

# **Het handboek van KBlackBox**

**Nicolas Roffet  
Robert Cimrman  
Philip Rodrigues  
Lauri Watts**

**Vertaling van het handboek: Niels Reedijk  
Vertaler/Nalezer: Rinse de Vries**



## Het handboek van KBlackBox

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Hoe te spelen</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Spelregels, strategieën en tips</b>	<b>7</b>
3.1	Spelregels . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Overzicht van het interface</b>	<b>9</b>
4.1	Beschrijving van het spelbord . . . . .	9
4.2	Menu-items . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Veel voorkomende vragen</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Dankbetuigingen en licentie</b>	<b>12</b>

## **Samenvatting**

Deze documentatie beschrijft het spel KBlackBox versie 21.04

# Hoofdstuk 1

## Inleiding

<b>SPELTYPE:</b> Puzzel, bord
----------------------------------

<b>AANTAL MOGELIJKE SPELERS:</b> Eén
---

KBlackBox is een leuk logicaspel, geïnspireerd door Blackbox van Emacs. Een groot deel van dit handboek is gebaseerd op de originele documentatie van Emacs.

KBlackBox is een verstoppertjespel op een raster met boxen. De computer heeft verschillende ballen in zijn box verstopt. Door stralen in de box te schieten en te kijken waar ze naar boven komen is het mogelijk om de positie van de verborgen ballen te achterhalen.

Hoe mider stralen u gebruikt en eerder u de ballen vindt, hoe hoger (af lager) uw score is.

## Hoofdstuk 2

# Hoe te spelen

**DOEL:**

Gebruik laserstralen om uit te vinden waar de ballen in de zwarte box zijn geplaatst.

Gebruik laserstralen en plaats ballen en markeringen op het speelbord om uit te vinden waar de ballen in de zwarte box zijn geplaatst.

Het spel begint zodra u de eerste laser gebruikt. Voor die tijd loopt de tijd niet en worden geen punten voor de score geteld.

De cursor kan in de box worden verplaatst met behulp van de muis of de cursortoetsen. Klik met de linkermuisknop op een laser om deze aan te zetten, of gebruik de toets **Return** of **Enter**.

U kunt ook ballen en markeringen slepen en laten vallen met de muis.

U kunt de velden waarvan u denkt dat ze geen ballen bevatten ook markeren. Klik met de rechtermuisknop. Dit kan u van dienst zijn bij het vinden van een gebied waar de bal mogelijk is. Om markeringen te wissen, klik opnieuw met dezelfde toets of knop.

Wanneer u denkt dat de configuratie van de ballen die u hebt geplaatst juist is, druk dan op de knop **Klaar!**. U zal worden geïnformeerd of u het juist had of niet en u krijgt uw score.

Als u de ballen onjuist hebt geplaatst wordt de juiste oplossing weergegeven.

De score neemt toe met de tijd (1 punt per seconde) en met het gebruik van lasers: 3 punten als de laserstraal een bal raakt of terugkomt uit het punt van ingang en 9 punten als het op een ander punt er uit komt. Als u een vergissing begaat, dan wordt de score aan het einde van het spel op 999 gezet, wat de maximum score is.

## Hoofdstuk 3

# Spelregels, strategieën en tips

### 3.1 Spelregels

U moet de ballen vinden die zijn verborgen in de zwarte box. Uw hulpmiddelen zijn beperkt - u kunt alleen lasers starten die rond de box staan. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten voor elke straal die u de box in stuurt:

#### Omleiding

De straal wordt afgeboden en komt er op een andere plek uit dan waar u het in stuurde. op het speelveld worden afbuigingen genoteerd met overeenkomend paar nummers - een waar de straal naar binnen ging, en de ander waar de straal naar buiten kwam.

#### Reflectie

De straal weerspiegelt en komt op dezelfde plek naar buiten als waar het naar binnen ging. Op het speelveld worden reflecties genoteerd met een speciaal teken.

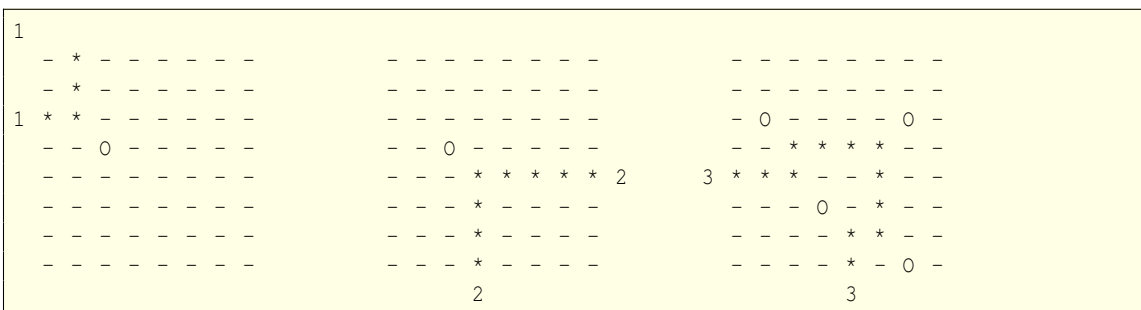
#### Treffer

De straal raakt een bal en wordt geabsorbeerd. Ze komt niet uit de box. Op het speelveld worden treffers genoteerd met een speciaal teken.

