

Manuel utilisateur de KTuberling

Éric Bischoff

Paul E. Ahlquist, Jr.

Eugene Trounev

Relecteur: Lauri Watts

Traduction française : Benoit Cosandier

Traduction française : Stanislas Zeller

Relecture de la documentation française : Ludovic Grossard

Traduction française : Xavier Besnard



Manuel utilisateur de KTuberling

Table des matières

1	Introduction	6
2	Comment jouer	7
3	Règles et astuces	8
3.1	Manipulations avec la souris	8
3.1.1	Placer un objet	8
3.1.2	Déplacer un objet	9
3.1.3	Enlever un objet	9
4	Vue d'ensemble de l'interface	10
4.1	La barre d'outils	10
4.2	Les éléments des menus	11
4.2.1	Le menu « Jeu »	11
4.2.2	Le menu « Édition »	11
4.2.3	Le menu « Aire de jeu »	11
4.2.4	Le menu « Paroles »	11
4.2.5	Le menu « Configuration »	12
5	Foire aux questions	13
6	Références techniques	14
6.1	Pour les graphistes	14
6.2	Pour les traducteurs	15
6.3	Pour les programmeurs	16
6.3.1	Classes C++	16
7	Remerciements et licence	17
8	Index	18

Liste des tableaux

4.1	Les boutons de la barre d'outils	10
-----	--	----

Résumé

KTuberling est un jeu destiné aux jeunes enfants.

Chapitre 2

Comment jouer

KTuberling est un jeu conçu pour les jeunes enfants. Bien sûr, il peut être aussi joué par des adultes qui sont restés, au fond, jeunes.

C'est un "éditeur de patate". Cela signifie que vous pouvez glisser-déposer des yeux, des bouches, des moustaches et d'autres parties du visage sur un bonhomme ressemblant à une patate. De même, vous disposez d'autres aires de jeu avec différents thèmes.

Il n'y a pas de gagnant dans ce jeu. Le seul but est de créer des figures les plus amusantes que vous pouvez.

KTuberling peut également "parler". Il prononcera le nom des objets que vous glissez et déposez. Il "parlera" dans la langue de votre choix. Vous pouvez même l'utiliser pour apprendre un peu de vocabulaire dans des langues étrangères.

Chapitre 3

Règles et astuces

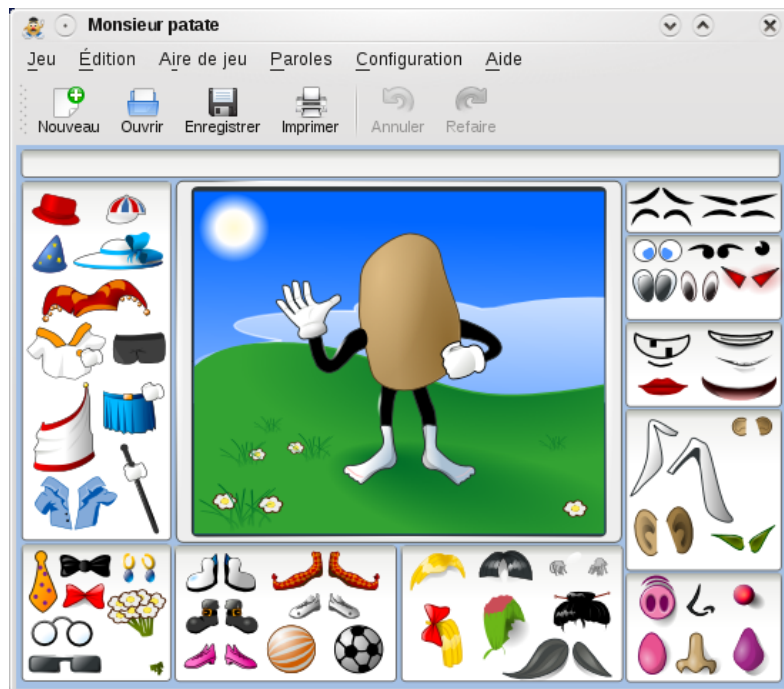
3.1 Manipulations avec la souris

Il y a deux zones dans la fenêtre principale :

- Aire de “jeu”
- Zone “d’objets”, où vous sélectionnez les objets que vous placez sur votre aire de jeu.

