# Table des matières

1 Introduction 6

2 Jouer à KSna...
Liste des tableaux

4.1 Raccourcis joueur 1 ................................................................. 10
4.2 Raccourcis joueur 2 ................................................................. 11
4.3 Raccourcis généraux ................................................................. 11
Résumé

KSnakeDuel est un simple jeu de duel de serpent pour KDE, où vous pouvez jouer seul ou contre un ami.
Chapitre 1

Introduction

KSnakeDuel est un simple jeu de duel de serpent pour l'environnement de bureau KDE. Vous pouvez jouer à KSnakeDuel contre l'ordinateur ou un ami. Le but du jeu est de survivre plus longtemps que votre opposant. Pour ce faire, esquivez des murs, vos propres murs et ceux de votre adversaire.

KSnake est un simple clone de Tron pour l'environnement de bureau KDE. Le but de KSnake est de survivre le plus longtemps possible et de manger le plus de fruits que vous pouvez.

Vous pouvez passer d’un jeu à l’autre en utilisant le sélecteur de type de jeu dans la boîte de dialogue de configuration.
Chapitre 2

Jouer à KöSnakeDuel

2.1 Règles

Une fois qu’un tour est démarré, les joueurs ne peuvent pas s’arrêter d’avancer (à moins que la partie ne soit mise en pause). Tous ce que vous avez à faire est d’éviter de vous pulvériser en modifiant la direction de votre joueur. De plus, vous pouvez essayer de gêner votre adversaire. Pour ce faire, il est possible d’augmenter la vitesse en pressant la touche d’accélération.

Un tour démarre quand tous les joueurs humains appuient sur une touche de direction. La direction de ce mouvement dirige ensuite dans cette direction.

Si vous voulez interrompre la partie, sélectionnez Pause dans le menu Jeu ou appuyez sur le raccourci clavier (voir la section Raccourcis par défaut). En plus, la partie est mise en pause quand la fenêtre de jeu perd le focus, par exemple en passant à une autre fenêtre.

Pour continuer la partie, sélectionnez l’élément Pause du menu ou le raccourci clavier. La partie continuera aussi si les joueurs humains appuient sur une des touches de direction. Mais soyez vigilant, votre joueur se dirige dans cette direction immédiatement.

Une partie consiste en plusieurs tours, et prend fin si un joueur a au moins neuf points, et égale-ment deux points de plus que son adversaire. Le score courant est toujours affiché dans la barre d’état.

Vous pouvez modifier le niveau de difficulté de la partie en utilisant l’élément du menu jeu ou la boîte fléchée de sélection sur la barre d’état (en bas). La difficulté influence la vitesse de la partie et l’ordinateur.

2.2 Le joueur ordinateur

Vous pouvez jouer contre l’ordinateur. Le niveau de difficulté de la partie influence l’intelligence de l’ordinateur.

Dans les faibles niveaux de difficulté, l’ordinateur ne prête pas attention à son adversaire et se déplace simplement autour de lui. Dans les niveaux plus élevés, l’ordinateur essaie de gêner l’adversaire quand il vient près de lui.

2.3 Utilisation du clavier

Chaque joueur dispose de cinq touches. Quatre touches pour la modification de la direction et une pour l’accélération.
Les touches de direction n’ont pas à être tenues appuyées. Appuyez juste une fois sur celles-ci pour modifier la direction du joueur.

L’accélération se produit seulement quand la touche d’accélération reste appuyée. Quand vous libérez la touche, la vitesse revient à la normale.

**NOTE**
Vous pouvez ajuster les touches en utilisant les options de raccourcis clavier dans le menu Configuration.
Chapitre 3

Jouer à KSnake

3.1 Règles

Une fois que la partie est démarrée, les joueurs ne peuvent pas s’arrêter d’avancer (à moins que la partie ne soit mise en pause). Tous ce que vous avez à faire est d’éviter de vous pulvériser en modifiant la direction de votre joueur. Une partie démarre quand vous appuyez sur une touche de direction. La direction du mouvement initial va dans cette direction.

Si vous voulez interrompre la partie, sélectionnez Pause dans le menu Jeu ou appuyez sur le raccourci clavier (voir la section Raccourcis par défaut). De plus, la partie est mise en pause quand le fenêtre de jeu perd le focus, par exemple en passant à une autre fenêtre.

Pour continuer la partie, sélectionnez l’élément Pause du menu ou le raccourci clavier. La partie continuera aussi si les joueurs humains appuient sur une des touches de direction. Mais soyez vigilant, votre joueur se dirige dans cette direction immédiatement.

Dans le jeu, il y aura toujours un fruit sur l’aire de jeu. Si vous le collectez, votre score augmentera de 5 points. Le score courant est toujours affiché dans la barre d’état.

Quand vous vous déplacez sur l’aire de jeu, des obstacles apparaîtront. Les toucher provoquera une collision. Cependant, chaque fois qu’un obstacle apparaît et que vous survivez, vous recevez 2 points.

