 16

7 Créditos e licença **17**

8 Índice Remissivo **18**

Lista de Tabelas

4.1 Botões da barra de ferramentas 10

Resumo

Senhor Cabeça de Batata é um jogo para crianças pequenas.

Capítulo 1

Introdução

Tipo de jogo: Brinquedo

Número de jogadores possíveis: Um

O Senhor Cabeça de Batata é um jogo simples de construção para crianças e adultos. A ideia do jogo é baseada num conceito antigo de criação de bonecos. Uma batata era decorada com diversos objetos pequenos para que se parecesse mais com uma pessoa pequena. O Senhor Cabeça de Batata contudo vai mais além, no que compete ao conteúdo, e adiciona uma grande variedade de diferentes temas.

Capítulo 2

Como jogar

O Senhor Cabeça de Batata é um jogo vocacionado para crianças pequenas. Obviamente, também poderá ser adequado para os adultos que ainda tenham um coração de criança.

É um 'editor de batatas'. Significa que você poderá arrastar e soltar olhos, bocas, bigodes e outras partes do rosto, bem como alguns extras num boneco semelhante a uma batata. Da mesma forma, você terá também outros cenários com temas diferentes.

Não existe nenhum vencedor para o jogo. O único intuito é fazer os rostos mais engraçados que conseguir.

O Senhor Cabeça de Batata também poderá 'falar'. Ele irá pronunciar os nomes dos objetos que você arrasta e solta. Ele irá 'falar' numa língua à sua escolha. Você até poderá usá-lo para aprender um pouco de vocabulário das várias línguas estrangeiras.

Capítulo 3

Regras e Dicas

3.1 Uso do mouse

Existem duas áreas na janela principal:

- 'Cenário'.
- A área dos 'Objetos', onde você pode selecionar os objetos a colocar no cenário.

NOTA
A aparência atual da tela do aplicativo poderá mudar de acordo com o 'cenário' selecionado.

3.1.1 Colocando um objeto

Para arrastar um objeto, mova o ponteiro do mouse para a área de 'objetos' e clique no objeto que deseja arrastar. Então mova-o para á área do 'cenário' e clique novamente.

NOTA
O tamanho dos objetos poderá mudar durante o arrastamento. Alguns dos objetos aumentados foram ajustados para caber na área de 'objetos'.

3.1.2 Movendo um objeto

Logo que tenha sido solto no 'cenário', um objeto pode ser movido. Basta clicar no objeto para selecioná-lo e, posteriormente, arrastá-lo e soltá-lo. Quando você clicar nele, ele passará para cima dos outros objetos que o tenham coberto. Este truque é útil para fazer com que os olhos fiquem colocados corretamente.

3.1.3 Removendo um objeto

Para remover um objeto que tenha sido colocado no 'cenário', arraste-o de volta do 'cenário' para a área dos 'objetos'.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 A barra de ferramentas

A barra de ferramentas possui os botões para as funções mais usadas.

Botão	Nome	Equivalente no menu	Ação
	Novo	**Jogo → Novo**	Limpa o 'cenário'. Isto tira todas as peças para fora da área de jogo para que possa criar uma nova decoração.
	Carregar...	**Jogo → Carregar...**	Abre um arquivo `.tuberling` existente do aplicativo a partir do disco.
	Salvar	**Jogo → Salvar**	Salva a sua criação na sua pasta pessoal, ou noutra pasta em seu disco. O `.tuberling` é salvo num pequeno arquivo onde somente as posições dos objetos são gravados.
	Imprimir...	**Jogo → Imprimir...**	Imprime a sua imagem.
	Desfazer	**Editar → Desfazer**	Desfaz a última operação.
	Refazer	**Editar → Refazer**	Refaz a última operação.

Tabela 4.1: Botões da barra de ferramentas

4.2 Itens dos menus

4.2.1 Menu Jogo

Jogo → Novo (Ctrl+N)
Limpa o 'cenário'.

Jogo → Carregar... (Ctrl+O)
Abre um arquivo `.tuberling` existente a partir do seu disco.

Jogo → Salvar (Ctrl+S)
Salva a sua criação. O boneco é gravado num pequeno arquivo onde somente a posição dos objetos é que é gravada.

