

Kolfi käsiraamat

**Jason Katz-Brown
Paul Broadbent
Tõlge eesti keelde: Marek Laane**



Kolfi käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	6
2	Kuidas mängida	7
2.1	Palli löömine	7
2.2	Kallakud	7
2.2.1	Suunad	8
2.2.2	Kalle	8
2.3	Seinad	8
2.4	Lombid ja liiv	8
2.4.1	Lombid	8
2.4.2	Liiv	8
2.5	Tuuleveskid	8
2.6	Mustad augud	8
2.7	Hõljukid	8
2.8	Sillad	9
3	Mängureglid, strateegia ja nõuanded	10
3.1	Mängu käivitamine	10
3.1.1	Kaart Mängijad	10
3.1.2	Kaart Väljak	10
3.1.3	Kaart Valikud	10
3.2	Salvestatud mängud	10
3.2.1	Mängu salvestamine	11
3.2.2	Mängu avamine	11
3.3	Harjutamine	11
3.3.1	Tagasivõtmine	11
3.3.2	Radade vahetamine	11
3.4	Puttamisvõimalused	11
3.4.1	Täiustatud puttamine	11
4	Liidese tutvustus	13
4.1	Menüü Mäng	13
4.2	Menüü Rada	14
4.3	Menüü Liikumine	14
4.4	Menüü Seadistused	14
4.5	Menüü Abi	15

Kolfi käsiraamat

5	Korduma kippuvad küsimused	16
6	Väljaku redaktor	17
6.1	Uue väljaku loomine	17
6.2	Radade lisamine	17
6.3	Põhielementide redigeerimine	17
6.3.1	Objektide lisamine	18
6.3.2	Objektide liigutamine ja suuruse muutmine	18
6.3.3	Objektide omadused	18
6.3.3.1	Raja üldised omadused	18
6.3.3.2	Kallakud	19
6.3.3.3	Lombid ja liiv	19
6.3.3.4	Sillad, tuuleveskid, hõljukid ja sildid	19
6.3.3.4.1	Tuuleveskid	19
6.3.3.4.2	Hõljukid	20
6.3.3.4.3	Sildid	20
7	Autorid ja litsents	21
A	Paigaldamine	22
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine	22

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu Kolf versiooni 1.9.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
arkaadmäng, sportmäng

MÄNGIJATE ARV:
Kümme

Kolf kujutab endast minigolfi, mis kasutab 2D ülalt alla vaadet. Väljakud on dünaamilised ning korraga võib võistelda kuni kümme mängijat.

Kolf pakub ka treenimisvõimalust. [Sellisel väljakul](#) alustamine on hõlpsaim võimalus golfiga tutvust teha.

Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:

lüüa pall auku võimalikult väheste löökidega.

Kolfi mängimine on tegelikult ääretult lihtne. Treening pakub võimalust õppida golfi mängima ning seetõttu juhib see väljak sind läbi erinevate elementide, õpetades selgeks põhitõed. See peatükk kirjeldabki treeningut. Treeningu käivitamiseks mängus vali **Abi** → **Treening**.

2.1 Palli löömine

Palli löömiseks aseta hiir palli taha, nii et golfikepp ehk putter osutaks suunas, kuhu soovid lüüa, või vajuta kas klahvi **Nool vasakule** (vastupäeva) või **Nool paremale** (päripäeva) putteri keeramiseks vajalikku suunda.

VIHJE

Putteri kiiremaks keeramiseks klaviatuuri abil hoi a nooleklahvile vajutades all klahvi **Shift**. Aeglasemaks keeramiseks aga vajuta klahvi **Ctrl**.

Palli löömiseks vajuta ja hoi a all hiire vasak nupp või klahv **Nool alla**. Mida kauem nuppu või klahvi all hoiad, seda tugevam löök tuleb. Õige löögitugevuse tunde kättesaamiseks võib kuluda päris hulk aega.

VIHJE

Löögi peatamiseks pärast seda, kui oled juba hakanud putterit liigutama, vajuta klahvi **Esc**.

Järgmisele rajale pääsemiseks löö pall auku.

