

# Het handboek van KNetWalk

**Fela Winkelmolen**

**Eugene Trounev**

**Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf**

**Vertaler: Ronald Stroethoff**



## Het handboek van KNetWalk

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Hoe te spelen</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Spelregels, strategieën en tips</b>	<b>8</b>
3.1	Regels . . . . .	8
3.2	Strategieën en tips . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Overzicht van het interface</b>	<b>9</b>
4.1	Menu-items . . . . .	9
4.2	Instellingen voor het spel . . . . .	10
4.2.1	Algemeen . . . . .	10
4.2.2	Thema . . . . .	10
4.2.3	Aangepast spel . . . . .	10
4.3	Sneltoetsen . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Dankbetuiging en licentie</b>	<b>12</b>

# Lijst van tabellen

4.1 Sneltoetsen . . . . .	11
---------------------------	----

## **Samenvatting**

KNetWalk, een spel voor systeembeheerders.

# Hoofdstuk 1

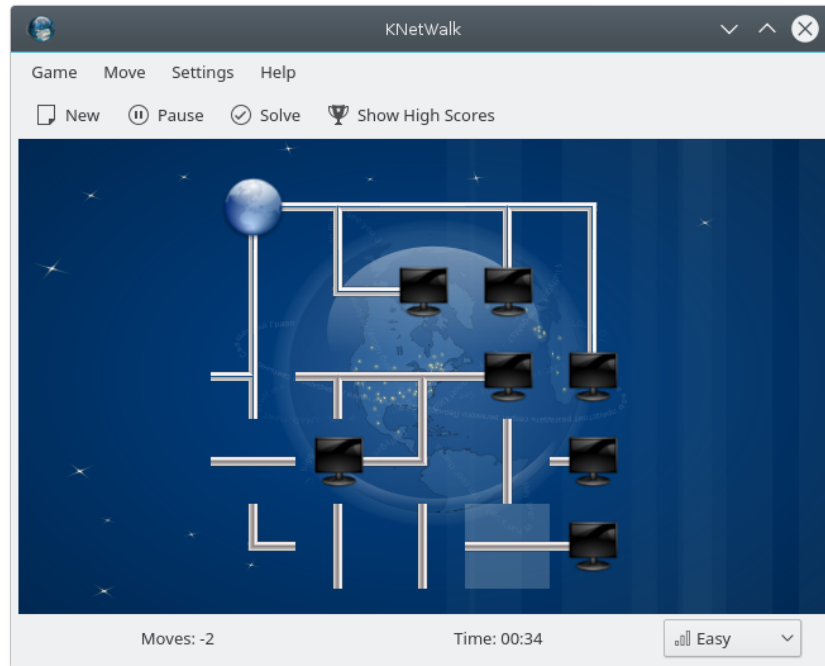
## Inleiding

KNetWalk is een logisch spel voor één speler.

Het doel van het spel is om het LAN op te starten, alle terminals met de server te verbinden in zo weinig mogelijke beurten.

## Hoofdstuk 2

# Hoe te spelen



De speler krijgt een rechthoekig raster voorgeschoteld met een server, verschillende terminals en stukken draad. Het doel van het spel is om deze elementen te draaien totdat elke client verbonden is met de server en er geen draden meer loshangen. U kunt als mogelijkheid een hoge score te krijgen door het noodzakelijke aantal draaiingen te minimaliseren.

Als u met de linkermuisknop op een vierkant klikt dan draait het linksom en als u met de rechtermuisknop erop klikt dan draait het rechtsom. U blokkeert het draaien door er met de middelstemuisknop op te klikken, U deblokkeert het door weer met de middelstemuisknop erop te klikken; dit kan handig zijn om de vierkanten te markeren waarvan u weet dat ze in de juiste stand staan. De statusbalk toont het aantal gemaakte klikken.

## Hoofdstuk 3

# Spelregels, strategieën en tips

### 3.1 Regels

- Er is slechts één mogelijke oplossing voor elk spel.
- Als u de moeilijkheidsgraad **Erg Moeilijk** speelt, dan kan het gebeuren dat de verbindingen aan de linkerkant doorlopen en aan de rechterkant weer binnen komen of aan de bovenkant doorlopen en aan de onderkant weer binnen komen.
- Het spel eindigt wanneer elke terminal en elke draad verbonden is met de server.
- De score vertegenwoordigt het aantal klikken dat nodig was om het spel te beëindigen. Hoe lager de score hoe beter.

### 3.2 Strategieën en tips

- Begin eerst met zoeken naar vierkanten waarvan u de juiste stand gemakkelijk kunt vaststellen.
- Als u er zeker van bent dat een vierkant in de juiste stand staat dan kunt u het vastzetten door erop te klikken met de middelstemuisknop. Dit is met name handig in de moeilijkere rondes .
- Zoek langs de randen naar draden met de I-vorm en de T-vorm, en in de hoeken naar draden in de L-vorm. De standen van deze vierkanten kunt gemakkelijk vaststellen, tenzij u bezig bent met het spelen van de moeilijkheidsgraad **Erg moeilijk**.
- Als u bezig bent met het spelen van de moeilijkheidsgraad **Erg moeilijk** dan zijn, vlakbij lege vierkanten (indien aanwezig) en vlakbij plekken waar veel terminals bij elkaar komen, goede locaties waar u kunt starten met bekijken.
- Zelfs als u met dezelfde moeilijkheidsgraad speelt, zijn sommige spelletjes makkelijker dan andere, herstart het spel als u een ander speelveld wilt.
- Als u een goede score wilt, doe dan alleen een zet wanneer u zeker bent.