De regels voor hoe de stralen reageren op de ballen kan het beste worden getoond met een voorbeeld.

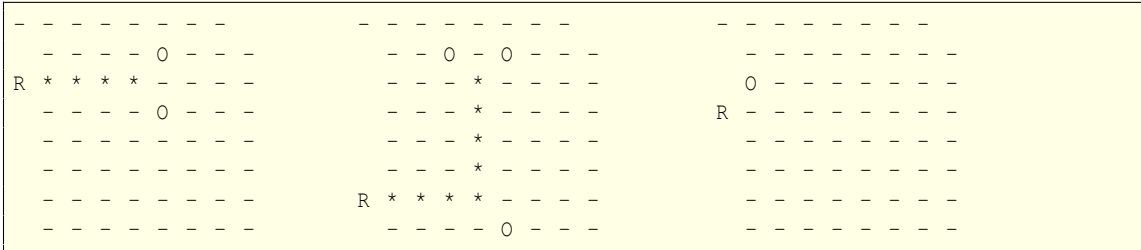
Als een straal een bal nadert wordt hij met een hoek van 90 graden afgebogen. Stralen kunnen meerdere malen worden afgebogen. In onderstaand diagram stellen de streepjes lege locaties voor en de letter O is een bal. De ingang- en uitgangspunten van elke straal zijn gemarkeerd met de nummers zoals is omschreven onder [Omleiding](#) hierboven. Merk op dat de ingang- en uitgangspunten altijd verwisselbaar zijn. \* geeft het pad van de straal aan.

Onthoud de relatieve posities van de bal en de afbuiging van 90 graden die ze veroorzaakt goed.



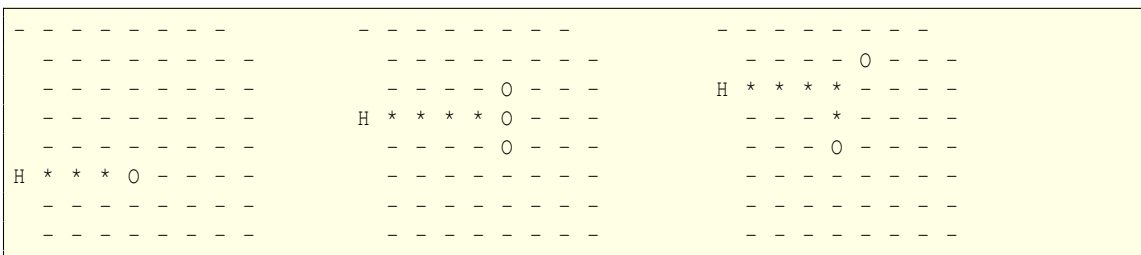
## Het handboek van KBlackBox

Zoals hierboven staat vindt een weerspiegeling plaats als een straal op hetzelfde punt naar buiten komt als waar het de box naar binnen ging. Dit kan op verschillende manieren gebeuren:



In het eerste voorbeeld wordt de straal naar beneden gebogen door de bovenste bal, daarna naar links door de onderste bal, en tot slot volgt het haar pad terug naar het punt van origine. Het tweede voorbeeld is vergelijkbaar. Het derde voorbeeld lijkt wat vreemd maar is te verklaren door te beseffen dat de straal nooit de kans krijgt om de box binnen te gaan. Ook kunt u de straal zien als zijnde naar beneden afgebogen en onmiddellijk te voorschijn komend uit de box.

En treffer vindt plaats als een straal een bal raakt:



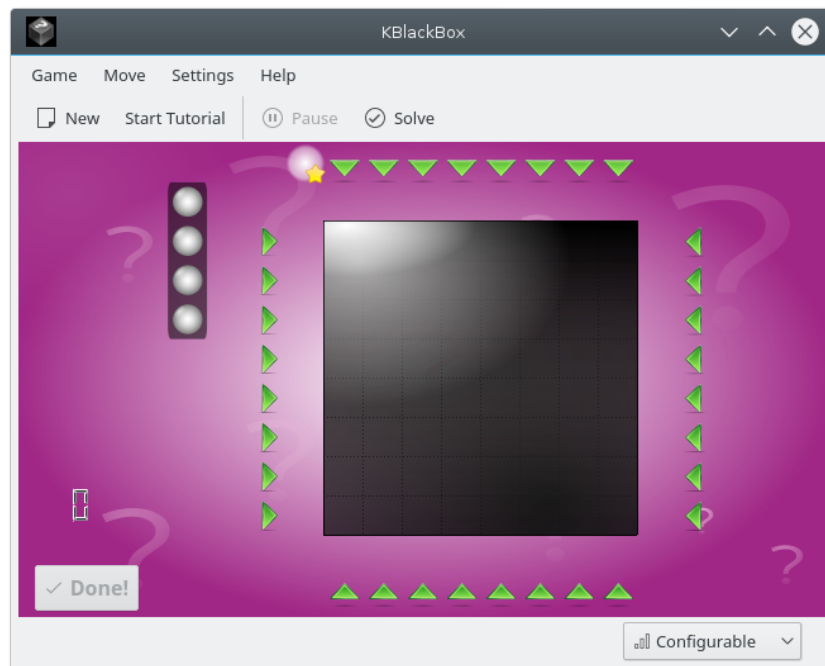
Vergelijk het tweede voorbeeld van een treffer goed met het eerste voorbeeld van een reflectie.