2.2 Kallakud

Kallakud on alad, mida mööda golfipall veereb alla teatud kindlal viisil. Golfiväljaku valgustus tuleb ülalt vasakult, nii et heledamad kallakud suunavad palli järelikult ülespoole ja vasakule. Kui soovid näha, millises suunas kallakud palli suunavad, vali vastavaid nooli esile toov menüükäsk **Rada** → **Näita infot**.

Sellel õpperajal löö järgmisele rajale pääsemiseks pall mööda kallakut üles ja lase tal auku veere-da.

2.2.1 Suunad

Järgmisel rajal saad harjutada erinevate kallakutüüpidega. Kolf pakub ringjaid, vertikaalseid, horisontaalseid ja diagonaalseid kallakuid.

2.2.2 Kalle

Järgmisel rajal on kaks erineva kaldega kallakut. Kui valid **Rada** → **Näita infot**, näed kalde suurst numbrina vahemikus 1 kuni 8, kus 8 on kõige järsem ja 1 kõige laugem. Löö pall auku ja asu järgmise raja kallale.

2.3 Seinad

Pallid pörkavad seintelt tagasi, nagu võibki oodata, ühtlasi aeglustab sein natuke nende hoogu ja võib ka muuta suunda, kui on löödud nurga all. Järgmisele rajale pääsemiseks löö pall pörkega seina vastu auku.

2.4 Lombid ja liiv

2.4.1 Lombid

Lombid on sinised. Kui pall satub lompi, lisatakse karistuslöök ning sa pead valima, kus soovid ette võtta järgise löögi: kas otse lombi kõrval või samas kohas, kus sooritasid viimase löögi.

2.4.2 Liiv

Liiv on kollane. Pallid liiguvad liival väga aeglaselt.

Järgmisele rajale pääsemiseks löö pall ümber lompile ja üle liiva auku.

2.5 Tuuleveskid

Tuuleveskid on keerukamad objektid pruunide seinte ning liikuva tiivikuga ühel küljel. Poolseinad tekitavad tuuleveskisse avause, mille ees tiivik liigub. Nõuab natuke harjutamist, enne kui suudad ajastada löögi täpselt läbima avaust - kuid ainult nii pääseb edasi järgmisele rajale.

2.6 Mustad augud

Kui lööd palli musta auku, toimetatakse see musta augu väljapääsu juurde ja paisatakse sealt välja teatud nurga all kiirusega, mis on seotud palli musta auku viinud löögi kiirusega. Vali **Rada** → **Näita infot**, kui soovid näha, millisest väljapääsust ja mis suunas pall mustast august väljub. Musta augu ja tema väljapääsu servad on ühesugust värvi. Löö pall musta auku, kust see saab lennata auku, et pääseda järgmisele rajale.

2.7 Hõljukid

Hõljukid on liikuvad alused, mis kannavad endale sattunud palli. Nende liikumiskiirus on rajati erinev. Treeningrajal on tegemist üsna aeglase hõljukiga, kuid siiski tuleb sul oma löök täpselt ajastada, et hõljuk saaks toimetada palli üle seina auguni.

2.8 Sillad

Sillad on väga lihtsad objektid - nad lihtsalt võimaldavad pallil veereda üle selle, mis silla alla jääb, olgu selleks siis kallak, liiv või lomp. Sillad võivad mõnest küljest olla piiratud seinaga.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

Allpool on esitatud Kolfi põhiomaduste põhjalik kirjeldus.

3.1 Mängu käivitamine

Mängu käivitamiseks vali **Mäng** → **Uus**. See avab dialoogi, kus saab uut mängu seadistada.

3.1.1 Kaart Mängijad

Mängija lisamiseks klõpsa nupule **Uus mängija**.

Mängijate nime muutmiseks muuda teksti tekstikastides.

Mängija eemaldamiseks klõpsa nupule **Eemalda**.

3.1.2 Kaart Väljak

Soovitava väljaku valimiseks klõpsa selle kirjel kaardi vasakus servas asuvas nimekirjakastis. Kolf pakub mitmeid erinevaid väljakuid.

