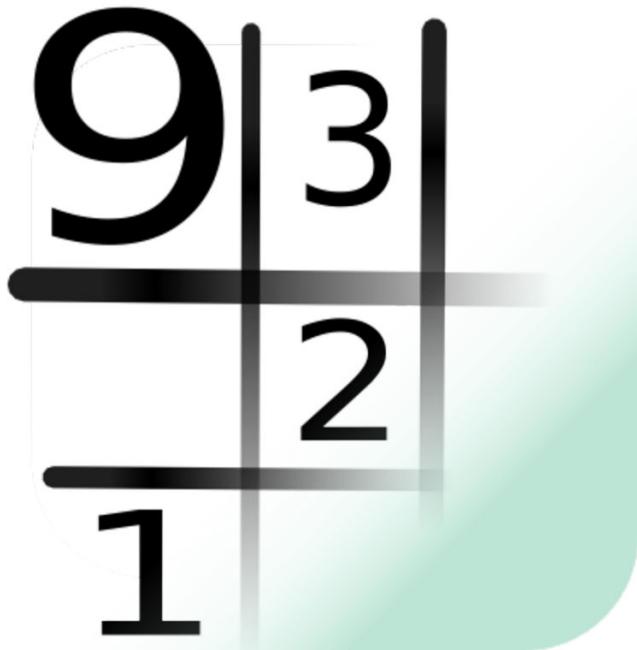


# Руководство Ksudoku

Mick Kappenburg

Евгений Трунев

Перевод на русский язык: Даниил Королёв



## Руководство Ksudoku

# Оглавление

1	Вступление	5
2	Правила игры	6
3	Основные правила, стратегии и подсказки	7
3.1	Основные правила . . . . .	7
3.2	Стратегии и подсказки . . . . .	7
4	Обзор интерфейса	9
4.1	Меню Игра . . . . .	9
4.2	Меню Ход . . . . .	9
4.3	Меню Настройка . . . . .	10
4.4	Меню Справка . . . . .	10
5	Часто задаваемые вопросы	11
6	Параметры игры	12
6.1	Параметры игры . . . . .	12
6.2	Символы . . . . .	12
7	Авторские права и лицензия	13
A	Установка	14
A.1	Сборка и установка . . . . .	14

## Аннотация

Это документация описывает игру Ksudoku версии 0.5

## Глава 1

### Вступление

Жанр:  
Логическая, настольная

Количество игроков:  
Один игрок

Ksudoku — логическая головоломка.

Игрок должен заполнить сетку таким образом, чтобы каждое число встречалось в каждой строке, в каждом столбце и в каждом квадрате только один раз.

В зависимости от параметров и уровня сложности игровое поле иногда может быть уже частично заполнено, однако, чаще всего вы начинаете с пустого игрового поля.

Существуют сотни различных вариаций судоку. Чаще всего игровое поле представляет собой квадрат размером 9x9, разделённый на меньшие квадраты со стороной в 3 клетки, и для игры используются арабские цифры. Сложность игры в том, что каждая цифра может быть использована только единственный раз в каждом столбце, в каждой строке и в каждом квадрате.

Заметка:  
Для игры требуется много времени и внимания. Однако игра не только в целом повышает мозговую активность, но и вообще, очень полезна.

## Глава 2

### Правила игры

**Цель:**

Игрок должен заполнить сетку таким образом, чтобы каждое число встречалось в каждой строке, в каждом столбце и в каждом квадрате только один раз.

В начале игры вам нужно выбрать один из возможных вариантов игры.

**Заметка:**

В зависимости от выбранного варианта, процесс игры может изменяться.

Слева указаны все символы, доступные для использования в данной игре.

**Заметка:**

Набор символов меняется, в зависимости от выбранного варианта.

Для начала посмотрите на границы игрового поля. Толстая чёрная линия разделяет поле на сектора. Каждый из этих секторов должен быть заполнен доступными вам символами, так, чтобы каждый символ в секторе встречался только один раз.

