

# Підручник з Vinken

Danny Allen

переклад українською: Юрій Черноіван



Підручник з Vinken

# Зміст

1	Вступ	5
2	Користування Blinken	6
2.1	Початок гри . . . . .	7
2.2	Встановлення найвищого результату . . . . .	8
2.3	Поради щодо гри . . . . .	8
3	Параметри доступності	9
4	Подяки і ліцензія	10

#### Анотація

Blinken — реалізація електронної гри для розвитку пам'яті, написаної у 1970-х, для KDE.

## Розділ 1

### Вступ

Blinken засновано на електронній грі, випущеній у 1978, у якій гравці мали запам'ятовувати послідовності зі зростаючою довжиною. На передній панелі приладу знаходяться чотири кнопки різних кольорів, кожній з яких відповідає певний звук. Ці кнопки підсвічувалися у певній випадковій послідовності, утворюючи послідовність, яку гравець мав потім відтворити. Якщо гравець запам'ятовував послідовність у правильному порядку, він переходив на наступний рівень гри, де до послідовності додавався ще один додатковий крок. Якщо гравець робив помилку, гра вважалася програною, і гравець мав продовжувати її з початку. Метою гри є отримання максимальної кількості очок — кожен крок послідовності оцінювався у одне очко, отже, правильне введення послідовності з 8 елементів дає 8 залікових очок.

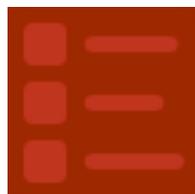
## Розділ 2

# Користування Blinken

Ось так виглядає вікно програми Blinken одразу після початку гри, на ньому показано загальний інтерфейс програми. Більшу частину екрана займають пристрій з 4 кольоровими кнопками з боків та елементами керування пристроєм (лічильником очок, кнопкою Почати тощо) по центру екрана. Поточний стан гри показано на листі паперу під «пристроєм». У кутах вікна програми розташовано три кнопки:



Кнопка Найкращі результати відкриває вікно, у якому показано Таблицю найкращих результатів для кожного з трьох рівнів складності (таблицю Найкращих результатів також можна відкрити за допомогою натискання на лічильник очок):



Кнопка Вийти закриває програму:

## Підручник з Blinken



Кнопка Довідка є особливою, у ній містяться ще 4 додаткових кнопки. Ці кнопки з'являться, якщо навести на кнопку Довідка вказівник миші, і надають доступ до Підручника з Blinken (цього документа), пункту Показати/Сховати Параметри та вікон Про програму Blinken та Про KDE:



Щоб краще познайомитися тим, як працює гра, ви можете відпрацювати роботу з кольоровими кнопками, розміщеними на головному екрані. Кнопки буде підсвічуватимуться і видаватимуть певний звук, якщо ви на них натискатимете.

## 2.1 Початок гри

Тільки-но ви при звичаєтеся до інтерфейсу гри, можна почати гратися натисканням кнопки Почати в центрі екрана. Ця кнопка «увімкне» пристрій, що буде вказано підсвічуванням лічильника очок. Після цього ви зможете вибрати рівень складності, на якому ви будете грати:

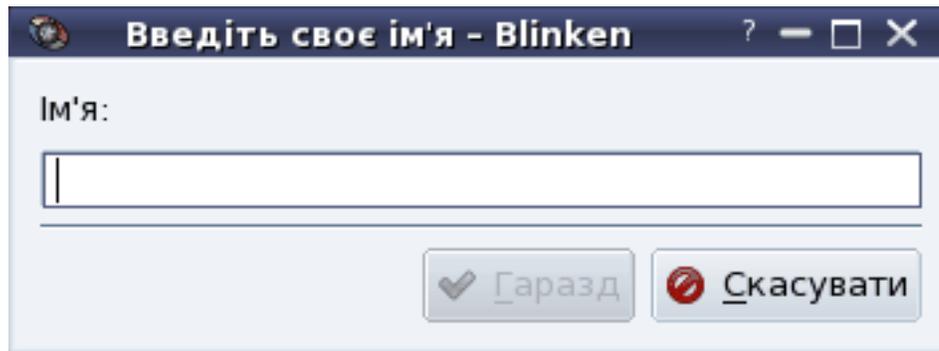


У Blinken є 3 рівня складності:

- Рівень 1 є найлегшим, оскільки на цьому рівні паузи між показом послідовностей є найдовшими.
- Рівень 2 є проміжним. Він подібний до попереднього рівня, але паузи між послідовностями на цьому рівні є коротшими.
- Рівень ? є найскладнішим у Blinken. Час між послідовностями є таким самим, як і на Рівні 2, але кожна послідовність є випадковою, а не доповненою попередньою послідовністю, так само, як це зроблено і у оригінальній грі.

