

# KSquaresi käsiraamat

**Matt Williams**

**Korrigeerija: Eugene Trounev**

**Tõlge eesti keelde: Marek Laane**



KSquaresi käsiraamat

# Sisukord

<b>1</b>	<b>Sissejuhatus</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Kuidas mängida</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Mängureeglid, strateegia ja nõuanded</b>	<b>7</b>
3.1	Mängureeglid . . . . .	7
3.2	Strateegia ja nõuanded . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Menüükirjed</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>Korduma kippuvad küsimused</b>	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>Mängu seadistamine</b>	<b>10</b>
6.1	Uue mängu dialoog . . . . .	10
6.2	Seadistusedialoog . . . . .	10
<b>7</b>	<b>Autorid ja litsents</b>	<b>11</b>
<b>A</b>	<b>Paigaldamine</b>	<b>12</b>
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine . . . . .	12

## **Kokkuvõte**

See käsiraamat kirjeldab mängu KSquares versiooni 0.4.

## Peatükk 1

# Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:  
lauamäng

MÄNGIJATE ARV:  
Neli

KSquares on KDE töökeskkonna lõbus ja vahva mäng, mille eeskujuks on tuntud mäng paberil Dots and Boxes (punktid ja kastid).

KSquaresi mõtteks on luua punkte ühendades ruute. Korraga võib mängida kuni neli mängijat. Mängu võlu seisab selles, et kes ka ei looks suurema osa ruudust, saab punkti selle eest kirja mängija, kes ruudu lõplikult ühendab.

Mängu võitmiseks tuleb koguda kõige rohkem punkte, kattes enamiku mänguväljast oma värvi ruutudega.

## Peatükk 2

# Kuidas mängida

**EESMÄRK:**  
omandada rohkem ruute kui vastased.

Mängu algul on väli tühi, koosnedes lihtsalt punktivõrgustikust, kuhu saab tõmmata jooni.

**MÄRKUS:**  
Sõltuvalt mängu raskusastmest võib juba alguses olla väljal ka mõningaid jooni.

Iga mängija tõmbab oma käigu ajal joone kahe mängulaua kõrvutise punkti vahele. Hiirt mänguvälja kohal hoides näitab kollane joon, kuhu joon klõpsamisel asetatakse. Kui oled otsustanud, et asukoht sobib, klõpsa ja joon asetataksegi paika. Kui mängija saab valmis ruudu, asetades selle ümber neljanda joone, kuulub see talle, ta teenib punkti ja saab ette võtta uue käigu. Kui joon ei sulge ruutu, sooritab käigu järgmine mängija. Mäng kestab seni, kuni kõik mängulaua ruudud on valmis joonistatud.

Uue mängu alustamiseks kohandatud tingimustega (mängijate arv, nende nimed, mängulaua suurus), klõpsa tööriistariba ikoonile **Uus** või vali menüükäsk **Mäng** → **Uus (Ctrl+N)**. Uue mängu alustamiseks lõppenud mängus kehtinud seadistustega klõpsa tööriistariba ikoonile **Käivita mäng uuesti**.

## Peatükk 3

# Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

### 3.1 Mängureeglid

Reeglite kohta pole suurt midagi öelda, sest mäng on õigupoolest äärmiselt lihtne. Siiski teatud asjadest tuleb KSquaresi mängimisel kinni pidada:

- Ruudustikus saab ühendada ainult neid punkte, mida ei ole varem ühendanud ei sa ise, sinu vastane või arvuti.
- Punkti saamiseks tuleb ühendada punktid nii, et tekib ruut.
- Ruut ei saa olla suurem, kui seda võimaldavad neli kõrvutist punkti.
- Kui ruut on lõpetatud, läheb see selle mängija valdusse, kes tõmbas viimase joone. Ruut võtab selle mängija värvi ning mängija teenib punkti.
- Mängija, kes lõpetab ruudu, saab lisakäigu, millest ei saa loobuda.