Теперь можно начинать заполнять игровое поле нужными символами. Это можно сделать, выбрав нужный вам символ из колонки слева и затем щёлкнув мышью в нужном квадрате на игровом поле. Квадраты меняют цвет при наведении курсора мыши.

Квадраты меняют цвет при наведении курсора мыши. Это поможет вам в освоении правил Ksudoku. Смотрите по вертикальными и горизонтальными линиям, чтобы проверить, нет ли в них символа, который вы хотите поставить. Изменение цвета также указывает на сектор, в котором каждый символ может быть использован только один раз.

Продолжайте заполнять поле в соответствии с правилами. Когда поле будет полностью заполнено, программа проверит правильность постановки символов. Программа может указать вам на ошибки или принять ваше решение.

## Глава 3

# Основные правила, стратегии и подсказки

### 3.1 Основные правила

Правила Ksudoku довольно просты.

- В зависимости от размера игрового поля и сложности уровня каждая головоломка может отнять у вас несколько часов.
- В каждом квадрате может находиться только один символ.
- В каждом горизонтальном ряду каждый символ может быть поставлен только один раз.
- В каждом вертикальном ряду каждый символ может быть поставлен только один раз.
- В каждой подсетке или части (как указано в типе игрового поля) каждый символ может быть поставлен только один раз.

Заметка:

Набор символов меняется, в зависимости от выбранного варианта.

- Не нужно никаких дополнительных знаний для решения головоломок Ksudoku.
- В зависимости от сложности некоторые головоломки могут быть изначально частично решены. В таком случае предустановленные символы уже не могут быть изменены.
- Можно изменять символы, которые вы уже поставили.
- У головоломок в игре Ksudoku есть только единственное решение.

### 3.2 Стратегии и подсказки

- Главное не торопиться. Ksudoku игра не на время.
- Обращайте внимание на раскраски столбцов и строк. Они сделаны вам в помощь.
- Убедитесь, что вы не ставите символ в строку/столбец/секцию, в которой данный символ уже существует.

## Руководство Ksudoku

- Если вы в затруднении, рассмотрите другой символ, подходящий для этой клетки. Возможно, кроме как в эту клетки, его никуда нельзя будет поставить.
- Если у вас возникли проблемы, попробуйте вернуться на несколько ходов и заметить, где же вы ошиблись.
- Хоть в Ksudoku и есть возможность «подсказки», попытайтесь не использовать её часто. Помните, что самостоятельное решение головоломок повышает мозговую активность, а частое использование подсказок — мошенничество.
- Если у вас есть трудности с решением головоломки и вам просто необходимо воспользоваться функцией «Помощь», то может стоит понизить уровень сложности? Попробовать головоломку полегче?
- Некоторые головоломки могут иметь необычную форму игрового поля. Даже если вы считаете себя профессиональным игроком лучше включить параметр подсвечивания.

## Глава 4

### Обзор интерфейса

#### 4.1 Меню Игра

Игра → Начать игру (Ctrl+N)

Начало новой игры.

Игра → Загрузить... (Ctrl+O)

Загрузить сохранённую игру.

Игра → Сохранить (Ctrl+S)

Сохранить текущую игру в файл по умолчанию.

Игра → Сохранить как...

Сохранить игру в выбранный файл.

Игра → Выйти (Ctrl+Q)

Выход из Ksudoku

#### 4.2 Меню Ход

Ход → Отменить (Ctrl+Z)

Отменить последний ход.

Ход → Вернуть (Ctrl+Shift+Z)

Вернуть отменённый ход.

Ход → Подсказка (H)

Даёт подсказку, подсвечивая пару клеток.

Ход → Решение

Немедленно решает головоломку.

Ход → Проверить

Проверяет правильность решения.

### 4.3 Меню Настройка

Настройка → Видимые панели инструментов → Основная панель инструментов

Показывает или скрывает основную панель инструментов.

Настройка → Видимые панели инструментов → Панель действий

Показывает или скрывает панель действий.

Настройка → Стока состояния

Показать или скрыть строку состояния

Настройка → Комбинации клавиш...

Открывает стандартное окно настройки комбинаций клавиш KDE для смены назначений клавиш в Ksudoku.

