Підручник з KHangMan

Anne-Marie Mahfouf
Переклад українською: Юрій Чорноіван

Підручник з KHangMan

Зміст

1 Вступ 5

2 Користування KHangMan 6
2.1 Звичайне використання 6
2.2 Гра з іншими мовами 7
2.3 Деякі підказки 8

3 Панель меню і панелі інструментів 9
3.1 Головне вікно KHangMan 9
3.2 Параметри 10

4 Довідник розробника для KHangMan 11
4.1 Як перекладати слова для гри новою мовою 11
4.2 Які дані і у якому місці зберігає KHangMan 13

5 Подяки і ліцензія 14

Анотація

KHangMan — це класична гра у ката для дітей.

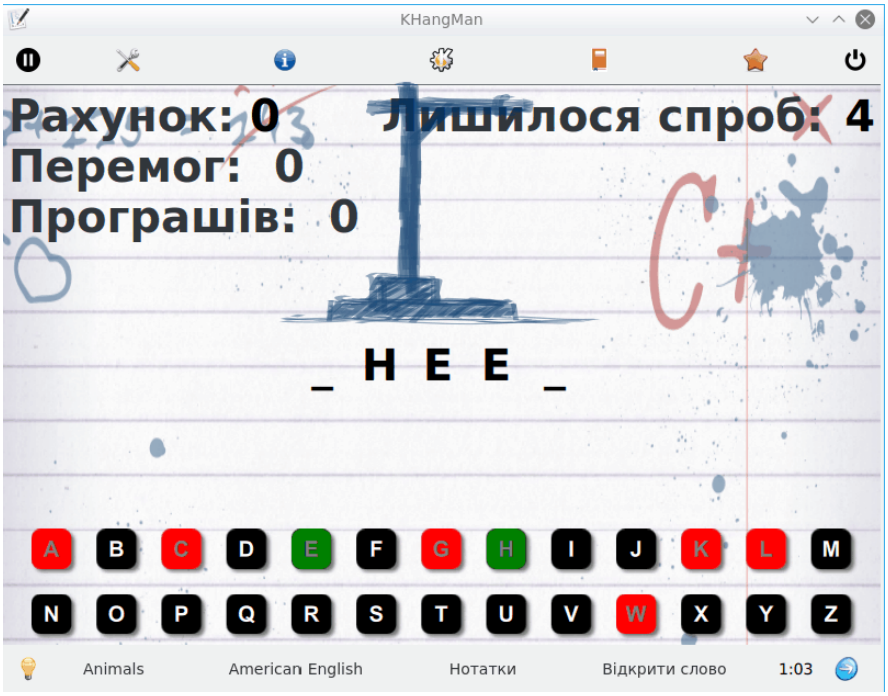
Розділ 1

Вступ

KHangMan — це гра, заснована на відомій грі у ката. Її призначено для дітей віком від шести років. У грі є декілька категорій слів, зокрема Тварини, Одяг, Комп'ютери, Валюти, Проста та Фрукти. Слово вибирається випадковим чином, і всі його літери на початку сховані від вас. Ви повинні вгадати слово, послідовно намагаючись вгадати його літери. Кожного разу, коли ви називатимете літеру, якої у слові немає, домальовуватиметься частина зображення людини на шибениці. Ви повинні вгадати слово перш ніж вас повісять! У вас десять спроб.

Розділ 2

Користування KHangMan



Ось яким ви побачите KHangMan після його першого запуску. Категорією буде «Валюти», мовою — типова (тут українська, типовою буде поточна мова KDE, якщо існують відповідні дані), темою — «Нотатки». Будь-які зміни у категорії, мові або темі (тлі) буде записано до файла налаштувань і відновлено під час наступної гри.

Будь ласка, зауважте, що тему змінити дуже просто: натисніть кнопку на нижній панелі інструментів. Перехід до наступного слова і вихід з гри також просто здійснити за допомогою відповідних кнопок на панелях інструментів.

2.1 Звичайне використання

Вибирається слово і всі його літери показуються у вигляді символів підкреслювання (_). Отже, вам стає відомою кількість літер у слові. Вам слід буде вгадати слово, послідовно вгадуючи його літери. Вам слід ввести літеру за допомогою клавіатури або натиснути кнопку відповідної літери за допомогою клацання лівою кнопкою миші. Якщо літера є у слові, колір тла літери стане зеленим, якщо ж літери немає, колір тла стане червоним.

За допомогою кнопок із клавішами у вікні гри ви зможете грати у KHangMan іноземними мовами без зміни розкладки клавіатури.

