

KSnakeDueli käsiraamat

Fabian Dal Santo

Stas Verberkt

Korrigeerija: Lauri Watts

Tõlge eesti keelde: Marek Laane



KSnakeDueli käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	6
2	KSnakeDueli mängimine	7
2.1	Reeglid	7
2.2	Arvutimängija	7
2.3	Klaviatuuri kasutamine	7
3	KSnake'i mängimine	9
3.1	Reeglid	9
3.2	Klaviatuuri kasutamine	9
4	Liidese tutvustus	10
4.1	Menüükirjed	10
4.2	Vaikimisi kiirklahvid	10
5	Seadistustediaaloo	12
5.1	Üldised seadistused	12
5.2	Teemaseadistused	13
6	Autorid ja litsents	14
A	Paigaldamine	15
A.1	KSnakeDueli hankimine	15
A.2	Nõuded	15
A.3	Kompileerimine ja paigaldamine	15

Tabelid

4.1	Mängija 1 kiirklahvid	10
4.2	Mängija 2 kiirklahvid	11
4.3	Üldised kiirklahvid	11

Kokkuvõte

KSnakeDuel on lihtne KDE ussiduelli mäng, mida saab mängida nii üksi kui sõbra vastu.

Peatükk 1

Sissejuhatus

KSnakeDuel on lihtne ussideuell [KDE töökeskkonna](#) jaoks. KSnakeDueli saab mängida nii arvuti kui ka sõbra vastu. Mängu eesmärk on püsida elus kauem kui vastane. Selleks tuleb vältida kokkupõrkamist seinaga ning omaenda või vastase sabaga.

KSnake on lihtne Snake'i moodi mäng [KDE töökeskkonna](#) jaoks. KSnake'i eesmärk on püsida võimalikult kaua elus ja süüa ära võimalikult palju vilju.

Nende mängude vahel saab lülituda seadistusedialoogis mängutüübi valija abil.

Peatükk 2

KSnakeDueli mängimine

2.1 Reeglid

Kui voor on käivitatud, ei saa mängijad katkestada edasiliikumist (see on võimalik ainult mängu peatades). Ainus asi, mida saab teha, on vältida enda hävingut suunda muutes. Lisaks on võimalik proovida vastasele kaikaid kodaratesse loopida. Selleks saab näiteks kiirendusklahvi vajutades enda kiirust suurendada.

Voor algab siis, kui kõik inim mängijad on vajutanud suunaklahvi. Seejärel liigutaksegi algul antud suunas.

Kui soovid mängu katkestada, vali menüüst **Mäng** käsk **Paus** või vajuta kiirklahvi (vaata osa [Vaikimisi kiirklahvid](#)). Lisaks sellele peatub mäng, kui see ei ole enam klaviatuuri fookuses, nt. muule aknale lülitudes.

Mängu jätkamiseks vali taas **Paus** või kasuta kiirklahvi. Mäng jätkub ka siis, kui inim mängijad vajutavad oma suunaklahvi. Kuid ole tähelepanelik - see suund hakkab kohe toimima.

Mäng koosneb mitmest voorust ja lõpeb siis, kui mängija on kogunud vähemalt üheksa punkti, olles sealjuures vähemalt kahe punktiga vastasest ees. Olemasolevat tulemust näeb kogu aeg olekuribal.

Mängu raskusastet saab muuta kas menüüst või olekuribal asuvast valikukastist. Raskusaste mõjutab mängu kiirust ja arvutimängijat.

2.2 Arvutimängija

Soovi korral võib mängida arvuti vastu. Mängu raskusaste mõjutab arvutimängija tehisaju võimekust.

Madalamal tasemel ei hooli arvuti vastasest ja lihtsalt liigub omaette. Kõrgemal tasemel püüab arvuti vastasele kaikaid kodaratesse loopida, kui see satub tema lähedale.

2.3 Klaviatuuri kasutamine

Igal mängijal on kasutada viis klahvi: neli suuna muutmiseks ja viies kiirendamiseks.