Настройка → Панели инструментов...

Открывает стандартное окно KDE, где можно настроить панели инструментов.

Настройка → Настроить Ksudoku...

Открывает окно для настройки Ksudoku. Пройдите по этой ссылке [Параметры игры](#), чтобы узнать поподробней.

### 4.4 Меню Справка

В Ksudoku обычное KDE меню Справка, с одним дополнением:

Справка → Домашняя страница

Открывает сайт Ksudoku на sourceforge.net в программе Konqueror.

Стандартные меню Справка в KDE:

Справка → Руководство пользователя Ksudoku (F1)

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

Справка → Что это? (Shift+F1)

Вид курсора меняется на стрелку со знаком вопроса. Нажимая на различные элементы внутри Ksudoku, 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 Ksudoku

Будут выведены сведения о версии и авторах программы.

Справка → О KDE

Будут выведены сведения о версии KDE.

## Глава 5

### Часто задаваемые вопросы

#### 1. Я хочу поменять вид игры. Возможно ли это?

Игра в судоку обычно происходит на квадратном поле. Различные темы не многое поменяют. С другой стороны, можно выбрать другой набор символов. Чтобы это сделать, используйте пункт Настройка → Настроить Ksudoku... в меню.

#### 2. Я поменял символы в окне настроек. Теперь все моё игровое поле заполнено вопросительными знаками. В чём проблема?

Каждый набор символов содержит их ограниченное количество. Если вы выбрали такой набор, в котором количество символов меньше, чем требуется для данного типа игры, программа выведет на экран такие вопросительные знаки. Решением проблемы является смена набора символов.

#### 3. Могу ли я использовать клавиатуру для игры?

Да. В Ksudoku можно использовать клавиатуру. Используйте стрелки, чтобы менять выбранный объект, числа для заполнения клеток и клавишу Shift, чтобы подтвердить метки.

#### 4. Где можно посмотреть таблицу рекордов?

В Ksudoku нет данной возможности.

## Глава 6

# Параметры игры

### 6.1 Параметры игры

#### Показывать подсветку

Включает подсветку в Ksudoku.

**Заметка:**

Рекомендуется использовать этот параметр даже самым опытным игрокам, так как он помогает увидеть реальные границы игрового поля.

#### Показывать ошибки

Включает подсветку неверных постановок символов.

### 6.2 Символы

#### Обычные символы

Включает или выключает использование простых символов для использования в игре.

#### Кубы

Включает или выключает использование кубиков для использования в игре.

#### Цифры

Включает или выключает использование арабских цифр для использования в игре.

#### Прописные буквы

Включает или выключает использование прописных букв для использования в игре.

#### Заглавные буквы

Включает/выключает использование заглавных букв для внутриигровых иконок.

**Заметка:**

Каждый набор символов содержит их ограниченное количество. Если вы выбрали такой набор, в котором количество символов меньше, чем требуется для данного типа игры, программа выведет на экран такие вопросительные знаки. Решением проблемы является смена набора символов.

## Глава 7

# Авторские права и лицензия

Ksudoku

Ksudoku — © 2005-2007, Francesco Rossi [redsh@email.it](mailto:redsh@email.it)

Авторские права на программу © 2006-2007, Mick Kappenburg [ksudoku@kappenburg.net](mailto:ksudoku@kappenburg.net),  
Johannes Bergmeier [johannes.bergmeier@gmx.net](mailto:johannes.bergmeier@gmx.net)

Авторские права на документацию © 2005, Francesco Rossi [redsh@email.it](mailto:redsh@email.it)

Авторские права на документацию © 2007 Mick Kappenburg [ksudoku@kappenburg.net](mailto:ksudoku@kappenburg.net), Eugene  
Trounev [eugene.trounev@gmail.com](mailto:eugene.trounev@gmail.com)

Перевод на русский: Королёв Даниил [denbrubeck@gmail.com](mailto:denbrubeck@gmail.com)

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

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

## Приложение А

### Установка

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

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

#### A.1 Сборка и установка

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

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