Veebist tõmmatud või omaloodud väljaku lisamiseks klõpsa nupule **Lisa...** ning vali ilmuvast failidialoogis soovitud väljakufail.

3.1.3 Kaart Valikud

Sellel kaardil saad valida, kas mängu mängitakse **Ranges režiimis** või mitte. Range režiimi korral ei saa lööke tagasi võtta, radu vahetada ega väljakut redigeerida. Üldiselt on see režiim mõeldud võistlemiseks. Ka rekordeid salvestatakse ainult range režiimi korral.

3.2 Salvestatud mängud

Kolf peab meeles sinu läbitud radu ning võib need kettale salvestada, et sa saaksid soovi korral mängu hiljem jätkata. Salvestatud mängud jätavad meelde poolelijäänud raja, kõigi mängijate nimed ja värvid, samuti iga mängija skoori.

3.2.1 Mängu salvestamine

Mängu salvestamiseks mängimise ajal vali **Mäng** → **Salvesta mäng**. Kui sa ei ole antud mängu varem salvestanud, palutakse sul sisestada failinimi.

3.2.2 Mängu avamine

Salvestatud mängu taaslaadimiseks vali **Mäng** → **Ava...**, misjärel saad valida, millise mängu soovid avada.

3.3 Harjutamine

Mitu lisavõimalust muudavad golfi mängimise hõlpsamaks. Range režiimi korral ei ole need võimalused lubatud.

3.3.1 Tagasivõtmine

Kehva löögi tagasivõtmiseks vali **Rada** → **Võta löök tagasi**.

3.3.2 Radade vahetamine

Menüü **Liikumine** võimaldab mitut moodi suunduda käesolevalt mõnele muule rajale, nende nimetused peaksid ise enda eest kõnelema. Vaata lähemalt [menüü Liikumine](#) käskude seletusi.

3.4 Puttamisvõimalused

Kolf pakub puttamiseks mitu võimalust. Põhimeetodit sai kirjeldatud juba [eespool](#).

Vaikimisi on hiire kasutamine lubatud. See tähendab, et kui sa hiirt liigutad, võtab putter sisse asendi hiirekursori ja palli vahel.

Kui eelistad kasutada ainult klaviatuuri ja nooleklahve, saad hiire kasutamise keelata, eemaldas märke menüükäsu **Seadistused** → **Putteri liigutamine hiirega lubatud eest**.

3.4.1 Täiustatud puttamine

Täiustatud puttamise saab lubada menüükäsu **Seadistused** → **Täiustatud puttamine lubatud** märkimisega. See režiim on omajagu keerukam kui tavaline klõpsa-ja-hoia meetod ning sedagi on võimalik kasutada nii hiire kui klaviatuuriga.

Selles režiimis puttamiseks:

1. Klõpsa või vajuta klahvi **Nool alla** löögi alustamiseks. Ilmub indikaator ning löögitugevuse rõngas hakkab täituma värviga.
2. Klõpsa või vajuta klahvi **Nool alla**, kui löögitugevus on rõngal jõudnud tasemeni, mida soovid. Mida enam rõngas on täitunud, seda tugevam löök tuleb. Õige löögitugevuse tunde leidmiseks kulub päris hulk aega.
Seejärel hakkab värv indikaatorirõngas taas kahanema alguse poole.

Kolfi käsiraamat

3. Klõpsa või vajuta klahvi **Nool alla** uuesti, kui tugevusindikaator on võimalikult lähedal puttamisindikaatori keskjoonele.

Mida lähemal viimane klõps (või klahvivajutus) on, seda täpsemalt kulgeb löök esialgu määratud suunas.

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Menüü Mäng

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Ava... (Ctrl+O)

Avab varem salvestatud mängu.

Mäng → Salvesta väljak (Ctrl+S)

Salvestab parajasti kasutatava väljaku selle praeguse nime all.

Mäng → Salvesta väljak kui...

Avab failidialoogi, kus saab salvestada käesoleva väljaku uue nime all.

Mäng → Salvesta mäng

Salvestab käesoleva mängu viimati salvestatud mängu failinimega või sinu määratava failinimega, kui sa ei ole varem mängu salvestanud.