Jogo → Salvar como imagem...
Cria um arquivo gráfico que contém uma imagem do seu boneco.

Jogo → Imprimir... (Ctrl+P)
Imprime a imagem do seu boneco.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)
Sai do Senhor Cabeça de Batata.

4.2.2 Menu Editar

Editar → Desfazer (Ctrl+Z)
Desfaz a última colocação de 'objetos'.

Editar → Refazer (Ctrl+Shift+Z)
Refaz a última colocação de 'objeto'. Esta opção do menu só estará ativa se você tiver usado anteriormente o **Desfazer**.

Editar → Copiar (Ctrl+C)
Copia o 'cenário' para a área de transferência.

4.2.3 Menu Exibir

Exibir → Modo de tela cheia (Ctrl+Shift+F)
Comuta o modo de tela cheia na interface gráfica.

4.2.4 Menu Cenário

Cenário → Bloquear proporção
Esta opção mantém as proporções do cenário ao dimensionar a janela do Senhor Cabeça de Batata. Quando as proporções não corresponderem às da janela, o fundo é preenchido com o indicado no tema.

Cenário → *`Nome do cenário`*
Muda para o cenário.

Irá conter os cenários instalados no seu sistema.
O Senhor Cabeça de Batata lembrará do último cenário escolhido da próxima vez que iniciar.

4.2.5 Menu Fala

Fala → **Desligar som**

Desliga o som.

Fala → ***Nome da Língua***

Ativa o som e fala a língua selecionada.

O Senhor Cabeça de Batata recordará esta opção da próxima vez que for iniciado.

4.2.6 Menus Configurações e Ajuda

O Senhor Cabeça de Batata 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 quero alterar o visual do jogo. É possível?*
   Sim, pode. Veja esta seção da 'Apresentação da Interface' para mais detalhes.
2. *Eu posso usar o teclado para jogar este jogo?*
   Não, este jogo não pode ser jogado com o teclado.
3. *Fiz uma ótima imagem e quero compartilhá-la com os meus amigos. Posso salvá-la como uma imagem?*
   Sim. Para salvar a sessão atual como uma imagem, veja esta seção da 'Apresentação à Interface'.

Capítulo 6

Referências técnicas

Éric Bischoff
Tradução: Marcus Gama

04/10/2021

KDE Gear 21.08 O KTuberling oferece uma forma gentil e compensadora de introduzir à personalização e programação do KDE. O aplicativo pode ser estendido. Por exemplo, sem qualquer codificação, poderão ser adicionados novas áreas de jogo, alterando os arquivos gráficos. Ao adicionar os arquivos de som apropriados, os tradutores poderão alterar os sons para o seu idioma nativo!

Se você estender ou adicionar algo ao jogo, por favor considere enviar as suas adições ao mantenedor Alex Fiestas de modo a incluí-las nas próximas versões.

6.1 Para artistas

Para criar uma nova área de jogo para o KTuberling, você terá que:

- Desenhar a área de jogo num arquivo SVG, onde terá que:
  - Chamar 'background' ao local onde os itens poderão ser colocados.
  - Dar um nome único a todos os itens arrastáveis.
- Criar um arquivo `.theme` que terá que seguir este esquema:

```
<playground gameboard="seruArquivoSVG" name="oArquivoDesktop">
<object name="nomeItem" sound="nomeSom" scale="algumValor" />
...
...
...
</playground>
```

  - *`seuArquivoSVG`* é o nome do arquivo SVG que tem o desenho.
  - *`oArquivoDesktop`* é o nome do arquivo 'desktop' que tem o nome do tema.
  - Para cada objeto, irá necessitar de um item `<object>`. O *`nomeItem`* é o nome único que usou no arquivo SVG, o *`nomeSom`* é o nome do som que será tocado ao arrastar o item; veja o `sounds/soundthemes.HOWTO` do código-fonte para mais informações.
  - O `scale` é opcional e o *`valor`* é o fator de escala que será usado ao desenhar este objeto fora do armazém; se não for indicado, é igual a 1.