Слово вибирається зі списку випадковим чином так, щоб воно відрізнялося від попередніх.

> Важливо
> Всі слова — іменники (там немає дієслів, прикметників тощо).

Якщо для вгадування слова вам потрібна допомога, ви можете навести вказівник миші на піктограму Показати підказку на нижній панелі інструментів і клацнути лівою кнопкою миші. У результаті буде показано підказку, яка натякне вам на якусь із властивостей об'єкта, який позначає слово. Якщо знову натиснути піктограму, підказку буде сховано.

Типово, програма не показує підказок.

Зазвичай, немає значення у якому регістрі (великими чи малими) ви набираєте літери. Програма автоматично перетворює всі введені літери на літери нижнього регістра (малі).

Поточну категорію, кількість виграшів і програшів буде показано у вікні програми.

Кожного разу, коли ви називаєте літеру, якої немає у слові, буде намальовано наступну частину шибениці. У вас є десять спроб для вгадування слова. Після використання всіх спроб буде показано правильну відповідь.

Існує декілька категорій, конкретний перелік залежить від вибраної мови. Програма перевіряє всі файли даних всіма мовами, а також використовує файли слів Kanagram.

Після відгадування слова (або заповнення малюнка із шибеницею) програма подякує вам і перейде до наступного слова. Щоб завершити гру, натисніть кнопку із піктограмою Вийти на верхній панелі інструментів.

Ви набираєте літеру, яка, як ви вважаєте, повинна міститися у слові, за допомогою клавіатури або вибираєте її клацанням на відповідній кнопці лівою кнопкою миші. Якщо вказана літера є у слові, її кнопку буде підсвічено зеленим кольором, а у слові її буде відкрито у всіх позиціях, на яких вона стоїть. Якщо літери у слові немає, її кнопку буде підсвічено червоним кольором. У гравця є десять спроб, після яких, якщо слово не буде вгадано, гру буде програно, а загадане слово повністю відкрито.

Під час гри ви можете припинити поточну і розпочати нову гру натисканням кнопки на нижній панелі інструментів. Ви також можете змінити категорію слів клацанням на кнопці із назвою поточної категорії.

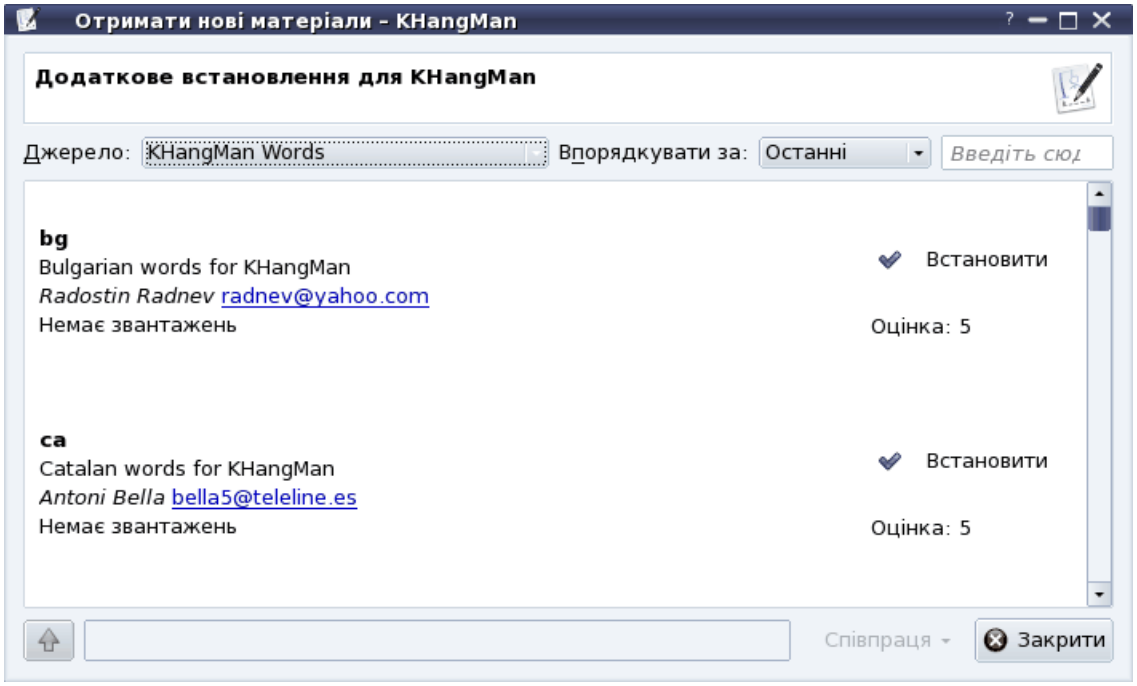
Вигляд вікна гри можна легко змінити за допомогою кнопки тем на верхній панелі інструментів.