Mäng → Salvesta mäng kui...

Avab failidialoogi, mis võimaldab salvestada käesoleva mängu uue nime all.

Mäng → Lõpeta mäng (Ctrl+End)

Lõpetab käesoleva mängu ilma Kolfi sulgemata.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)

Näitab edetabelit.

Mäng → Väljaku info

Näitab väljaku nime, autorit ja radade arvu.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab Kolfi töö.

4.2 Menüü Rada

Rada → Muuda (Ctrl+E)

Lülitab redigeerimisrežiimi, mis võimaldab muuta käesolevat rada.

Rada → Uus (Ctrl+Shift+N)

Loob uue raja. (Ainult redigeerimise korral.)

Rada → Puhasta (Ctrl+Del)

Eemaldab käesolevalt rajalt kõik objektid. (Ainult redigeerimise korral.)

Rada → Algseis (Ctrl+R)

Taastab käesoleva raja algseisu, võimaldades uuesti alustada.

Rada → Näita infot (Ctrl+I)

Näitab infot antud raja objektide kohta.

Rada → Võta löök tagasi (Ctrl+Z)

Tühistab viimase löögi.

4.3 Menüü Liikumine

Liikumine → Vaheta rada

Suundub otse sama väljaku mõnele muule rajale. Nummerdatud radade nimekiri aitab valida, millisele rajale minna.

Liikumine → Järgmine rada (Alt+Nool paremale)

Liigub järgmisele rajale.

Liikumine → Eelmine rada (Alt+Nool vasakule)

Liigub eelmisele rajale.

Liikumine → Esimene rada (Ctrl+Home)

Liigub väljaku esimesele rajale.

Liikumine → Viimane rada (Ctrl+Shift+End)

Liigub väljaku viimasele rajale.

Liikumine → Juhuslikult valitud rada

Liigub väljaku juhuslikult valitud rajale.

4.4 Menüü Seadistused

Seadistused → Tööriistariba näitamine

Lülitab peamise tööriistariba näitamise sisse ja välja.

Seadistused → Olekuriba näitamine

Lülitab olekuriba näitamise sisse ja välja.

Kolfi käsiraamat

Seadistused → Putteri liigutamine hiirega lubatud

Lubab kasutada putteri (golfskepi) liigutamiseks hiirt.

Seadistused → Täiustatud puttamine

Lülitab täiustatud puttamise režiimi, mida on kirjeldatud [vastavas osas](#).

Seadistused → Putteri sihiku näitamine

Lülitab putteri sihiku näitamise sisse ja välja.

Seadistused → Helide esitamine

Lülitab heliefektid sisse ja välja.

Seadistused → Kõigi dialoogide näitamine

Lubab taas näidata kõiki dialooge, mida sa oled keelanud klõpsuga märkele **Seda teadet rohkem ei näidata**.

Seadistused → Kiirklahvide seadistamine...

Kiirklahvide kohandamine.

Seadistused → Tööriistaribade seadistamine...

Avab dialoogi, kus saab seadistada Kolfi tööriistaribasid.

4.5 Menüü Abi

Kolf kasutab allpool kirjeldatavat tavapärasest KDE **abimenüüd** ühe erandiga:

Abi → Treening

Käivitab Kolfi treeningkursuse.

KDE tavapärase **abimenüü** kirjed on järgmised:

Abi → Sisukord... (F1)

Käivitab KDE abisüsteemi ja avab Kolfi abimaterjali (käsitleva käsiraamatu).

Abi → Mis see on? (Shift+F1)

Muudab hiirekursori noole ja küsimärgi kombinatsiooniks. Klõpsates nüüd mõnel Kolfi elemendil, avaneb väike abiaken (kui see on antud elemendi kohta olemas), mis selgitab elemendi funktsiooni.

Abi → Vaheta rakenduse keelt...

Avab dialoogi, kus saab muuta rakenduse **esmast keelt** ja **tagavarakeelt**, kui esmane keel pole saadaval.

Abi → Saada vearaport...