Suunaklahve ei pea all hoidma, suuna muutmiseks piisab neile korra vajutamisest.

Kiirendus toimib ainult siis, kui vastavat klahvi all hoitakse. Selle vabastamisel muutub kiirus taas normaalseks.

KSnakeDueli käsiraamat

MÄRKUS

Kasutatavaid klahve võib muuta vastava käsuga menüüs [Seadistused](#).

Peatükk 3

KSnake'i mängimine

3.1 Reeglid

Kui mäng on käivitatud, ei saa mängijad katkestada edasiliikumist (see on võimalik ainult mängu peatades). Ainus asi, mida saab teha, on vältida enda hävingut suunda muutes. Mäng algab pärast suunaklahvi vajutamist. Sellele vastavalt alustab mängija liikumist valitud suunas.

Kui soovid mängu katkestada, vali menüüst **Mäng** käsk **Paus** või vajuta kiirklahvi (vaata osa [Vaikimisi kiirklahvid](#)). Lisaks sellele peatub mäng, kui see ei ole enam klaviatuuri fookuses, nt. muule aknale lülitudes.

Mängu jätkamiseks vali taas **Paus** või kasuta kiirklahvi. Mäng jätkub ka siis, kui vajutad mõnda suunaklahvi. Kuid ole tähelepanelik - see suund hakkab kohe toimima.

Mängus on kindlasti vähemalt üks vili. Kui selle kätte saad, suureneb sinu tulemus 5 punkti võrra. Olemasolevat tulemust näeb kogu aeg olekuribal.

Liikumisel satub ette ka takistus. Nende tabamine lõpeb samuti hävinguga. Kuid iga korra eest, mil takistus ilmub ja sa suudad seda vältida, antakse sulle 2 punkti.

Mängu raskusastet saab muuta kas menüüst või olekuribal asuvast valikukastist. Raskusaste mõjutab mängu kiirust.

3.2 Klaviatuuri kasutamine

Mängija käsutuses on neli klahvi, millega saab suunda muuta. Suunaklahve ei pea all hoidma, suuna muutmiseks piisab neile korra vajutamisest.

MÄRKUS

Kasutatavaid klahve võib muuta vastava käsuga menüüs [Seadistused](#).

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Menüükirjed

Allpool on kirjeldatud lühidalt kõiki menüükirjeid.

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Paus (P)

Lülitab mängus pausi tegemist/jätkamist.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)

Näitab edetabelit (KSnake'i puhul).

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab töö.

Seadistused → Raskusaste

Võimaldab määrata mängu raskusastme.

Seadistused → KSnakeDueli seadistamine...

Avab väga paljude võimaluste [seadistustediaaloo](#)gi.

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

4.2 Vaikimisi kiirklahvid

See tabel näitab vaikimisi kiirklahve.

Klahv	Toiming
Nool üles	Üles
Nool alla	Alla
Nool paremale	Paremale
Nool vasakule	Vasakule
0	Kiirendus

Tabel 4.1: Mängija 1 kiirklahvid

KSnakeDueli käsiraamat

Klahv	Toiming
R	Üles
F	Alla
G	Paremale
D	Vasakule
A	Kiirendus

Tabel 4.2: Mängija 2 kiirklahvid

Klahv	Toiming
P	Paus/mängu jätkamine
Ctrl+H	Rekordid
Ctrl+N	Uus mäng
Ctrl+Q	KSnakeDueli töö lõpetamine
F1	Abiinfo sisukord
Shift+F1	'Mis see on?' abi

Tabel 4.3: Üldised kiirklahvid

Kiirklahve saab muuta menüükäsuga **Seadistused** → **Kiirklahvide seadistamine...**

