

KBlackBoxi käsiraamat

Nicolas Roffet

Robert Cimrman

Philip Rodrigues

Lauri Watts

Tõlge eesti keelde: Marek Laane



KBlackBoxi käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	5
2	Kuidas mängida	6
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	7
3.1	Mängureeglid	7
4	Liidese tutvustus	9
4.1	Mängulaua kirjeldus	9
4.2	Menüükirjed	10
5	Korduma kippuvad küsimused	11
6	Autorid ja litsents	12
A	Paigaldamine	13
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine	13

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu KBlackBox versiooni 0.4.0.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
mõistatus, lauamäng

MÄNGIJATE ARV:
Üks

KBlackBox on vahva loogikamäng, mis sai inspiratsiooni emacsi blackbox'ist. Suurem osa sellest käsiraamatustki tugineb emacsi algupärasele abifailile.

KBlackBox on peitusemäng kastikeste ruudustikus. Arvuti on sinna ära peitnud mitu palli. Tulistades kasti kiiri ning vaadates, kuhu nad välja jõuavad, on võimalik ära arvata peidetud pallide asukoht.

Mida vähem kiiri sa pallide leidmiseks tulistad, seda parem (väiksem) on sinu tulemus.

Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:

arvata laserikiiri kasutades ära pallide asukoht mustas kastis.

Kasuta lasereid ning aseta mänguväljale palle ja markereid peidetud pallide asukoha äraarvamiseks mustas kastis.

Mäng algab kohe, kui lased välja esimese laserikiire. Enne seda ajaarvestus seisab ning punkte ei loeta.

Kursorit saab liigutada ümber kasti tavapärase kursori liigutamise klahvidega või hiirega. Laserite vahetamine või mustade kastide märkimine käib hiire vasaku nupuga või siis vajutusega klahvile **Return** ehk **Enter**.

Samuti võib palle ja markereid lohistada hiirega.

Ära saab märkida ka välju, kus sinu arvates kindlasti palle ei ole. Selleks klõpsa hiire parema nupuga. See aitab tihtipeale paremini üles leida ala, kus pallid peituda võivad. Märkide kustutamiseks vajuta uuesti sama klahvi või hiirenuppu.

Kui arvad, et asetatud pallid on kõik õiges kohas, klõpsa nupule **Valmis!** Seejärel antakse teada, kas sul oli õigus või mitte, ning näidatakse kogutud punktide arvu.

Kui oled asetanud mõne palli valesti, näidatakse ka õiget lahendust.

Tulemus suureneb vastavalt kulutatud ajale (1 punkt iga sekundi eest) ja laserikiirte kasutamisele: 3 punkti, kui kiir tabab palli või väljub sisenemispunktis, ning 9 punkti, kui see väljub mõnes muus sisenemispunktis. Kui teed vea, määratakse mängu lõpus tulemuseks 999, mis on maksimaalne tulemus.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Mängureeglid

Pallid on peidetud musta kasti. Sinu võimalused pole tegelikult väga suured - ainus, mida sa saad teha, on tulistada kasti ümber seatud lasereid. Iga kasti tulistatud laserikiir võib kaasa tuua ühe kolmest järgmisest tulemusest:

Kõrvalekalle

Kiir kaldub kõrvale ning jõuab teise kohta kui see, kuhu sina soovisid seda jõudvat. Mänguväljal tähistatakse kõrvalekaldeid ühesuguste numbritega, millest üks asub seal, kus kiir välja tulistati, ning teine seal, kuhu see jõudis.

Peegeldus

Kiir peegeldub ning jõuab tagasi samasse kohta, kust ta välja tulistati. Mänguväljal tähistatakse peegeldusi erimärgiga.

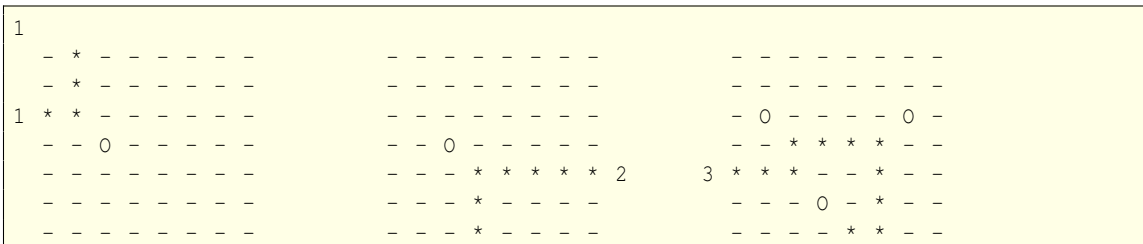
Tabamus

Kiir tabab otse palli ning neeldub selles, jõudmata kastist välja. Mänguväljal märgitakse tabamusi erimärgiga.

