

Manuel de KNetWalk

Fela Winkelmolén

Eugène Trounev

Traduction française : Stanislas Zeller

Relecture de la documentation française : Ludovic Grossard



Manuel de KNetWalk

Table des matières

1	Introduction	6
2	Comment jouer	7
3	Règles du jeu, stratégies et astuces	8
3.1	Règles	8
3.2	Stratégies et astuces	8
4	Vue d'ensemble de l'interface	9
4.1	Le menu jeu	9
4.2	Le menu Configuration	9
4.3	Le menu Aide	10
4.4	Raccourcis clavier	10
5	Remerciements et licence	11
A	Installation	12
A.1	Comment obtenir KNetWalk	12
A.2	Compilation et installation	12

Liste des tableaux

4.1 Raccourcis clavier	10
----------------------------------	----

Résumé

KNetWalk, un jeu pour les administrateurs systèmes.

Chapitre 1

Introduction

KNetWalk est un simple jeu de logique.

Le but du jeu est de démarrer une LAN, en connectant tous les terminaux au serveur, en moins de tours possible.

Chapitre 2

Comment jouer

Le joueur est représenté avec une zone rectangulaire contenant un serveur, tous les terminaux, et des liaisons. Le but du jeu est de pivoter ces éléments jusqu'à que chaque client soit connecté avec le serveur, et qu'aucune liaison ne soit déconnecté. Éventuellement, vous pouvez essayer d'atteindre un score le plus haut en minimisant le nombre de rotations possibles.

Un clic-gauche sur un élément le pivote dans le sens antihoraire, pendant qu'un clic-droit le pivote dans le sens horaire. Le clic avec le bouton central de la souris sur un élément le verrouille et l'empêche de pivoter, à moins qu'il ne soit débloqué par un autre clic avec ce bouton. Cela peut être utile pour verrouiller les éléments qui sont dans la bonne orientation. La barre d'état affiche le nombre de clics jusqu'ici.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles

- Il n’y a qu’une seule solution correcte possible pour chaque partie.
- Quand le niveau de difficulté **Très difficile** est sélectionné, les connexions peuvent être effectuées de chaque côté du plateau de jeu pour rejoindre les autres côtés de bas en haut et de gauche à droite.
- La partie se termine quand tous les terminaux et toutes les liaisons sont connectés au serveur.
- Le score représente le nombre de clics qu’il faut réaliser pour compléter la partie. Plus le nombre est bas, plus le score est élevé.

3.2 Stratégies et astuces

- Démarrez en recherchant les carrés dont l’orientation peut être facilement déterminée.
- Une fois que vous êtes sûr de l’orientation des éléments, vous pouvez les verrouiller en utilisant le bouton central de la souris. C’est particulièrement utile pour les parties difficiles.
- Recherchez les liaisons en forme de « I » et « T » près des bords, et les liaisons en forme de « L » près des coins. La position de ces angles peut être facilement déterminée, à moins que vous jouiez en mode de difficulté **Très difficile**.
- Quand vous jouez à un niveau de difficulté **Très difficile**, un bon moyen pour commencer est d’analyser les carrés vides proches, s’ils sont existants, et les régions proches contenant des terminaux groupés ensemble.
- Même si vous jouez avec un niveau de difficulté identique, quelques parties peuvent être plus faciles que d’autres. Redémarrez la partie si vous voulez avoir un plateau différent.
- Si vous voulez avoir un bon score, n’effectuez un mouvement que si vous en êtes sûr.

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 Le menu jeu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie. Cela crée un plateau aléatoire utilisant la difficulté du niveau actuel.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)

Affiche une boîte de dialogue contenant les meilleurs scores pour les différents niveaux de difficulté.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte le programme.

4.2 Le menu Configuration

Configuration → Afficher la barre d'outils

Affiche ou cache la barre d'outils.

Configuration → Afficher la barre d'état

Affiche ou cache la barre d'état.

Configuration → Difficulté

Configure le niveau de difficulté depuis un sous-menu.

Il y a quatre niveaux de difficulté :

- **Facile** : 5 lignes, 5 colonnes, sans plateau torique.
- **Moyen** : 7 lignes, 7 colonnes, sans plateau torique.
- **Difficile** : 7 lignes, 7 colonnes, sans plateau torique.
- **Très difficile** : 7 lignes, 7 colonnes, avec plateau torique.

Configuration → Configurer les raccourcis clavier...

Ouvre une boîte de dialogue vous permettant de redéfinir tous les raccourcis clavier.

Configuration → Configurer la barre d'outils...

Affiche une boîte de dialogue standard KDE où vous pouvez configurer les icônes de la barre d'outils.

Configuration → Configurer les notifications...

Cet élément affiche une boîte de dialogue de configuration des notifications standard KDE, où vous pouvez modifier les notifications (sons, messages visibles, etc.) utilisées par KNetWalk.

4.3 Le menu Aide

Aide → **Manuel utilisateur de KNetWalk (F1)**

Exécute le système d'aide de KDE en commençant par les pages d'aide de KNetWalk (ce document).

Aide → **Qu'est-ce que c'est? (Maj+F1)**

Change le curseur de la souris en une combinaison flèche et point d'interrogation (?). Cliquer sur des éléments dans KNetWalk ouvrira une fenêtre d'aide (s'il en existe une pour cet élément particulier), expliquant la fonction de l'élément en question.

Aide → **Rapport de bogue...**

Ouvre une boîte de dialogue de rapport de bogue où vous pouvez signaler un bogue ou effectuer une requête de fonctionnalité sous la forme d'une liste de souhaits ("wishlist").

Aide → **À propos de KNetWalk**

Affiche des informations sur la version et sur l'auteur.

Aide → **À propos de KDE**

Affiche la version de KDE et d'autres informations de base.

4.4 Raccourcis clavier

Les raccourcis clavier par défaut sont :

Démarrer une nouvelle partie	Ctrl+N
Afficher les meilleurs scores	Ctrl+H
Quitter	Ctrl+Q
Aide	F1
Qu'est ce que c'est ?	Maj+F1

TABLE 4.1: Raccourcis clavier

Chapitre 5

Remerciements et licence

KNetWalk

Copyright du programme 2004 - 2007 par Andi Peredri, Thomas Nagy et Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Copyright de la documentation 2007 par Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Traduction française par Stanislas Zeller uncensored.assault@gmail.com. Relecture par Ludovic Grossard grossard@kde.org

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 KNetWalk

KNetWalk fait partie du projet KDE <http://www.kde.org/> .

KNetWalk se trouve dans le paquet kdegames à l'adresse <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> , le site FTP principal du projet KDE.

A.2 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.