Avab vearaporti dialoogi, mille abil saab teada anda veast või esitada oma 'soov' millegi parandamiseks.

Abi → Kolf info

Näitab versiooni ja infot autori kohta.

Abi → KDE info

Näitab KDE versiooni ja muud olulisemat põhiinfot.

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu väälimust. On see võimalik?*
Ei, praegu pakub Kolf ainult üht teemat.
2. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*
Jah, nooleklahvidega saab suunata putterit.
3. *Ma ei saa aru, mida ma peaksin tegema! Kas mingeid vihjeid ei ole?*
Ei, Kolf ei paku vihjeid.
4. *Tahan luua omaenda golfirada. Kas see on võimalik?*
Ikka on. Redigeerimisrežiimi sisenemiseks vali menüükäsk **Rada** → **Muuda (Ctrl+E)**. Täpsemalt kõneldakse sellest [siin](#).

Peatükk 6

Väljaku redaktor

Kolf pakub tõhusat redaktorit enda väljakute redigeerimiseks. Väljakutel võib olla mis tahes arv radu ning õigupoolest ei piira miski väljaku kujundaja mõttelendu.

6.1 Uue väljaku loomine

Uue väljaku loomiseks vali **Mäng** → **Uus**. Liigu kaardile **Väljakud** ning vali nimekirjast võimalus **Loo uus**. Kontrolli, et kaardil **Valikud** oleks võimalus **Range režiim** märkimata.

MÄRKUS

Uue väljaku kasutamiseks kunagi hiljem klõpsa nupule **Lisa...**, mis lisab loodud väljaku nimekirja.

6.2 Radade lisamine

Lülitu redigeerimisrežiimi, valides **Rada** → **Muuda**. Uue raja lisamiseks käesolevale väljakule vali **Rada** → **Uus**.

VIHJE

Rada on võimalik muuta puhtaks, selliseks, nagu see oli loomise algul, kui valida **Rada** → **Puhasta**.

Uuel rajal on vaikimisi kohe kaks elementi: auk ja valge pall. Valge pall märgib kohta, kus mängijad antud rajal avalöögi sooritavad.

6.3 Põhielementide redigeerimine

Kolfi väljaku põhiline komponent on 'objekt'. Rajad koosnevad üldjuhul mitmest objektist. Objekte võib liigutada mis tahes asukohta ning erinevatel objektidel on erinevad omadused, mida on võimalik muuta.

Raja muutmiseks vali **Rada** → **Muuda** või vajuta pliiatsikujulist ikooni tööriistaribal. Redigeerimisrežiimist väljumiseks vali menüükäsk uuesti või vajuta uuesti ikoonile.

6.3.1 Objektide lisamine

Uue objekti lisamiseks väljakule vali selle nimi nimekirjakastist, mille kohal seisab kiri **Lisatav objekt**. Objekt ilmub seejärel väljaku keskele.

ETTEVAATUST

Sillad ja sildid võivad katta uusi objekte, kui nad juba asuvad raja keskosas.

6.3.2 Objektide liigutamine ja suuruse muutmise

Liiguta hiirekursor objekti kohale, mida soovid liigutada. Kursor muutub käekujuliseks. Seejärel klõpsa ja lohista objekt sinna, kuhu soovid.

Lompide, liiva, hõljukite, sildade ja siltide suurust saab muuta nende alumises paremas nurgas asuvat ringikest lohistades.

MÄRKUS

Seinu saab liigutada neile klõpsates ja otspunkte lohistades. Kogu seinu saab liigutada sellel klõpsates ning seda kuskilt keskelt kinni haarates vajalikku kohta lohistades.

6.3.3 Objektide omadused

Objektide omadusi saab muuta Kolfi akna alumises paremas nurgas. Objekti redigeerimiseks liiguta hiirekursorit, kuni see muutub käekujuliseks. Seejärel klõpsa objektile, mispeale Kolfi akna alumises paremas nurgas ilmuvad nähtavale objekti seadistatavad omadused.

6.3.3.1 Raja üldised omadused

Raja üldiste omaduste redigeerimiseks klõpsa kuskil, kus ei asu objekti. Kui see on võimalik, jääb hiirekursor normaalseks.