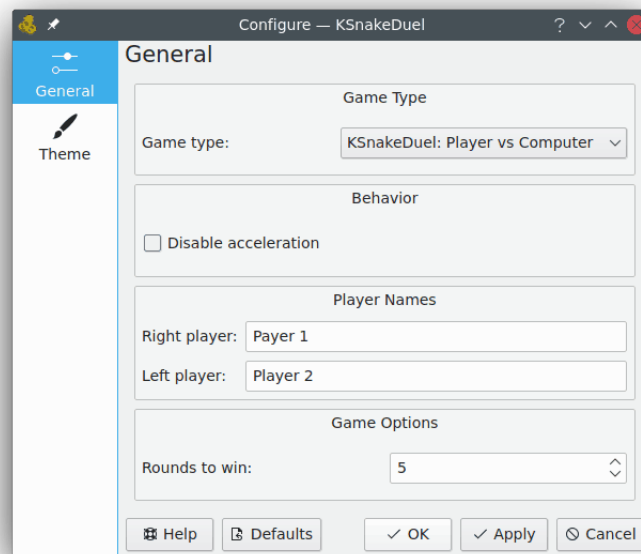
Peatükk 5

Seadistusedialoog

Dialoogi, kus saab mitmeti muuta KSnakeDueli käitumist, avab menüüs **Seadistused** leiduv käsk **KSnakeDueli seadistamine...**

Dialoog jaguneb kaheks kaardiks.

5.1 Üldised seadistused



Mängu tüüp

Siin saab muuta mängu tüüpi. Valikuid on kolm:

KSnakeDuel: mängija mängija vastu

KSnakeDueli mängimine kahe mängija vahel

KSnakeDuel: mängija arvuti vastu

KSnakeDueli mängimine inim mängija ja arvuti vahel

KSnakeDueli käsiraamat

KSnake: üksikmängija

ühe mängijaga KSnake'i mängimine

Kiirenduse keelamine

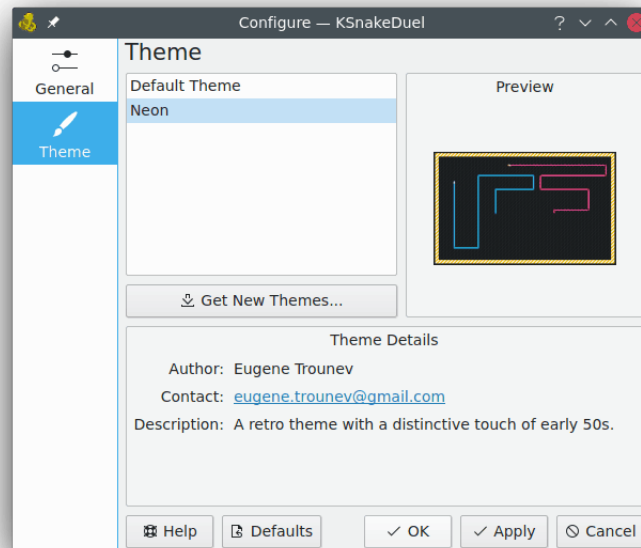
Sisselülitamisel on kiirendus keelatud: vastava klahvi vajutamine ei tee midagi ning mõlemad ussid liiguvad püsiva kiirusega.

Mängijate nimed

Siin saab vaikimisi antute asemel määrata mängijatele just sellised nimed, nagu sulle meeldib.

Vaikimisi antakse mängijale nimi vastavalt parajasti sisse loginud kasutaja nimele.

5.2 Teemaseadistused



Siin saab muuta KSnakeDuelis kasutatavat teemat.

Peatükk 6

Autorid ja litsents

KSnakeDuel

Rakenduse autoriõigus 1998-2000: Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Rakenduse autoriõigus 2008-2009: Stas Verberkt legolas@legolasweb.nl

Osa koodist on pärit Rhett D. Jacobsi rhett@hotel.canberra.edu.au rakendusest xtron-1.1.

Dokumentatsiooni autoriõigus 1999: Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Dokumentatsiooni uuendas KDE 2.0 tarbeks: Fabian Dal Santo linuxgnu@yahoo.com.au

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

A.1 KSnakeDueli hankimine

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

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

A.2 Nõuded

KSnakeDueli edukaks kompileerimiseks on vajalik KDE 4. Kõik nõutavad teegid, samuti KSnakeDuel ise on leida aadressil <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

A.3 Kompileerimine ja paigaldamine

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

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

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