

# O Manual do KBlackBox

**Nicolas Roffet**  
**Robert Cimrman**  
**Philip Rodrigues**  
**Lauri Watts**  
**Tradução: José Pires**



## O Manual do KBlackBox

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Como Jogar</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões</b>	<b>7</b>
3.1	Regras do Jogo . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Apresentação à Interface</b>	<b>9</b>
4.1	Descrição do Tabuleiro de Jogo . . . . .	9
4.2	Opções do Menu . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Perguntas mais frequentes</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>12</b>

## **Resumo**

Esta documentação descreve o jogo KBlackBox na versão 0.5.0

# Capítulo 1

## Introdução

TIPO DE JOGO: Puzzle, Tabuleiro
------------------------------------

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS: Um
--------------------------------------

O KBlackBox é um jogo de lógica óptimo, inspirado pelo jogo da Caixa Preta (Blackbox) do emacs. Grande parte deste ficheiro de ajuda baseia-se na ajuda original do emacs.

O KBlackBox é um jogo de escondidas jogado numa grelha de caixas. O seu adversário (o gerador de números aleatórios, neste caso) tem várias bolas escondidas dentro desta caixa. Ao disparar raios para a caixa e observando se as mesmas emergem, é possível deduzir as posições das bolas escondidas.

Quanto menos raios usar e quanto mais rápido for a encontrar as bolas, melhor (menor) será a sua pontuação.

## Capítulo 2

# Como Jogar

**OBJECTIVO:**

Use raios laser para deduzir a colocação das bolas dentro da caixa negra.

Use lasers e coloque bolas e marcações no tabuleiro de jogo para deduzir as posições das bolas escondidas dentro da caixa negra.

O jogo começa assim que usar o primeiro laser. Antes disso, o tempo não está a contar e não serão contados os pontos.

O cursor pode ser movido à volta da caixa com as teclas de cursores normais ou com o rato. A mudança de lasers e a marcação das caixas pretas é feita com o botão esquerdo do rato, ou carregando nas teclas **Return** ou **Enter**.

Poderá também arrastar e largar as bolas e os marcadores com o rato.

Você poderá marcar também os campos onde pensa que uma bola não estará. Basta carregar com o botão direito do rato. Também o ajuda a procurar uma área onde possa estar uma bola. Para limpar as marcações, carregue na mesma tecla ou botão do rato de novo.

Quando pensar que a configuração das bolas que colocou está correcta, carregue no botão **Pronto!**. Será informado se está correcto ou não, assim como será atribuída a sua pontuação.

Se colocar alguma bola incorrectamente, será apresentada a solução correcta.

A pontuação aumenta com o tempo (1 ponto por segundo) e com o uso dos lasers: 3 pontos se o raio atingir uma bola ou sair no ponto de entrada e 9 ponto se sair noutra ponto de entrada. Se cometer algum erro, a pontuação é configurada no fim do jogo como 999, que é a pontuação máxima.

## Capítulo 3

# Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

### 3.1 Regras do Jogo

Você tem de procurar as bolas escondidas na caixa preta. Os seus meios são limitados - você só poderá disparar os lasers que estejam à volta da caixa. Existem três reacções para cada raio que envie para a caixa:

#### Desvio

O raio é desviado e irá emergir noutra local diferente do local para onde o enviou. No campo de jogo, os desvios são representados através de pares de números correspondentes - um para onde o raio foi, e o outro de onde o mesmo veio.

#### Reflexão

O raio é reflectido e irá emergir no mesmo local para onde foi enviado. No campo de jogo, as reflexões são representadas pela letra **R**.