- Crie um arquivo `.desktop` que siga o seguinte esquema:

```
[KTuberlingTheme]
Name=Nomedotema
```

  - *`nomeTema`* é o nome que identifica o tema, o qual aparecerá no menu da Área de Jogo.

- Se você estiver adicionando o tema ao repositório do KTuberling, adicione os arquivos `.svg`, `.theme` e `.desktop` à seção `FILES` do arquivo `CMakeLists.txt` da pasta `pics/` .

- Se quiser instalá-lo você mesmo, coloque os arquivos `.svg`, `.theme` e `.desktop` na pasta `ktuberling/pics` no **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**

6.2 Para tradutores

Além do mecanismo normal dos arquivos `.po` para traduzir os textos do programa e as mensagens, os sons também poderão ser localizados.

Para criar um novo tema de sons do KTuberling, você terá que:

- Gravar os sons no formato de arquivo RC3 do OGG Vorbis.

- Criar um arquivo `códigoDuasLetrasDeSeuIdioma.soundtheme` que terá que seguir este esquema:

```
<language code="códigoDuasLetrasDeSeuIdioma">
<sound name="nomeSom" file="localRelativo" />
...
...
...
</language>
```

  - *`códigoDuasLetrasDeSeuIdioma`* é o código de duas letras do seu idioma, sendo por exemplo 'pt' para o Português.
  - Para cada som, deverá existir um item `<sound>`. O *`nomeSom`* deverá corresponder ao 'nomeSom' indicado no tema do recreio (ver `pics/themes.HOWTO` no código-fonte). O *`localRelativo`* deverá ser o local relativo onde irá instalar o arquivo com este som, sendo tipicamente igual a `umLocalUnico / nomeSom.format` (o *`umLocalUnico`* pode ser o código de duas letras da sua língua, por exemplo).

- Se você estiver adicionando o tema de som ao KTuberling à pasta do seu idioma:

  - Adicione os arquivos de sons e o arquivo `.soundtheme` à pasta `data/kdegames/ktuberling` das traduções do seu idioma.
  - Nessa mesma pasta, será necessário um arquivo `CMakeLists.txt` que descreve como instalar os arquivos, sendo tipicamente.

```
FILE( GLOB oggfiles *.ogg )
INSTALL( FILES ${oggfiles} DESTINATION ${KDE_INSTALL_DATADIR}/ ↩
    ktuberling/sounds/códigoDuasLetrasDeSeuIdioma )
INSTALL( FILES códigoDuasLetrasDeSeuIdioma.soundtheme DESTINATION ${ ↩
    KDE_INSTALL_DATADIR}/ktuberling/sounds/ )
```

- Se quiser instalá-lo você mesmo:

  - Coloque o arquivo `códigoDuasLetrasDeSeuIdioma.soundtheme` em `ktuberling/sounds` em **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**

– Coloque seus arquivos de som na pasta `ktuberling/sounds/ algumCaminhoUnico` em**`qtpaths --paths GenericDataLocation`**

A informação sobre como lidar com os mecanismos de tradução no KDE está disponível no HOWTO de Traduções do KDE.

6.3 Para programadores

Não é difícil aos programadores extenderem o KTuberling.

6.3.1 Classes C++

`TopLevel`
: Janela de topo e gerenciamento básico do programa.

`PlayGround`
: Descrição de um dos níveis de jogo.

`ToDraw`
: Uma descrição de um dos 'objetos' gráficos a serem desenhados.

`SoundFactory`
: Descrição de um dos idiomas e dos seus sons.

`Ação`
: Uma das ações do usuário na pilha de desfazer/refazer.

Capítulo 7

Créditos e licença

KTuberling

- Alex Fiestas alex@eyeos.org - Manutenção atual
- John Calhoun - ideia original, imagens originais e sons em inglês
- Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr - programação do KDE
- François-Xavier Duranceau duranceau@free.fr - testes, conselhos e ajuda
- Peter Silva peter.silva@videotron.ca - revisão da documentação
- Paul E. Ahlquist, Jr. pea@ahlquist.org - Melhorias na documentação

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

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.

Capítulo 8

Índice Remissivo

K
KDE, 14
KTuberling, 14

R
referência técnica, 14