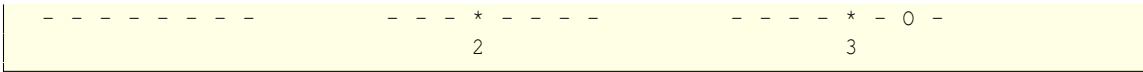
Reeglid, kuidas pallid kiiri kõrvale kallutavad, on üsna lihtsad ning kõige paremini selgitatavad näite abil.

Kui kiir pallile läheneb, kaldub ta kõrvale 90 kraadi. Kiir võib mitu korda kõrvale kalduda. Alltoodud diagrammidel tähistavad kriipsud tühje kaste ning täht **O** palli. Iga kiire algus- ja lõpp-punkt on märgitud numbritega, nagu seda on kirjeldatud eespool [kõrvalekalde](#) juures. Pane tähele, et numbrid algus- ja lõpp-punkti juures on alati ühesugused. * tähistab kiire teekonda.

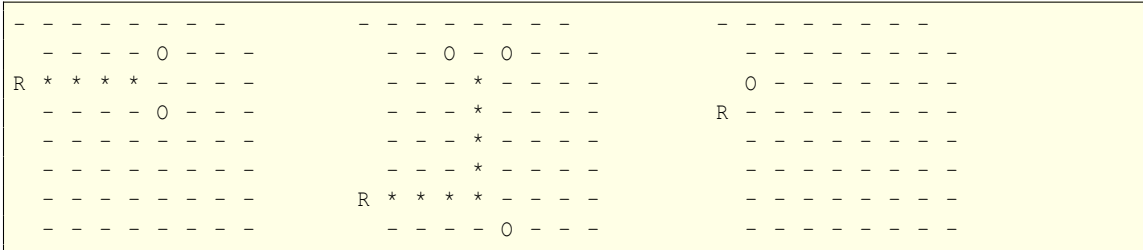
Uuri hoolikalt palli positsiooni ja seda, kuidas ta põhjustab kiire kõrvalekaldumise 90-kraadise nurga all.



KBlackBoxi käsiraamat

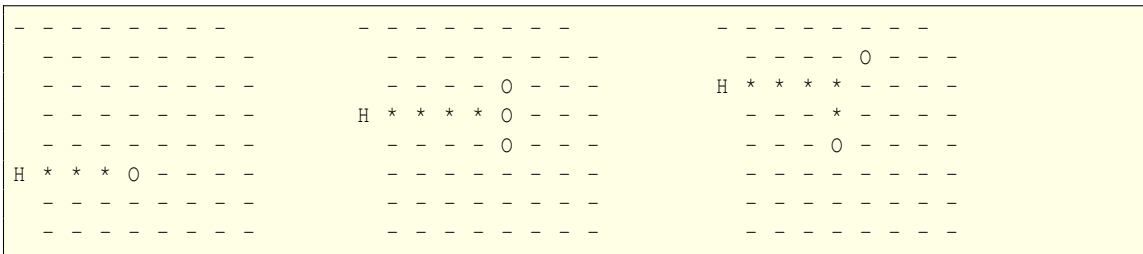


Nagu eespool märgitud, toimub peegeldumine, kui kiir jõuab tagasi oma lähtepunkti. See võib juhtuda mitmel moel:



Esimeses näites kallutab ülemine pall kiire alla, alumine pall vasakule ning lõpuks on kiir sunnitud lähtepunkti tagasi pöörduma. Teine näide on samalaadne. Kolmas on omamoodi erakordne, kuid siin tuleb lihtsalt aru saada, et kiirel polegi mingit võimalust kasti jõuda. Teine võimalus on seda võtta nii, et kiir kallutatakse alla juba enne kasti jõudmist.