## Hoofdstuk 4

# Overzicht van het interface

### 4.1 Beschrijving van het spelbord



U kunt de volgende veldtypen terugvinden op het spelbord:

#### **De grote zwarte box in het midden**

Hier kunt u de posities markeren waarvan u denkt dat ze een bal bevatten.

#### **Lasers rond de box**

De lasers schieten lichtstralen af wanneer ze worden ingeschakeld. Daarna verdwijnen ze en worden vervangen door informatie over de interacties van de laserstraal met de ballen in de zwarte box.

#### **Ballen**

'Hier moet eentje zitten!' denkt u. Deze markeren waar u denkt dat een bal in de zwarte box is geplaatst.

Aan het eind van het spel worden de juiste en verkeerde posities van de ballen ook gemarkeerd met 'ballen'.

### Markers voor "vrije positie"

U kunt ze gebruiken om sommige posities te markeren waarvan u zeker bent dat ze geen bal bevatten.

## 4.2 Menu-items

### Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel (en geeft het huidige spel op indien aanwezig).

### Spel → Pauze (P)

Pauzeer of ga door met het huidige spel.

Merk op dat de interactieresultaten in een gepauzeerd spel worden verborgen.

### Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)

Toon de tabellen van de topscore.

### Spel → Inleiding starten

Start de handleiding van het spel. Dit is een gebruikersvriendelijke manier om de spelregels te leren.

### Spel → Nieuwe spel in zandbak

In deze modus wordt de oplossing getoond bij het begin van het spel. Dit is nuttig om de spelregels te begrijpen.

### Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Dit sluit het venster en sluit KBlackBox af.

### Zet → Oplossen

Gebruik het om een spel op te geven. Het toont u de oplossing: de juiste posities van de ballen.

### Zet → Klaar!

Wanneer alle ballen zijn geplaatst, kies dan **Klaar!** om het huidige spel te beëindigen, de score te berekenen en de werkelijke posities van de ballen te tonen.

### Instellingen → Moeilijkheidsgraad

Selecteer de moeilijkheidsgraad van het spel. Moeilijker spellen hebben meer ballen en een grotere zwarte box dan gemakkelijker spellen. U kunt ook spelen met een aangepaste moeilijkheidsgraad die u kunt instellen in de instellingendialoog van KBlackBox.

#### OPMERKING

Spellen met 4 ballen of minder kunnen altijd met zekerheid worden opgelost! Dat is niet het geval voor spellen met 5 ballen of meer.

Bovendien heeft KBlackBox de gezamenlijke menu-items van KDE **Instellingen** en **Help**, voor meer informatie lees de secties over de [Menu Instellingen](#) en [Menu Help](#) van KDE-fundamentals.

## Hoofdstuk 5

# Veel voorkomende vragen

1. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om dit spel te spelen?*

Ja, u kunt pijltoetsen gebruiken om de cursor te besturen, **Enter** om ballen te plaatsen en te verwijderen en **Space** om 'leeg' te markeren.

2. *Ik moet het spel nu beëindigen, maar ik ben nog niet klaar. Kan ik mijn spel opslaan?*

KBlackBox heeft geen op dit moment geen opslagfunctie.

## Hoofdstuk 6

# Dankbetuigingen en licentie

KBlackBox

Programma copyright 1999-2000 Robert Cimrman [cimrman3@students.zcu.cz](mailto:cimrman3@students.zcu.cz) en 2007 Nicolas Roffet [nicolas-kde@roffet.com](mailto:nicolas-kde@roffet.com)

Documentatie copyright door Robert Cimrman. Bijgewerkt en geconverteerd naar Docbook voor KDE 2.0 door Lauri Watts [lauri@kde.org](mailto:lauri@kde.org). Herzien door Philip Rodrigues [phil@kde.org](mailto:phil@kde.org)

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Niels Reedijk [nielx@kde.nl](mailto:nielx@kde.nl).

Dit document is vertaald in het Nederlands door Rinse de Vries [rinsedevries@kde.nl](mailto:rinsedevries@kde.nl).

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).