

Blinkeni käsiraamat

Danny Allen

Tõlge eesti keelde: Marek Laane



Blinkeni käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	5
2	Blinkeni kasutamine	6
2.1	Mängu alustamine	7
2.2	Uue rekordi sisestamine	8
2.3	Nõuanded	8
3	Hõlbustusvõimalused	9
4	Autorid ja litsents	10
A	Paigaldamine	11
A.1	Blinkeni hankimine	11
A.2	Kompileerimine ja paigaldamine	11

Kokkuvõte

Blinken toob KDE rüppe juba 1970. aastail populaarse meelespidamismängu.

Peatükk 1

Sissejuhatus

Blinkeni eeskujuks on 1978. aastal ilmavalgust näinud elektrooniline mäng, milles mängijad peavad meeles pidama aina pikemaks muutuvaid jadasid. Seadme esiküljel on neli erinevat värvi nuppu, igaüks omaenda heliga. Need löövad juhuslikus järjekorras heledaks, tekitades jada, mille mängija peab meelde jätma. Kui mängija suudab valgusjada õiges järjekorras meelde jätta, suundub ta järgmisele tasemele, kus teda ootab ees samasugune, kuid ühe liikme võrra pikem jada. Kui järjekord jääb valesti meelde, on mäng kaotatud ning tuleb alustada taas algusest. Eesmärk on mõistagi saavutada rekord. Jada iga samm on ühe punkti väärtiline, nii et näiteks 8 sammust koosneva jada korrektne meeldejätmise teenib 8 punkti.

Peatükk 2

Blinkeni kasutamine

Sellist pilti näeb Blinkeni käivitamisel. Enamiku aknast hõlmab nelja värvilise nupuga seade 4 värvilise nupuga ning juhtelementidega (tulemuste arvestamine, **alustamisnupp** jne.) ekraani keskel. Rakenduse hetkeolekut näeb seadme all paikneval paberitükil. Akna nurkades on kolm nuppu:



Rekordinupp avab dialoogi, kus näeb **rekordite tabelit** kõigi kolme raskusastme kohta. **Rekordite tabelit** saab avada ka klõpsuga tulemuste arvestamise väljale.



Väljumisnupp lõpetab rakenduse töö.

Blinkeni käsiraamat



Abinupp on omamoodi eriline, sest sellel on neli alamnuppu. Neid näeb, kui jätta hiir **abinupu** kohale hetkeks seisma, ning nende abil saab näha **Blinkeni käsiraamatut** (sedasama, mida sa praegu loed), lasta **seadistusi näidata/peita**, näha **Blinkeni infot** ja **KDE infot**.



Mänguga tutvumiseks proovi peaknas, mida värvilised nupud teevad. Klõpsamisel muutuvad nupud heledaks ja kuuldavale tuleb teatud heli.

2.1 Mängu alustamine

Kui oled rakendusega esmatutvuse sõlminud, saad alustada mängu, klõpsates keset akent asuvale nupule **Alusta**. Seade 'lülitub sisse', mida näitab käivituv tulemuste arvestaja. Nüüd saad valida raskusastme:



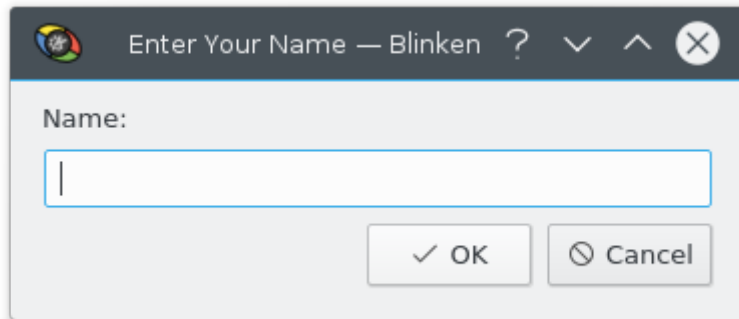
Blinken pakub kolme raskusastet:

Blinkeni käsiraamat

- 1. tase on lihtsaim, jättes suurima vahe iga jada esitamise vahele.
- 2. tase on keskmise raskusastmega. Üldiselt sarnaneb see esimesele tasemele, kuid jadade esitamise intervall on kiirem.
- Tase ? on Blinkeni raskeim tase. Intervall on küll sama teise tasemega, kuid jadad on täiesti juhuslikud, mitte kindlas järjekorras, nagu standardse mängu korral.

2.2 Uue rekordi sisestamine

Kui sul õnnestub rekord püstitada, lisatakse see **rekordite tabelisse**. Ühtlasi ilmub dialoog, mis soovib teada nime, mida uue rekordiga seostada:



Iga taseme kohta säilitatakse ainult viis parimat tulemust, nii et ära kurvasta, kui sa kohe rekordit ei püstita!

2.3 Nõuanded

Blinken on täiuslik meelespidamismäng, kuigi edu saavutamiseks pole just vajalik täiuslik meelespidamine. Järgmised nõuanded aitavad sul loodetavasti häid tulemusi saavutada ja rekordeid püstitada:

- Kui sinu arvutil on kõlarid, lülita need sisse ja määra helitugevus päris korralikuks, et võiksid lisaks valgusmängule ka helisid kuulda.
- Proovi tegutsemist nii hiirega kui [klaviatuurilt](#), et selgitada, milline neist annab sinu puhul paremaid tulemusi.
- Püüa jada meelde jätta värvide reana.
- Püüa jada meelde jätta asukohtade järgi aknas.

Peatükk 3

Hõlbustusvõimalused

Et Blinkenit võiksid nautida võimalikult paljud inimesed, pakub Blinken mitmesuguseid hõlbustusvõimalusi.

Blinkeni hõlbustusvõimaluste vaatamiseks ja muutmiseks vajuta klahvi **Ctrl** (ajal, mis mäng parajasti ei käi).



Ekraanile naasmiseks vajuta uuesti klahvi **Ctrl**.

Lisaks hiirele lubab Blinken kasutajal tegutseda ka ainult klaviatuuri kasutades.

Klahvid on vaikimisi **1, 2, 3 ja 4**.

Suvalise nupu klahviseose muutmiseks klõpsa sellele hiirega. Nupp tõstetakse esile ja oodatakse sinu järgmist sammu. Klahviseose muutmiseks vajuta nüüd lihtsalt klaviatuuril sobivat klahvi.

Akna keskel on ootel veel mõned võimalused: helid ja font.

- Eemaldades märke kastist helid, ei too Blinken enam mingeid helisid kuuldavale.
- Eemaldades märke kastist font, kasutatakse olekuteksti näitamiseks standardset fonti, mitte rakenduses muidu pruugitavat käekirja moodi fonti.

Peatükk 4

Autorid ja litsents

Blinken

Rakenduse autoriõigus 2005: Albert Astals Cid aacid@kde.org ja Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Kaasautorid:

- "Steve'i" font: Steve Jordi steve@sjordi.com

Dokumentatsiooni autoriõigus 2005: Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Tõlge eesti keelde Marek Laane bald@starman.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt GNU Üldise Avaliku Litsentsi tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

A.1 Blinkeni hankimine

Blinken on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

Blinken asub pakettis kdedu KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

A.2 Kompileerimine ja paigaldamine

Et Blinken oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna Blinken baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure  
% make  
% make install
```

Kuna Blinken kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.