REMARQUE :

L’aspect de l’écran d’application peut être modifié en appliquant un “thème” sélectionné.



3.1.1 Placer un objet

Pour faire glisser un objet, déplacez le pointeur de la souris dans la zone “d’objets” et cliquez dessus. et ensuite déplacez-le vers “l’aire de jeu” et cliquez encore une fois.

REMARQUE :

La taille des objets peut être modifiée pendant le déplacement. Certains objets trop grands ont été réduits pour s'adapter à la zone d'objets.

3.1.2 Déplacer un objet

Une fois déposé dans l'aire "de jeu", un objet peut être déplacé. Il suffit simplement de cliquer sur l'objet pour le sélectionner, de le déplacer vers sa nouvelle place et cliquer encore une fois dessus pour le relâcher. Quand vous l'avez déplacé, il se positionne au dessus des autres objets qui sont partiellement cachés. Cette astuce est utile pour placer correctement les lunettes et les yeux.

3.1.3 Enlever un objet

Pour enlever un objet qui a été déposé dans la zone "de jeu", faites-le glisser depuis la zone "de jeu" vers la zone "d'objets".

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 La barre d'outils

La barre d'outils fournit des boutons pour les fonctions couramment utilisées.

Bouton	Nom	Équivalent dans les menus	Action
	Nouveau	Jeu → Nouveau	Réinitialise la zone de "jeu". Ceci nettoie toutes les parties de l'aire de jeu afin de créer un nouveau tableau et donc une nouvelle décoration peut être créée.
	Ouvrir	Jeu → Ouvrir...	Ouvre un fichier "patate" existant depuis le disque
	Enregistrer	Jeu → Enregistrer	Enregistre votre création dans votre dossier personnel ou dans un autre dossier sur le disque. Le fichier « tuberling » est enregistré dans un petit fichier ne contenant que les positions des objets.
	Imprimer	Jeu → Imprimer...	Imprime votre image.
	Annuler	Édition → Annuler	Annule la dernière opération.
	Refaire	Édition → Refaire	Refait la dernière opération.

TABLE 4.1: Les boutons de la barre d'outils

4.2 Les éléments des menus

4.2.1 Le menu « Jeu »

Jeu → **Nouveau (Ctrl+N)**

Réinitialise la zone de “jeu”.

Jeu → **Ouvrir... (Ctrl+O)**

Ouvrir un fichier existant « tuberling » depuis votre disque.

Jeu → **Enregistrer (Ctrl+S)**

Enregistre votre création. La “patate” est enregistrée dans un petit fichier qui contient les positions des objets.

Jeu → **Enregistrer comme image...**

Crée un fichier graphique contenant une image de votre création.

Jeu → **Imprimer... (Ctrl+P)**

Imprime votre image créée.

Jeu → **Quitter (Ctrl+Q)**

Quitte KTuberling.

4.2.2 Le menu « Édition »

Édition → **Annuler (Ctrl+Z)**

Annule le dernier “objet” placé.

Éditer → **Refaire (Ctrl+Maj+Z)**

Refait le dernier placement “d’objet”. Ce menu optionnel n’est actif que si vous avez au préalable utilisé **Annuler**.

Édition → **Copier (Ctrl+C)**

Copie la zone de “jeu” dans le presse-papiers.

4.2.3 Le menu « Aire de jeu »

Aire de jeu → **Verrouillez le ratio d’affichage**

Cette option préserve le ratio d’aspect de l’aire de jeu lors du re-dimensionnement de la fenêtre de KTuberling. Quand le ratio ne correspond pas à une fenêtre, l’arrière-plan est rempli avec celui spécifié dans le thème.