2.2 Гра з іншими мовами

У KHangMan можна грати багатьма мовами, які включено до комплекту гри: бразильською португальською, болгарською, каталанською, чеською, данською, голландською, англійською (американською і британською), фінською, французькою, німецькою, угорською, ірландською (гельською), італійською, норвезькою (букмол), норвезькою (нюнорск), польською, португальською, румунською, іспанською, сербською (латиниця і кирилиця), словенською, таджицькою, шведською, російською, українською та турецькою. Ви навіть можете спробувати пограти китайською, якщо ви встановили файли з Kanagram.

Типово, після першого встановлення KHangMan доступними будуть лише англійська мова і мова, визначена вами для KDE, якщо вона присутня серед перелічених вище і ви встановили відповідний пакунок kde-i18n. Наприклад, якщо ви користувач, що віддає перевагу українській мові і якщо ви вказали, що мовою KDE має бути українська, у меню Мова ви побачите два пункти: Англійська і Українська, остання буде типовою.

Крім того, ви не втрачаєте можливості грати у KHangMan іншими мовами. У KHangMan дуже просто додавати нові дані. Все, що вам для цього потрібне — це працездатне з'єднання з мережею. Ви маєте натиснути кнопку . З'явиться діалогове вікно, подібне до цього:



Наведіть вказівник на назву мови, яку ви бажаєте встановити, клацніть лівою кнопкою миші, а потім натисніть кнопку Встановити. Якщо мову буде успішно встановлено, перед назвою мови з'явиться зелена позначка, а кнопка Встановити перетвориться на кнопку Вилучити. Встановлені дані одразу ж стануть доступними для використання у KHangMan. Тепер можна натиснути на кнопку Закрити, щоб закрити діалогове вікно «Отримати слова новою мовою» (якщо вам потрібні ще якісь мови, ви можете повторити наведені вище кроки).

Потім ви просто можете змінити мову, якщо натиснете кнопку мови і виберете нову мову.

Будь ласка, зауважте, що тепер ви маєте змогу набирати спеціальні символи для запису мови за допомогою панелі клавіатури. На цій панелі містяться кнопки з піктограмами для кожного зі спеціальних символів у запису мови, наприклад é для французької. Натискання відповідної кнопки рівнозначне введенню літери з клавіатури. Звичайно ж, ви можете скористатися для введення і розкладкою клавіатури, що відповідає вашій мові.

2.3 Деякі підказки

В українській мові спробуйте спочатку вгадати голосні. Потім спробуйте найпоширеніші приголосні: н, р, в, т, с.

Якщо ви побачите сполучення «іо», у слові французькою або англійською, спробуйте вгадати після них літеру «n».

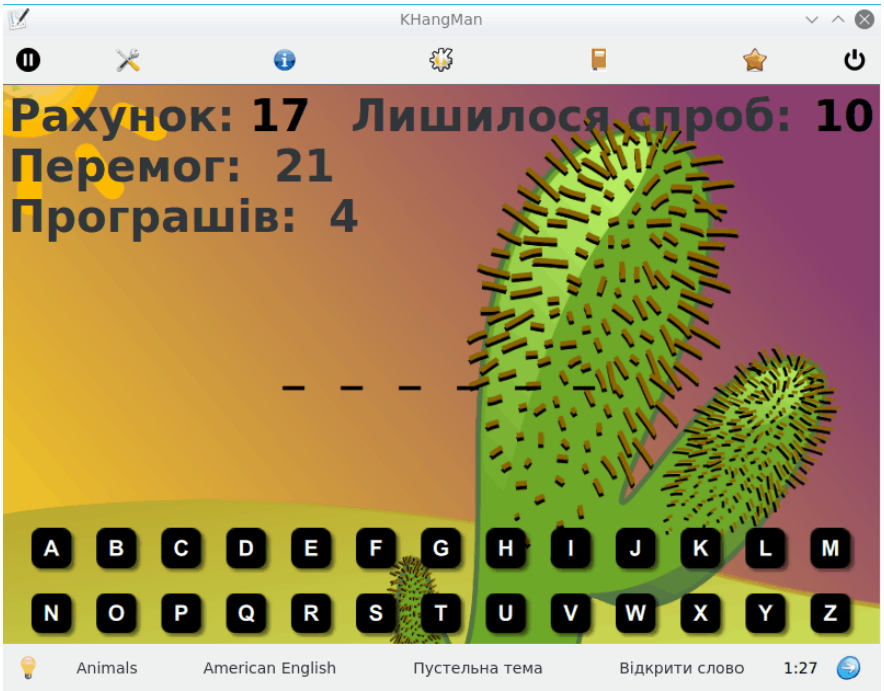
Вам слід або ввести літери з акцентом власноруч, або натиснути відповідну кнопку. Якщо ви натиснете просто «а», буде показано лише «а». Вам слід ввести, наприклад, ã, щоб було показано відповідну літеру.