## Hoofdstuk 4

# Overzicht van het interface

### 4.1 Menu-items

#### Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel. Het maakt een willekeurig bord met de huidige moeilijkheidsgraad.

#### Spel → Pauze (P)

Pauzeer de speltijd. Klik opnieuw op het menu-item om het spel te hervatten. Merk op dat het bord verdwijnt wanneer het spel wordt gepauzeerd omdat het oneerlijk zou zijn als u naar goede zetten zou kunnen zoeken zonder de tijdsdruk.

#### Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)

Toont een dialoog met de hoge scores voor de verschillende moeilijkheidsgraden.

#### Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Sluit het programma.

#### Zet → Oplossen

Gebruik het om een spel op te geven. Het toont u de oplossing; maar het wordt niet beschouwd als een hoge score.

#### Zet → Alles ontgrendelen

Ontgrendelt alle vierkanten die door de speler met gebruik van **Spatie** vergrendeld zijn of die automatisch vergrendeld zijn door het inschakelen van het item **Auto Lock** op [Algemene pagina](#) van het configuratievenster van KNetWalk.

#### Instellingen → Moeilijkheidsgraad

Hier kunt u de moeilijkheidsgraad in een submenu selecteren.

Er zijn vijf niveaus in de moeilijkheidsgraad:

- **Makkelijk:** 5 rijen, 5 kolommen, zonder wrapping.
- **Gemiddeld:** 7 rijen, 7 kolommen, zonder wrapping.
- **Moeilijk:** 9 rijen, 9 kolommen, zonder wrapping.
- **Erg moeilijk:** 9 rijen, 9 kolommen, met wrapping.
- **Aangepast:** De instellingen die u heeft gemaakt in het [configuratievenster van KNetWalk](#) zullen worden gebruikt.

### **Instellingen → KNetWalk instellen...**

Opent het configuratievenster van KNetWalk. Lees [Instellingen voor het spel](#) voor meer informatie.

KNetWalk heeft de standaard menu-items van KDE **Instellingen** en **Help**, lees voor meer informatie de secties over het [Menu Instellingen](#) en [Menu Help](#) van de KDE Fundamentals.

## **4.2 Instellingen voor het spel**

Om het configuratievenster van KNetWalk te openen, selecteert u **Instellingen → KNetWalk instellen...**

### **4.2.1 Algemeen**

Via dit venster kunt u de volgende instellingen van het spel aanpassen.

#### **Geluid afspelen**

Indien ingeschakeld, laat KNetWalk spelgeluiden horen.

#### **Automatisch vergrendelen**

Indien geactiveerd zal KNetWalk automatisch de cel na rotatie vergrendelen.

#### **Muisknoppen omwisselen**

Indien geactiveerd gebruikt KNetWalk de linkerklik voor de rechtsom rotatie en de rechterklik voor de linksom rotatie.

#### **Duur van de rotatie**

Hier kunt u de tijd bepalen die nodig is om het roteren van een enkele cel te animeren.

### **4.2.2 Thema**

Om het thema te selecteren dat u wilt toepassen, gaat u naar de sectie **Thema**. U laadt het gekozen thema door te klikken op **OK** of **Toepassen**. Het huidige spel zal eindigen en een nieuwe opgestart. Als u klikt op de knop **Standaard** dan laadt u het standaard thema weer.

### **4.2.3 Aangepast spel**

Dit dialoogvenster kunt u gebruiken om eigen speel-instellingen aan te maken. U kunt de **Breedte** en **Hoogte** van het speelveld wijzigen en **Wrapping** inschakelen als de linkerzijde van het speelveld aan moet sluiten aan de rechterzijde en bovenkant aan moet sluiten aan de onderzijde.

## **4.3 Sneltoetsen**

De standaard sneltoetsen zijn:

---

Het handboek van KNetWalk

Start een nieuw spel	<b>Ctrl+N</b>
Pauzeren	<b>P</b>
Topscores tonen	<b>Ctrl+H</b>
Afsluiten	<b>Ctrl+Q</b>
Help	<b>F1</b>
Wat is dit?	<b>Shift+F1</b>
Naar links	<b>Pijl naar links</b>
Naar rechts	<b>Pijl naar rechts</b>
Omhoog verplaatsen	<b>Pijl omhoog</b>
Omlaag verplaatsen	<b>Pijl omlaag</b>
Rechtsom draaien	<b>Return</b>
Linksom draaien	<b>Ctrl-Return</b>
Zet blokkering aan of uit	<b>Spatie</b>

Tabel 4.1: Sneltoetsen

## Hoofdstuk 5

# Dankbetuiging en licentie

KNetWalk

Programma copyright 2004 - 2007 door Andi Peredri, Thomas Nagy en Fela Winkelmolen [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com)

Documentatie copyright 2007 bij Fela Winkelmolen [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com)

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 Freek de Kruijf [freekdekruijf@kde.nl](mailto:freekdekruijf@kde.nl).

Dit document is vertaald in het Nederlands door Ronald Stroethoff [stroet43@zonnet.nl](mailto:stroet43@zonnet.nl).

De vertaling werd nagelezen door Freek de Kruijf [freekdekruijf@kde.nl](mailto:freekdekruijf@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](#).