Aire de jeu → **Nom de l’aire de jeu**

Se déplace vers l’aire de jeu.

Contient l’aire de jeu installée sur votre système.

KTuberling se souvient de la dernière aire de jeu au prochain démarrage.

4.2.4 Le menu « Paroles »

Paroles → **Pas de son**

Éteint le son.

Paroles → **Nom de la langue**

Active le son et parle la langue sélectionnée.

KTuberling se souvient de cette option au prochain démarrage.

4.2.5 Le menu « Configuration »

Configuration → **Mode plein écran (Ctrl+Maj+F)**

Affiche ou cache le mode plein écran.

De plus, KTuberling possède des éléments communs de menu de KDE **Configuration** et **Aide**. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections [Menu de configuration](#) et [Menu d'aide](#) des fondamentaux de KDE.

Chapitre 5

Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeux s'affiche. Est-ce possible ?*
Oui vous pouvez. Veuillez consulter [cette](#) section de la vue d'ensemble de l'interface pour plus de détails.
2. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*
Non. Ce jeu n'inclut pas de fonctionnalité d'utilisation du clavier.
3. *J'ai créé une magnifique image et je veux la partager avec mes ami(e)s. Puis-je l'enregistrer ?*
Oui. Pour enregistrer la session actuelle comme une image, consultez [cette](#) section de la vue d'ensemble de l'interface pour plus de détails.

Chapitre 6

Références techniques

Éric Bischoff
Traduction française : Benoit Cosandier
Traduction française : Stanislas Zeller

11-05-2016

1.0.0 (Applications 16.04) KTuberling offre une agréable et gratifiante introduction à la personnalisation et à la programmation de KDE Cette application peut être étendue. Par exemple vous pouvez ajouter un nouveau terrain de jeu, sans modifier le code source, en modifiant les fichiers graphiques. En ajoutant les fichiers de son adéquats, les traducteurs peuvent adapter les sons à leur langue d'origine.

Si vous étendez ou ajoutez des choses au jeu, veuillez penser à envoyer vos modifications au développeur [Alex Fiestas](#) (en anglais) pour qu'elles soient incluses dans la future version.

6.1 Pour les graphistes

Pour créer une nouvelle aire de jeu KTuberling, vous devez :

- Dessiner l'aire de jeu dans un fichier SVG, vous devez :
 - Saisir un nom d'emplacement où les éléments sont déposés en « arrière plan »,
 - Saisir un titre pour chaque élément à déposer avec un nom unique,
- Créer un fichier de thème, il doit suivre ce schéma :

```
<Aire de jeu= « Votre-Fichier-SVG » nom=« Votre-Fichier.desktop » >  
  <nom de l'objet= « Nom-Objet » son=« Nom-Du-Son » échelle= ↔  
    « Valeur » >  
  ...  
  ...  
  ...  
</playground>
```

- *Votre-Fichier-SVG* est le nom du fichier qui a été dessiné.
- *Votre-Fichier.desktop* est le nom du fichier desktop qui a le nom du thème.
- Chaque objet doit correspondre à une entrée <objet>. *Nom-Objet* est la dénomination unique que vous utilisez sur un fichier SVG, *Nom-Du-Son* est le nom du son que vous jouerez quand vous le déplacerez. Veuillez consulter la page consacrée aux thèmes sonores pour plus d'informations.

- La réduction est optionnelle et la *valeur* est le facteur de réduction qui sera utilisé quand dessinerez un objet en dehors de la zone. Si non-spécifié, la valeur est de 1.
- Créer un fichier `.desktop`, cela suit ce schéma :

```
[KTuberlingTheme]
Nom=Nom-Du-Thème
```

- *Nom-Du-Thème* est le nom qui identifie le thème qui sera affiché dans le menu de l'aire de jeu.
- Si vous ajoutez un thème au dépôt de KTuberling, ajoutez les fichiers « `.svg` », « `.theme` » et « `.desktop` » à la section « FICHIERS » du fichier « `CMakeLists.txt` » dans le dossier « `pics/directory` ».
- Si vous voulez l'installer par vous même, veuillez placer les fichiers « `.svg` », « `.theme` » et « `.desktop` » dans `ktuberling/pics` dans **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**

6.2 Pour les traducteurs

À coté de l'habituel mécanisme utilisé sur les fichiers `.po` pour traduire les chaînes du programme, les sons peuvent être également localisés.