Чи відомо вам, що в текстах українською найчастіше зустрічається літера «о» (9,3%), за нею йде літера «а» (8,1%), потім «н» (7,3%), «и» (6,3%) та «і» (5.9%)?

Розділ 3

Панель меню і панелі інструментів

3.1 Головне вікно KHangMan



На цьому знімку ви бачите KHangMan з пустельною темою, французькою мовою у категорії «Animaux». На знімку показано панель спеціальних символів для французької.

У верхній частині вікна програми розташовано панель інструментів:

або розпочинає або зупиняє гру

Кнопка для зміни теми

Відкрити діалогове вікно параметрів

Про KHangMan

Про KDE

Переглянути підручник з KHangMan

Отримати нові мовні файли з інтернету

Вийти з KHangMan

Нижню панель інструментів буде показано лише під час гри. Якщо ви призупините гру, цю панель буде приховано:

Показати підказку щодо слова, яке відгадують

Кнопка для зміни категорії

Засіб вибору мови

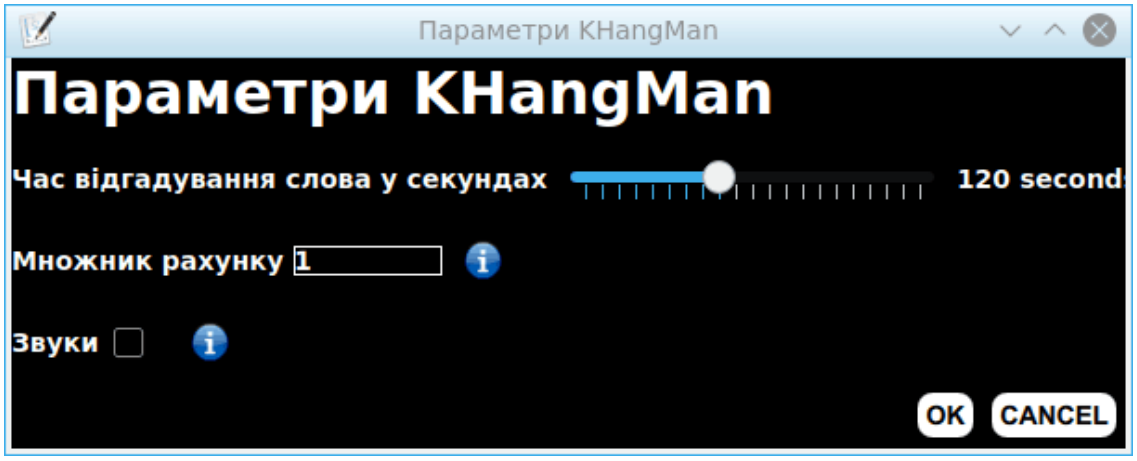
Кнопка Відкрити слово, яку призначено для відкриття слова, яке відгадують

Завантажити наступне слово і розпочати нову гру

Всі слова є іменниками. Там немає дієслів або прикметників. Після вибору назва категорії відображається на нижній панелі інструментів.

У вікні літер можна набирати лише літери.

3.2 Параметри



Параметр Час відгадування слова у секундах визначає максимальний дозволений час на відгадування одного слова у KHangMan. Типовим є значення у 120 секунд. Малим дітям слід надати більше часу, щоб зрозуміти гру, старшим же слід зменшити час, щоб зробити гру складнішою і захопливішою.

Параметр Множник рахунку визначає коефіцієнт, на який буде помножено кількість отриманих очок.

Якщо Звуки, початок нової гри і виграш у грі супроводжуватимуться звуковими сигналами.