Väljaku nimi:

See on nimi, mis on näha uue mängu käivitamise dialoogis ning dialoogis **Väljaku info**.

Väljaku autor:

See on autori nimi, mis on näha dialoogis **Väljaku info**.

Par:

Raja par.

Maksimaalne:

Maksimaalne löökide arv, mida mängija võib rajal sooritada.

Piirete näitamine

Kas piirdeid raja ümber näidatakse või mitte.

6.3.3.2 Kallakud

Tüüp

Võimalus valida kallaku tüüp - **vertikaalne, horisontaalne, diagonaal, teisipidi diagonaal, ring**. Diagonaalsed ja teisipidi diagonaalsed kallakud on kolmnurksed, ringid, nagu nimigi ütleb, ringikujulised. Vertikaalsed ja horisontaalsed kallakud on mõistagi ristkülikukujulised.

Vastupidises suunas

Millises suunas on kallaku kalle. Näiteks ringikujulise kallaku puhul tähendab selle mitte-märkimine, et pallid veerevad sellelt eemale nagu künkalt, märkimine aga palli veeremist kallaku keskme poole auku.

Kalle:

Võimalus valida kallaku kalle liuguri nihutamisega skaalal 0 kuni 8, kus 8 on kõige järsem ja 0 päris lame. Mida järsem kallak, seda suurema hoo sealt alla veerev pall saab.

Liikumatu

Määrab, kas seda saavad teised objektid (näiteks hõljukid) liigutada või mitte.

ETTEVAATUST

Kui hõljuk kattub selle objektiga oma teekonnal ning kallak on suur ega lase hõljukit liigutada, *pead* muutma kallaku **liikumatuks**, sest muidu muutub Kolf üsna halvasti mängitavaks!

6.3.3.3 Lombid ja liiv

Lompidel ja liival on muude objektidega sarnased seadistamisvõimalused.

Näitamise/peitmise lubamine

Selle märkimine paneb antud lombi või liiva ennast ainult aegajalt näitama.

Mida rohkem on liugur nihutatud märke **Kiire** poole, seda kiiremini lomp või liiv vilgub.

6.3.3.4 Sillad, tuuleveskid, hõljukid ja sildid

Sildadel, tuuleveskitel, hõljukitel ja siltidel on ühesugused võimalused seadistada, millisel küljel asuvad nende seinad. Seinade tekitamiseks mingile küljele märgi vastava külje märkekast.

Tuuleveskitel, hõljukitel ja siltidel on veel mõned eriomadused.

6.3.3.4.1 Tuuleveskid

Tiivik allservas

Määrab, kas tuuleveski tiivik asub selle alumisel või ülemisel küljel. Vaikimisi on see allservas. Tiivikuseinas on alati kaks poolseina. Pane tähele, et sa ei saa määrata seinale sellele küljele, kus asub tiivik.

Kiirus

Mida rohkem on liugur lükatud märke **Kiire** suunas, seda kiiremini tiivik liigub.

6.3.3.4.2 Hõljukid

Hõljuki liikumissuunda näitab sein, mille külge see on kinnitatud.

Liikumiskiirus

Mida rohkem on liugur lükatud märke **Kiire** suunas, seda kiiremini hõljuk liigub. Kui liugur on lükatud täielikult märke **Aeglane** poolsesse otsa, hõljuk ei liigu.

6.3.3.4.3 Sildid

Sildi HTML:

Siia saab sisestada suvalise toimiva HTML-teksti. Kui näiteks kirjutada **Löö pall *õrnalt* kallaku suunas!**, on tulemuseks silt tekstiga 'Löö pall *õrnalt* kallaku suunas!'

Peatükk 7

Autorid ja litsents

Kolf

Kolf copyright 2001, 2002: Jason Katz-Brown

ARENDAJAD

- Jason Katz-Brown jasonkb@mit.edu
- Niklas Knutsson
- Ryan Cumming
- Daniel Matza-Brown
- Paul Broadbent

Dokumentatsiooni autoriõigus 2002: Jason Katz-Brown

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

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

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

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

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

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

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