Pour créer un nouveau thème de son pour KTuberling, vous devez :

- Enregistrer les sons dans le format OGG Vorbis rc3
- Créer un fichier `.soundtheme` *Votre-Langue-Avec-Deux-Lettres*, cela suit le schéma :

```
<code langue=« Votre-Langue-En-Deux-Lettres »>
<nom du son=« Nom-Du-Son » fichier=« Emplacement-Relatif » />
...
...
...
</langue>
```

- *Votre-Langue-En-Deux-Lettres* représente votre langue d'un code de deux lettres. Par exemple, `fr` pour Français.
- Pour chaque son une entrée `<sound>` *Nom-Du-Son* doit correspondre avec le nom du son spécifié dans l'aire de jeu (voir la page consacrée aux thèmes). *Emplacement-Relatif* doit être l'emplacement relatif où vous installez le fichier avec le son, typiquement cela sera `emplacement/du/Nom-Du-Son.format` (emplacement peut être le code à deux lettres de votre langue par exemple).
- Si vous ajoutez le thème de son à KTuberling dans votre dossier de langues :
 - Ajoutez des fichiers sonores et les fichiers `.soundtheme` au dossier `data/kdegames/ktuberling` de votre langue de traduction.
 - dans le même dossier, vous avez besoin d'un fichier `CMakeLists.txt` décrivant comment installer ces fichiers, typiquement cela sera

```
FILE( GLOB oggfiles *.ogg )
INSTALL( FILES ${oggfiles} DESTINATION ${KDE_INSTALL_DATADIR}/ ←
         ktuberling/sounds/yourLanguageTwoLetterCode )
INSTALL( FILES yourLanguageTwoLetterCode.soundtheme DESTINATION ${ ←
         KDE_INSTALL_DATADIR}/ktuberling/sounds/ )
```

- Si vous voulez l'installer vous même :
 - Placer le fichier *VotreLangueCodeDeuxLettres.soundtheme* dans `ktuberling/sounds` dans **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**
 - Placer les fichiers de sons dans `ktuberling/sounds/someUniquePath` dans **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**

Des informations sur la façon dont fonctionnent les mécanismes de traduction dans KDE sont disponible à l'adresse [The KDE translation HOWTO](#).

6.3 Pour les programmeurs

KTuberling n'est pas réellement difficile à améliorer pour les programmeurs.

6.3.1 Classes C++

TopLevel

Gestion du programme principal et de la fenêtre principale.

PlayGround

Description d'un des niveaux du jeu.

ToDraw

Description d'un des "objets" graphiques à dessiner.

SoundFactory

Description d'une des langues et de ses sons.

Action

Une des manipulations de l'utilisateur, rangée dans la pile annuler/refaire.

Chapitre 7

Remerciements et licence

KTuberling

- Alex Fiestas alex@eyeos.org - Mainteneur actuel
- John Calhoun - Idée originale, images originelles et sons en anglais
- Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr, programmeur KDE
- François-Xavier Duranceau duranceau@free.fr - tests, conseil et aide
- Peter Silva peter.silva@videotron.ca - relecture de la documentation
- Paul Ahlquist pea@ahlquist.org - amélioration de la documentation

Traduction française par Benoit Cosandier cosandier.benoit@bluewin.ch et 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 \(GNU General Public License\)](#).

Chapitre 8

Index

K
KDE, [14](#)
KTuberling, [14](#)

R
référence technique, [14](#)