## 2.2 Встановлення найвищого результату

Якщо вам поталанить встановити найкращий результат, він потрапить до таблиці Найкращих результатів. У вікні, що відкриється, вам буде запропоновано ввести ваше ім'я, що відповідатиме запису у таблиці:



Для кожного рівня зберігається лише 5 найкращих результатів, тож не втрачайте надії, якщо ви не одразу туди потрапите!

## 2.3 Поради щодо гри

Не обов'язково мати абсолютну пам'ять, щоб досягти успіху у Blinken. Ось поради, що допоможуть вам покращити свій результат:

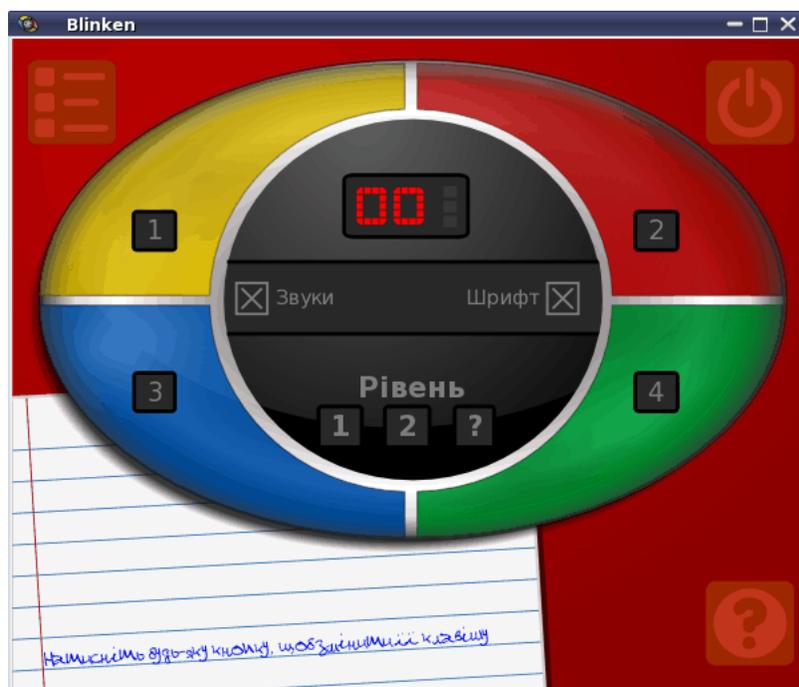
- Якщо до вашого комп'ютера приєднано гучномовці, увімкніть їх, щоб звук було добре чути, і ви змогли розпізнавати підсвічування певної кнопки ще й за відповідним звуком.
- Поекспериментуйте з використанням у грі миші і **клавіатури**, щоб визначити метод введення, що пасує до ваших уподобань.
- Спробуйте запам'ятовувати послідовність у вигляді списку кольорів.
- Спробуйте запам'ятовувати послідовність як позиції на екрані.

## Розділ 3

# Параметри доступності

Щоб зробити програму Blinken зручнішою для користувачів, у цю програму вбудовано декілька параметрів доступності, які можна налаштувати.

Щоб переглянути і налаштувати параметри доступності Blinken, натисніть клавішу Ctrl (до того часу, як почнете гру):



Щоб повернутися до екрана гри, ще раз натисніть клавішу Ctrl.

Окрім можливості гри за допомогою миші, програма Blinken також надає вам можливість керувати грою за допомогою клавіатури.

Типовими клавішами, що відповідають кольоровим кнопкам, є 1, 2, 3 і 4.

Щоб змінити клавіші для кожної з кнопок, натисніть її за допомогою вказівника миші. Кнопку буде підсвічено, вона очікуватиме на введення. Натисніть бажану клавішу, щоб змінити попередньо призначену кнопку клавішу.

В центрі вікна ви матимете змогу налаштувати Звуки і Шрифт.

- Якщо зняти позначку з поля Звуки, всі звукові ефекти у Blinken буде вимкнено.
- Якщо зняти позначку з поля Шрифт, для виведення повідомлень про стан буде використано типовий шрифт, що імітує рукописний текст.

## Розділ 4

# Подяки і ліцензія

Blinken

Авторські права на програму Albert Astals Cid [aacid@kde.org](mailto:aacid@kde.org) та Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk), ©2005

Учасники розробки:

- Шрифт «Steve»: Steve Jordi [steve@sjordi.com](mailto:steve@sjordi.com)  
Портування на Android: zhang hanyang [hanyangzhang@qq.com](mailto:hanyangzhang@qq.com)

Авторські права на документацію Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk), ©2005

Юрій Чорноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).