Vous pouvez modifier le niveau de difficulté du jeu en utilisant l’élément du menu Jeu ou la boîte flêchée de sélection sur la barre d’état (en bas). La difficulté influence la vitesse de la partie.

3.2 Utilisation du clavier

Chaque joueur dispose de quatre touches. Elles sont utilisées pour changer de direction. Les touches de direction n’ont pas à être enfoncées. Appuyez simplement une fois dessus pour modifier la direction de votre joueur.

NOTE
Vous pouvez ajuster les touches en utilisant les options de raccourcis clavier dans le menu Configuration.
Chapitre 4

Tour d’horizon de l’interface

4.1 Éléments des menus

La liste suivante décrit brièvement chaque option de la barre de menu.

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)
    Démarrer une nouvelle partie.

Jeu → Pause (P)
    Met en pause ou redémarre la partie.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)
    Affiche la boîte de dialogue des meilleurs scores (pour KSnake).

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)
    Quitte le jeu.

Configuration → Difficulté
    Définit le niveau de difficulté du jeu.

Configuration →Configurer KSnakeDuel...
    Ouvre une boîte de dialogue de configuration pour configurer diverses options.

De plus, KSnake possède les éléments usuels du menu Configuration et Aide de KDE, pour plus d’informations lisez la section à propos du Menu Configuration et du Menu Aide des fondamentaux de KDE.

4.2 Raccourcis par défaut

Les tableaux suivants affichent les raccourcis clavier par défaut.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Combinaison de touches</th>
<th>Action</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Flèche haut</td>
<td>Haut</td>
</tr>
<tr>
<td>Flèche bas</td>
<td>Bas</td>
</tr>
<tr>
<td>Flèche droite</td>
<td>Droite</td>
</tr>
<tr>
<td>Flèche gauche</td>
<td>Gauche</td>
</tr>
<tr>
<td>0</td>
<td>Accélération</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Table 4.1: Raccourcis joueur 1
Combinaison de touches  |  Action  
---|---  
R | Haut  
F | Bas  
G | Droite  
D | Gauche  
A | Accélération  

*TABLE 4.2: Raccourcis joueur 2*

Combinaison de touches  |  Action  
---|---  
P | Met en pause ou reprend la partie  
Ctrl+H | Meilleurs scores  
Ctrl+N | Nouvelle partie  
Ctrl+Q | Quitter KSnakeDuel  
F1 | Affiche le manuel d’aide  
Maj+F1 | Qu’est-ce que c’est ?  

*TABLE 4.3: Raccourcis généraux*

Ces raccourcis *peuvent être modifiés* en choisissant **Configuration → Configurer les raccourcis clavier...** dans la barre de menu.
Chapitre 5

La boîte de dialogue de configuration

Sélectionner l’option **Configurer KSnakeDuel...** dans le menu **Configuration** ouvre une boîte de dialogue qui permet d’affiner le comportement de KSnakeDuel.

La boîte de dialogue est divisée en deux parties.

5.1 Configuration générale

![Configuration - KSnakeDuel](image)

**Type de jeu**

Cela vous permet de modifier le type de jeu. Il y a trois options.

- **KSnakeDuel : joueur contre joueur**
  - KSnakeDuel, jeu entre deux joueurs humain
- **KSnakeDuel : joueur contre ordinateur**
  - KSnakeDuel, jeu entre un humain et un ordinateur
**KSnake : un joueur**

KSnake, un jeu à un joueur

**Désactiver l’accélération**

Si cette case est activée, la fonctionnalité d’accélération est désactivée. Appuyer sur la touche d’accélération n’a aucun effet, les deux véhicules iront toujours à la même vitesse.

**Noms des joueurs**

Vous pouvez donner un pseudo personnalisé à un joueur pour remplacer le pseudo par défaut.

Le nom par défaut du joueur 1 est le nom de la session courante de l’utilisateur.

### 5.2 Configuration du thème

Cette page vous permet de modifier le thème de KSnakeDuel utilisé.
Chapitre 6

Remerciements et licence

KSnakeDuel
Copyright du programme 1998-2000 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de
Copyright du programme 2008-2009 Stas Verberkt legolas@legolasweb.nl
Des parties du code proviennent de xtron-1.1 par Rhett D. Jacobs rhett@hotel.canberra.edu.au
Copyright de la documentation 1999 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de
Documentation mise à jour pour KDE 2.0 par Fabian Dal Santo linuxgnu@yahoo.com.au
Traduction française par Stanislas Zeller uncensored.assault@gmail.com.
Cette documentation est soumise aux termes de la Licence de Documentation Libre GNU (GNU Free Documentation License).
Ce programme est soumis aux termes de la Licence Générale Publique GNU (GNU General Public License).
Annexe A

Installation

A.1 Comment obtenir KSnakeDuel


A.2 Prérequis


A.3 Compilation et installation

Pour des informations détaillées sur comment compiler et installer les applications KDE, consultez la page Construire et Lancer KDE à partir des sources

Étant donné que KDE utilise cmake, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes pour le compiler. Si c’est le cas, veuillez les signaler aux listes de discussions de KDE.