

Справочное руководство по KJumpingCube

Matthias Kiefer



Справочное руководство по KJumpingCube

Оглавление

1	Введение	5
2	Игра в KJumpingCube	6
2.1	Правила	6
3	Управление	7
3.1	Меню	7
3.1.1	Меню Игра	7
3.1.2	Меню Перемещение	7
3.1.3	Меню Настройка	8
3.1.4	Меню Справка	8
3.2	Панель инструментов	9
4	Вопросы, ответы и советы	10
4.1	Советы по игре	10
5	Авторские права и лицензирование	11
A	Установка	12
A.1	Как получить KJumpingCube	12
A.2	Системные требования	12
A.3	Компиляция и установка	12

Аннотация

KJumpingCube — простая тактическая игра, в которую вы можете играть против друга или компьютера.

Глава 1

Введение

KJumpingCube — простая тактическая игра. Вы можете играть в неё против другого человека или против компьютера. Игровое поле состоит из квадратов с точками. Щёлкнув по квадрату, вы можете увеличить количество точек, а если количество точек достигло наибольшего, они «перепрыгивают» на соседние квадраты и захватывают их. Победителем считается тот, у кого больше квадратов.

Глава 2

Игра в KJumpingCube

2.1 Правила

1. Ход состоит из увеличения точек в квадрате по щелчку. Вы можете увеличивать количество точек только на тех квадратах, которые не принадлежат вашему противнику. Если вы щёлкнете по нейтральному квадрату, он станет вашим.
2. Если у квадрата больше точек, чем соседей, точки будут перенесены на эти соседние квадраты. Квадраты будут захвачены.
3. Соседними считаются только квадраты по вертикали и горизонтали, но не по диагонали.
4. Победителем считается тот, кто захватит все квадраты.

Глава 3

Управление

3.1 Меню

3.1.1 Меню Игра

Игра → Новая игра (Ctrl+N)

Начать новую игру.

Игра → Загрузить (Ctrl+O)

Загрузить сохраненную игру.

Игра → Сохранить (Ctrl+S)

Сохранить текущую игру.

Игра → Сохранить как...

Сохранить текущую игру под другим именем.

Игра → Хватит думать (Esc)

Остановить размышления компьютера о своем следующем ходе. Компьютер сделает лучший ход, который он нашел на момент нажатия клавиши.

Игра → Выход (Ctrl+Q)

Закрыть KJumpingCube.

3.1.2 Меню Перемещение

Перемещение → Отменить (Ctrl+Z)

Отменить последний сделанный ход.

Перемещение → Получить подсказку (H)

Получить подсказку о том, куда делать следующий ход.

3.1.3 Меню Настройка

Настройка → Показать панель инструментов

Показать или скрыть панель инструментов.

Настройка → Показать строку состояния

Показать или скрыть строку состояния.

Настройка → Настроить комбинации клавиш...

Открыть окно редактирования привязок клавиш для KJumpingCube.

Настройка → Настроить KJumpingCube

Открыть диалог настроек, где вы можете изменить:

Уровень сложности

Выбор уровня сложности игры. Он определяет, насколько «умным» будет игрок-компьютер.

Доступные уровни:

Начинающий

Продвинутый

Эксперт

Размер доски

Выбор размера поля.

Используйте ползунок чтобы выбрать значение между 5x5 и 10x10.

Игрок компьютера

Устанавливает компьютерного игрока игроком 1 и/или игроком 2.

Цвет поля

Выберите цвет для каждого игрока

3.1.4 Меню Справка

Справка → Руководство пользователя KJumpingCube (F1)

Запускает Центр справки KDE и открывает справочное руководство по KJumpingCube (этот документ вы и читаете).

Справка → Что это? (Shift+F1)

Вид курсора меняется на стрелку со знаком вопроса. Нажимая на различные элементы внутри KJumpingCube, вы увидите подсказку с объяснениями назначения и действия данного элемента (если она для него существует).

Справка → Сообщить об ошибке...

Открывается диалог отправки сообщения об ошибке. Он служит для того, чтобы вы могли отправить сведения об обнаруженной вами ошибке в программе или своё «пожелание», чтобы какая-либо пока что отсутствующая возможность была реализована в будущих версиях программы.

Справка → Сменить язык интерфейса приложения...

Открывает диалоговое окно, с помощью которого вы сможете изменить Основной язык и Резервный язык интерфейса программы.

Справка → О программе KJumpingCube

Будут выведены сведения о версии и авторах программы.

Справка → О KDE

Будут выведены сведения о версии KDE.

3.2 Панель инструментов

Новая игра

Начать новую игру.

Загрузить

Загрузить сохраненную игру.

Сохранить

Сохранить текущую игру.

Хватит думать

Остановить размышления компьютера о своем следующем ходе. Компьютер сделает лучший ход, который он нашёл на момент нажатия клавиши.

Отменить действие

Отменить последний сделанный ход.

Справка

Открыть руководство по KJumpingCube (этот документ).

Глава 4

Вопросы, ответы и советы

4.1 Советы по игре

- Пытайтесь избежать увеличения точек на квадрате, владелец которого — ваш противник. Всё равно он быстрее наберёт максимум точек, чем вы.

Глава 5

Авторские права и лицензирование

Авторские права на KJumpingCube принадлежат Матиасу Киферу (Matthias Kiefer) matthias.kiefer@gmx.de, 1998, 1999.

Игра KJumpingCube была создана под вдохновением от игры для Commodore64 и других домашних компьютеров. К сожалению, я не помню имени ее автора.

Авторские права на документацию принадлежат Матиасу Киферу (Matthias Kiefer) matthias.kiefer@gmx.de, 1999.

Документация обновлена для KDE 2 и 3 Лори Уоттсом (Lauri Watts) lauri@kde.org.

Перевод на русский - Валя Ванеева fattie@altlinux.ru

Этот документ распространяется на условиях [GNU Free Documentation License](#).

Программа распространяется на условиях лицензии [GNU General Public License](#).

Приложение А

Установка

А.1 Как получить KJumpingCube

KJumpingCube — часть проекта KDE <http://www.kde.org/> .

KJumpingCube можно загрузить с [файлового сервера](#) проекта KDE.

А.2 Системные требования

Чтобы скомпилировать KJumpingCube, вам необходимо установить KDE 2.0. Все библиотеки, необходимые для KJumpingCube и саму программу можно скачать с сайта <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

А.3 Компиляция и установка

Подробное руководство, описывающее компиляцию и установку приложений KDE, можно найти в [Базе технических знаний KDE](#).

Поскольку для сборки KDE используется make, с компиляцией не должно возникнуть никаких проблем. Если у вас всё же возникли проблемы, пожалуйста, сообщите о них с помощью списков рассылки KDE.

Вот и всё! Если у вас возникли какие-то проблемы, обратитесь к автору программы: matthias.kiefer@gmx.de.