Розділ 4

Довідник розробника для KHangMan

4.1 Як перекладати слова для гри новою мовою

Будь ласка, виконайте послідовно описані процедури і надішліть файли, стиснуті у архів tar.gz, на адресу списку листування kde-edu.

Будь ласка, натисніть кнопку зазирніть до пункту на верхній панелі інструментів, щоб визначити чи вже доступні словники програми вашою мовою. Якщо такі словники доступні, вам слід перевірити, чи містяться у них підказки.

Стандартні списки слів зберігаються у 4 окремих файлах, відповідно до кожної зі стандартних категорій. Ці файли знаходяться у теці /khangman/data/ . Файл easy.kvtml відповідає за просту категорію, файл medium.kvtml — за середню, файл animals.kvtml — за категорію тварин, а файл hard.kvtml — за складну категорію.

Англійська є типовою мовою і тому єдиною мовою, файли якої входять до пакунка KHangMan. Дані для всіх інших мов включено до відповідного модуля kde-l10n.

1. Файли записуються у форматі kvtml. Тег <text> відповідає за слово, а тег <comment> за підказку, обидва ці теґи розташовано всередині теґу <entry>. Будь ласка, намагайтеся зробити так, щоб підказка відповідала категорії складності. У категорії Проста потрібні підказки, за якими легко здогадатися, тоді як у категорії Складна слід скористатися визначеннями зі словника. Намагайтеся не використовувати спільнокореневі зі словом, що загадано, інакше слово буде вгадати занадто легко!

   Зауважте, що для кодування файлів слід використовувати UTF-8. Якщо ваш редактор не може зберігати файли у цьому кодуванні, спробуйте скористатися KWrite або Kate. Якщо ви відкриваєте файл у KWrite або Kate, ви можете вибрати кодування utf8 за допомогою комбінованого списку, який розміщено вгорі діалогового вікна відкриття файлів.

   Ось приклад файла kvtml:

```
<?xml version="1.0"?>
<DOCTYPE kvtml PUBLIC "kvtml2.dtd"
"https://edu.kde.org/kvtml/kvtml2.dtd">
<kvtml version="2.0">
<information>
    <generator>converter</generator>
    <title>Тварини</title><!--Translate tag content-->
    <comment>Тварини з різних областей
планети</comment><!--Translate tag content-->
  </information>
  <identifiers>
    <identifier id="0" >
```

```
      <locale>uk</locale>
    </identifier>
  </identifiers>
...
<entry id="0" >
      <inactive>false</inactive>
      <inquery>false</inquery>
      <translation id="0" >
        <text>ведмідь</text><!--Translate all text tags
content-->
        <comment>Великий важкий звір з довгим
хутром</comment><!--Translate all comment tags content-->
      </translation>
    </entry>
...
</kvtml>
```

2. На початку файла, вам слід перекласти вміст теґів <title> і <comment>, які знаходяться всередині теґу <information>. Заголовок (title) визначатиме пункт меню, який з'явиться у меню категорій гри (це там, де користувач обирає файл, з якого буде взято слова).

3. Потім між теґами <identifier> вкажіть, будь ласка, код вашої мови замість en у тезі <locale>.

   Будь ласка, не перекладайте саму назву файла, оскільки назва файла не повинна містити спеціальних символів. Тому, будь ласка, збережіть ваш файл з тією самою назвою англійською.

4. Відредагуйте файли kvtml за допомогою текстового редактора (ваша робота полегшиться, якщо ви використовуватимете підсвічування синтаксису XML), замінивши всі слова всередині теґу <text> на перекладені слова, всі підказки всередині теґу <comme nt> на перекладені підказки. Необов'язково зберігати точне значення, але намагайтеся зберігати довжину і категорію складності.

   Ви можете додавати слова з пробілом або дефісом, у цьому випадку у загаданому слові на відповідних місцях стоятимуть пробіл або дефіс замість символу _. Будь ласка, зв'яжіться із дописувачами списку листування kde-edu, якщо існують ще якісь особливості, пов'язані з вашою мовою, щоб вона змогла пристосувати код програми до особливостей мови (особливо використання спеціальних або акцентованих символів).

5. Ви можете просто перекласти, а можете підлаштувати слова під категорію або додати нові слова. Наприклад, слово «table» знаходиться у простій категорії англійською, але вашою мовою воно може знаходитися у середній категорії. Не вагайтеся і підлаштовуйте файли під потреби вашої мови. Кількість слів у файлі не є важливою, ви можете додавати стільки слів, скільки забажаєте.

   Пам'ятайте, що всі слова мають бути іменниками.

