Manual do Picmi

Jakob Gruber
Tradução: Marcus Gama

Índice

1 Introdução **6**

2 Como jogar **7**

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

3.1 Regras 8

4 Visão geral da Interface **9**

4.1 Itens dos menus 9

4.2 Atalhos 10

5 Créditos e licença **11**

Lista de Tabelas

4.1 Atalhos 10
4.2 Controles do teclado 10

Resumo

Picmi, um jogo de quebra-cabeça nonogramas.

Capítulo 1

Introdução

O Picmi é um jogo de quebra-cabeça para um único jogador.

O objetivo do jogo é colorir as células de acordo com os números indicados do lado do tabuleiro.

Capítulo 2

Como jogar

É apresentado ao jogador um tabuleiro vazio e uma lista de números para cada linha e coluna. Estes números representam como são organizadas as sequências para qualquer linha ou coluna. Por exemplo, uma sequência de números '4 8 3' significa que existem conjuntos de quatro, oito e três células preenchidas, nessa ordem, com pelo menos um célula em branco entre grupos sucessivos. O objetivo do jogo é usar essas pistas para descobrir a solução o mais rápido possível.

Um clique com o botão esquerdo irá (des)marcar uma célula como ocupada, enquanto o botão direito irá (des)marcar uma célula como vazia. O arrastamento poderá ser usado para marcar várias células numa linha ou coluna de uma vez. O tempo decorrido é apresentado na barra de status e uma visão geral do tabuleiro do jogo no canto superior esquerdo. Um jogo termina quando todas as células ocupadas forem marcadas corretamente.

A colocação atual das caixas e cruzes (referida como 'estados' daqui para a frente) pode ser gravada a qualquer momento. A gravação de um novo estado não sobrescreve os estados gravados anteriormente. A restauração de um estado sempre volta ao estado gravado mais recentemente. Isto pode ser repetido até que não existam mais estados gravados. O número de ações desde o último estado gravado é apresentado na barra de status.

Picmi inclui dois modos de jogo. Quebra-cabeças aleatórios (gerados selecionando o item de menu **Jogo** → **Novo** (**Ctrl+N**)) são gerados de acordo com as configurações de dificuldade selecionadas. Alternativamente, os quebra-cabeças predefinidos incluídos podem ser jogados selecionando o item de menu **Jogo** → **Carregar…** (**Ctrl+O**).

Capítulo 3

Regras do jogo, estratégias e dicas

3.1 Regras

A sequência de números numa linha ou coluna dá certas informações sobre a quantidade de células ocupadas e a sua organização dentro de uma linha ou coluna.

- Um número representa o tamanho de uma sequência ligada de células ocupadas no tabuleiro. Esta execução tem pelo menos uma célula vazia de cada lado ou localiza-se diretamente no extremo do tabuleiro.
- Além disso, uma sequência de números mostra a ordem dessas sequências dentro de uma linha ou coluna.
- A opção **Evitar os erros:** aplica-se apenas a jogos com dificuldade **Personalizada**.
- Quando a opção **Evitar os erros** estiver ativa, não é possível marcar uma célula como ocupada de forma incorreta - em vez disso, será adicionado um tempo de penalidade ao cronômetro. A penalidade vai aumentando com cada erro que cometer.
- Se a opção **Evitar os erros** estiver desativada, não existe qualquer reação quando uma célula for marcada corretamente e não existirá qualquer penalidade por cometer erros.
- O jogo irá parar assim que todas as células ocupadas forem marcadas corretamente.

Capítulo 4

Visão geral 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 → Carregar... (Ctrl+O)

Carrega um quebra-cabeça predefinido. Os nomes dos quebra-cabeças ficam ocultos até que sejam resolvidos. As listas de recordes e as configurações de dificuldade estão desativadas.

Jogo → Reiniciar jogo (F5)

Isto irá reiniciar o jogo 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 → Exibir recordes... (Ctrl+H)

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

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do Picmi.

Mover → Desfazer (Ctrl+Z)

Anula a jogada anterior, se existir.

Mover → Dica (Ctrl+I)

Marca uma célula como ocupada ou vazia.

Mover → Solucionar

Inicia um jogo de demonstração.

Mover → Carregar posição (Ctrl+L)

Carrega a posição salva recentemente.

Mover → Salvar posição (Ctrl+S)

Salva a posição atual do tabuleiro.

Exibir → **Modo tela cheia (Ctrl+Shift+F)**

Comuta o modo de tela cheia na interface gráfica.

Configurações → **Dificuldade**

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

Existem quatro níveis de dificuldade:

- **Fácil**: 10 linhas, 10 colunas, 55% de todas as células ocupadas; a opção **Evitar os erros** está desativada.
- **Média**: 10 linhas, 15 colunas, 55% de todas as células ocupadas; a opção **Evitar os erros** está desativada.
- **Difícil**: 15 linhas, 15 colunas, 55% de todas as células ocupadas; a opção **Evitar os erros** está desativada.
- **Personalizado**: Dimensões e definições personalizadas do tabuleiro.

Configurações → **Configurar Picmi...**

Escolha a imagem de fundo do jogo, as dimensões e definições do tabuleiro para uma dificuldade personalizada.

O Picmi possui os itens de menu normais do KDE para a **Configurações** e **Ajuda**; para mais informações, leia as seções sobre o Menu Configurações e o Menu Ajuda dos Fundamentos do KDE.

4.2 Atalhos

Os atalhos padrão são:

Inicia um novo jogo	**Ctrl**+**N**
Carrega um jogo predefinido	**Ctrl**+**O**
Pausar	**P**
Exibe os recordes	**Ctrl**+**H**
Modo de tela cheia	**Ctrl**+**Shift**+**F**
Sair	**Ctrl**+**Q**
Ajuda	**F1**
Ajuda 'O que é isto?'	**Shift**+**F1**

Tabela 4.1: Atalhos

Mover para a esquerda	**Esquerda** ou **H**
Mover para a direita	**Direita** ou **L**
Mover para cima	**Acima** ou **K**
Mover para baixo	**Abaixo** ou **J**
(Des)marcar a célula como ocupada	**X**
(Des)marcar a célula como livre	**Espaço**

Tabela 4.2: Controles do teclado

Capítulo 5

Créditos e licença

Picmi

Direitos autorais do programa 2012 Jakob Gruber jakob.gruber@gmail.com

Direitos autorais da documentação 2012 Jakob Gruber jakob.gruber@gmail.com

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.