Tabamus toimub siis, kui kiir pörkab otse vastu palli:

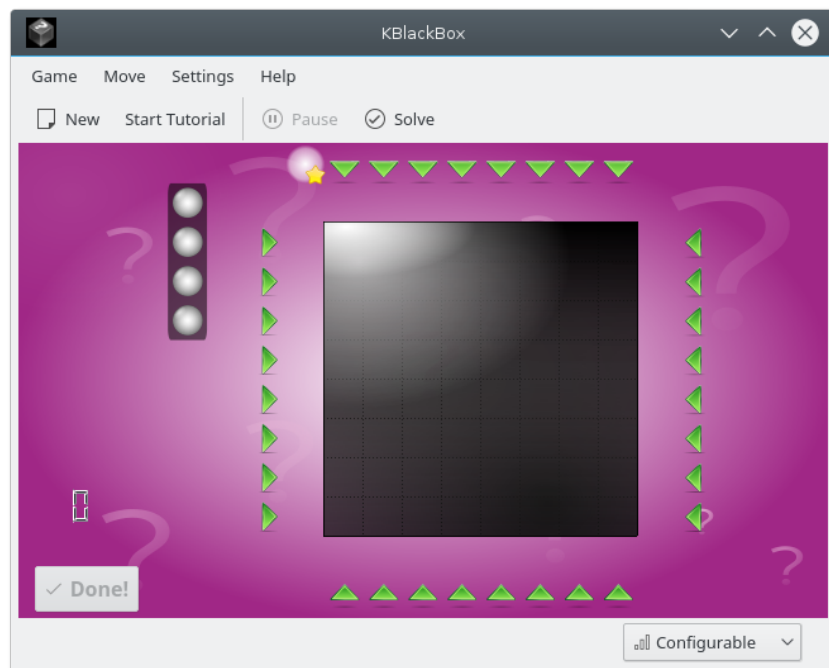


Võrdle kindlasti tabamuse teist näidet peegelduse esimese näitega.

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Mängulaua kirjeldus



Mängulaul võib näha järgmisi elemente:

Suur must kast keskel

Siin tuleb ära märkida ruudud, kus arvad palli olevat.

Laserid kasti ümber

Laserid tulistavad kiire välja ja seejärel kaovad, jättes endast maha teabe selle kohta, mis juhtus kiirega kastis.

Pallid

‘Siin peab küll üks olema!’ arvad sa. Need märgivad kohta, kus sa arvad mustas ruudus peituvat palli.

Mängu lõpus tähistatakse ka pallide õiged ja valed asukohad “pallidega”.

“Vaba asukohta” markerid

Nendega saab märkida asukohtad, kus sinu arvates kindlasti palli ei asu.

4.2 Menüükirjed

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Käivitab uue mängu (ja lõpetab käimasoleva, kui see eksisteerib).

Mäng → Paus (P)

Teeb mängus pausi või jätkab peatatud mängu.

Pane tähele, et pausi ajaks on kiirte tulistamise tulemused varjatud.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)

Näitab rekordite tabelit.

Mäng → Treening

Käivitab mängu tutvustuse. See on kasutajasõbralik viis saada selgeks mängureeglid.

Mäng → Uus liivakastimäng

Selles režiimis näidatakse juba alguses lahendust. Sellest on abi mängu põhimõtete omandamisel.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Sulgeb akna ja lõpetab KBlackBoxi töö.

Liikumine → Lahenda

Selle abil saab mängu kiiresti lõpetada: valimisel näidatakse lahendust ehk pallide tegeliku asukohta.

Liikumine → Valmis!

Kui oled kõik pallid asetanud, siis lõpetab see käsk mängu, arvutab lõpptulemuse ning näitab ära pallide tegeliku asukohta.

Seadistused → Raskusaste

Võimaldab määrata mängu raskusastme. Raskemas mängus on rohkem palle ja suurem must kast kui lihtsamal. Samuti võib mängida kohandatud raskusastmega, mille tingimused saab kindlaks määrata KBlackBoxi seadistustediaaloois.

Märkus: nelja või vähema palliga mängu saab kindlasti alati lahendada. Viie või enama palli puhul võib asi mõnigi kord päris keeruline olla.

Lisaks on KBlackBoxil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*

Jah. Kursori liikumist saab juhtida nooleklahvidega, **Enter** võimaldab palle asetada ja eemaldada ning **tühikuklahv** asetada tühja ruudu markereid.

2. *Ma pean mängust väljuma, aga mäng ei ole veel läbi. Kas ma saan oma seisu salvestada?*

KBlackBox ei paku praegu salvestamisvõimalust.

Peatükk 6

Autorid ja litsents

KBlackBox

Rakenduse autoriõigus 1999-2000: Robert Cimrman cimrman3@students.zcu.cz ja 2007: Nicolas Roffet nicolas-kde@roffet.com

Dokumentatsiooni autoriõigus: Robert Cimrman. Uuendas ja teisendas Docbooki KDE 2.0 tarbeks: Lauri Watts lauri@kde.org. Korrekatuur: Philip Rodrigues phil@kde.org

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

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

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

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

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

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

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