6. Потім ви можете додати ваші файли до теки l10n-kf5/<код_мови>/data/kdeedu/kdeedu-data/ . Не забудьте також оновити відповідним чином файл CMakeLists.txt. Будь ласка, зв'яжіться із дописувачами списку листування kde-edu, якщо вам потрібна додаткова інформація. Якщо ви надсилаєте ці файли, будь ласка, не забудьте згадати про всі спеціальні символи, що використовуються у вашій мові (запишіть їх до текстового файла, по одному на рядок і додайте цей файл до архіву), а також про будь-які інші особливості.

   Будь ласка, ніколи не додавайте файли напряму до BRANCH, оскільки це може зробити гру непридатною до використання.

Дуже дякуємо за вашу участь у розробці!

4.2 Які дані і у якому місці зберігає KHangMan

Файли новою мовою можна отримати за допомогою піктограми Отримати нові мовні файли. Дані нової мови зберігаються у підтеці теки $XDG_DATA_HOME/share/apps/kvtml/ , назва якої відповідає коду мови. Назви тек доступних мов зберігаються у файлі налаштувань KHangMan, який знаходиться за адресою $XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc.

Адреса вебсайта, де ви можете отримати файли для нових мов зберігається у файлі $XDG_DATA_HOME/share/apps/khangman/khangmanrc.

Файли англійської (типової) мови і файли мови користувача з його пакунків i18n (якщо такі файли є) зберігаються у $XDG_DATA_HOME/share/apps/kvtml.

У файлі налаштувань, що зберігається для кожного з користувачів за адресою $XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc, записано всі параметри гри, такі як тема тла, остання категорія гри тощо і файли, які було отримано за допомогою пункту Отримати файли новою мовою.

Розділ 5

Подяки і ліцензія

KHangMan

Авторські права на програму належать Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org, ©2001-2007

Учасники розробки:

- Малюнки шибениці: Renaud Blanchard kisukuma@chez.com
- Звуки: Ludovic Grossard ludovic.grossard@libertysurf.fr
- Колишній супровідник: Primoz Anzur zerokode@gmx.net
- Файли даних шведською, допомога у програмуванні, прозорі картинки і виправлення у i18n: Stefan Asserhäll stefan.asserhall@telia.com
- Файли даних іспанською: eXParTaKus expartakus@expartakus.com
- Підказки у файлах іспанською: Rafael Beccar rafael.beccar@kdemail.net
- Файли даних данською: Erik Kjaer Pedersen erik@mpim-bonn.mpg.de
- Файли даних фінською: Niko Lewman niko.lewman@edu.hel.fi
- Файли даних бразильською португальською: João Sebastião de Oliveira Bueno gwidion@mpc.com.br
- Файли даних каталанською: Antoni Bella bella5@teleline.es
- Файли даних італійською: Giovanni Venturi jumpyj@tiscali.it
- Файли даних голландською: Rinse rinse@kde.nl
- Файли даних португальською: Pedro Morais morais@kde.org
- Файли даних сербською (кирилиця і латиниця): Chusslove Illich chaslav@sezampro.yu
- Файли даних словенською: Jure Repinc jlp@holodeck1.com
- Файли даних чеською: Lukáš Tinkl lukas@kde.org
- Файли даних таджицькою: Roger Kovacs rkovacs@khujand.org
- Файли даних норвезькою (букмол): Torger Åge Sinnes torg-a-s@online.no
- Файли даних угорською: Tamas Szanto tszanto@mol.hu
- Файли даних норвезькою (нюнорск): Gaute Hvoslef Kvalnes gaute@verdsveven.com
- Файли даних турецькою: Mehmet Özel mehmet_ozel2003@hotmail.com

- Файли даних болгарською: Radostin Radnev radnev@yahoo.com
- Файли даних ірландською (гельською): Kevin Patrick Scannell scannell@slu.edu
- Допомога у програмуванні: Robert Gogolok mail@robert-gogolok.de
- Допомога у програмуванні: Benjamin Meyer ben@meyerhome.net
- Виправлення коду: Lubos Lunàk l.lunak@kde.org
- Виправлення коду: Albert Astals Cid aacid@kde.org
- Вивчення зручності у використанні: Celeste Paul seele@obso1337.org

Авторські права на документацію 2001-2007 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org
Юрій Чорноіван yurchor@ukr.net
Цей документ поширюється за умов дотримання GNU Free Documentation License.
Ця програма поширюється за умов дотримання GNU General Public License.