### 3.2 Strateegia ja nõuanded

- Püüa mitte mängida suvaliselt jooni tõmmates. See toob peaaegu kindlasti kaasa kaotuse.
- Loo mänguväljal pikki jooneridu. Kui oled sellise valmis saanud, hakka looma teist samasugust, mis kulgeb sellega paralleelselt.
- Proovi mitte luua konstruktsioone, kus ruudu lõpetamisest jääb puudu vaid üks joon. Sinu vastane ei jäta kindlasti head juhust kasutamata.
- Kui oled olukorras, kus pead laskma vastasel lõpetada ühe või rohkemgi ruutu, proovi leida kombinatsioon, mis tooks kõige vähem kahju.
- Püüa seada vastane olukorda, kus tal ei oleks muud võimalust, kui lasta sul ruut lõpetada.
- Kui sul avaneb võimalus alustada terve ruuduahela lõpetamist, arvesta, et ahela lõpus kahe ruudu lõpetamata jätmise sunnib neid lõpetama sinu vastast, mis aga annab sulle võimaluse võtta ette uus ahel. Seda nimetatakse ninapidi vedamiseks.

## Peatükk 4

# Menüükirjed

**Mäng → Uus (Ctrl+N)**

Alustab uut mängu.

**Mäng → Käivita mäng uuesti (F5)**

Käivitab uue mängu seni kehtinud seadistustega.

**Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)**

Näitab rekordeid.

**Mäng → Välju (Ctrl+Q)**

Lõpetab KSquaresi töö.

**Seadistused → KSquaresi seadistamine...**

Avab KSquaresi seadistusedialoogi. Täpsemalt kõneleb sellest osa [Mängu seadistamine](#).

Lisaks on KSquaresil 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. *Ma soovin muuta mängu välimust. On see võimalik?*  
Praegu saab muuta ainult joonte värvi. Selleks kasuta menüükäsku **Seadistused** → **KSquaresi seadistamine...** Täpsemalt kõneleb sellest osa [Mängu seadistamine](#).
2. *Tegin vea. Kas selle saab tagasi võtta?*  
Ei, KSquares ei paku veel 'tagasivõtmise' võimalust.
3. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*  
Ei, KSquaresit ei saa mängida klaviatuuri abil.
4. *Ma ei saa aru, mida ma peaksin tegema! Kas mingeid vihjeid ei ole?*  
Ei, 'salvestamise' võimalus veel puudub.
5. *Ma pean mängust väljuma, aga mäng ei ole veel läbi. Kas ma saan oma seisu salvestada?*  
Ei, KSquares ei paku salvestamise võimalust.

## Peatükk 6

# Mängu seadistamine

### 6.1 Uue mängu dialoog

Dialoog **Uus mäng** koosneb järgmistest osadest:

#### Mängijad

Siin saab muuta mängijate arvu ning ka määrata, milliseid neist mängivad inimesed ja milliseid tehisaju. Valikukastiga **Mängijate arv** saab paika panna mängijate arvu. Seejärel kirjutada kõigi mängijate nimed ja kasutada märkekasti nende tüübi määramiseks.

#### Mängulaud

Siin saab paika panna mängulaua suuruse. Valikukastidega **Laius** ja **Kõrgus** saab määrata vastavalt mängulaua laiuse ja kõrguse.

#### Mängu seadistused

Siin saab muuta mängu raskusastet. Kui jätta märkimata kastike **Kiirkäivitus**, alustatakse mängi tühja võrgustikuga, vastasel juhul on mängulaud juba eelnevalt osaliselt täidetud.

### 6.2 Seadistusedialoog

Dialoog **Seadistamine - KSquares** koosneb järgmistest kaartidest:

#### Vaade

Siin saab muuta KSquaresi värviseadistusi.

#### Arvutimängija

Siin saab muuta mängu raskusastet.

## Peatükk 7

# Autorid ja litsents

KSquares

Rakenduse autoriõigus 2006: Matt Williams [matt@milliams.com](mailto:matt@milliams.com)

Dokumentatsiooni autoriõigus (c) 2006: Matt Williams [matt@milliams.com](mailto:matt@milliams.com)

Tõlge eesti keelde: Marek Laane [bald@smail.ee](mailto: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

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

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

### A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

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

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

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