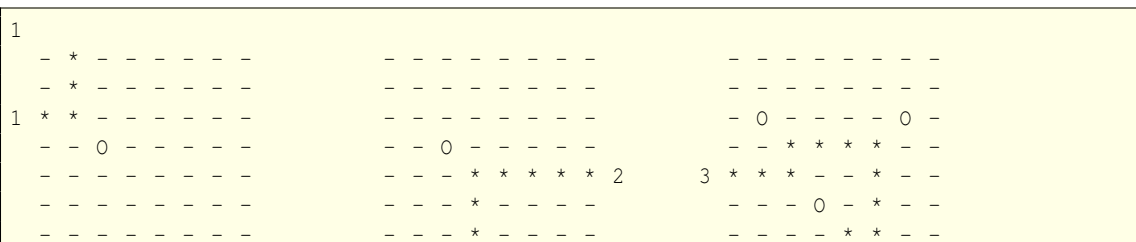
#### Batida

O raio atinge uma bola directamente e é absorvido. O mesmo não irá emergir da caixa. No campo de jogo, as batidas são representadas por um símbolo especial.

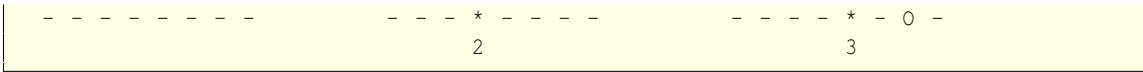
As regras em como as bolas desviam os raios são simples e são mostradas mais facilmente por um exemplo.

À medida que um raio se aproxima de uma bola este é desviado com um ângulo de noventa graus. Os raios podem ser desviados várias vezes. Nos diagramas em baixo, os traços representas as localizações das caixas vazias e a letra **O** representa uma bola. Os pontos de entrada e saída de cada raio são marcados com números, tal como é descrito acima no [Desvio](#). Repare que os pontos de entrada e saída são sempre recíprocos. O \* representa o trajecto efectuado pelo raio.

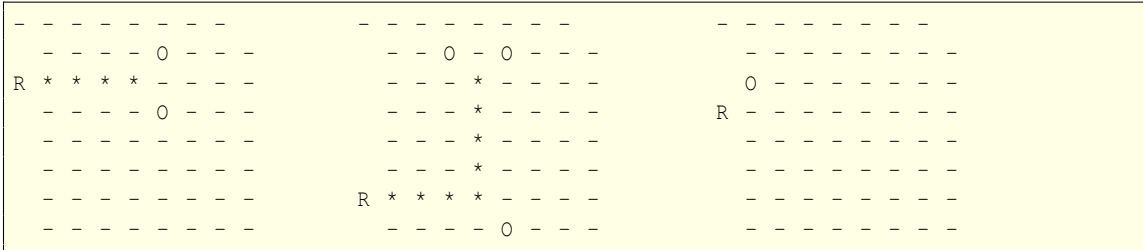
Note com cuidado as posições relativas da bola e a reflexão em noventa graus que provoca.



## O Manual do KBlackBox

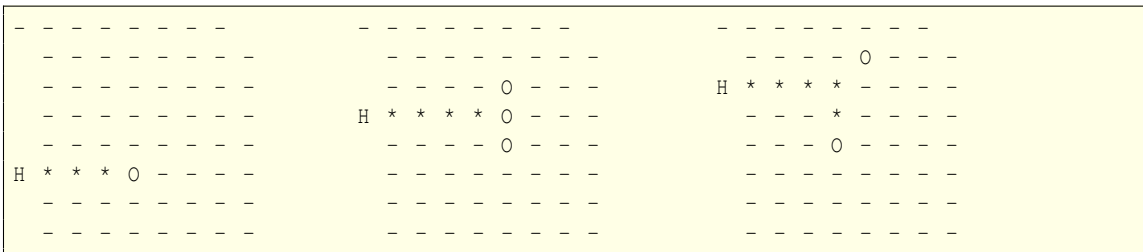


Tal como mencionado em cima, uma reflexão ocorre quando um raio emerge do mesmo ponto para o qual foi enviado. Isto pode ocorrer de várias formas:



No primeiro exemplo, o raio é desviado para baixo pela bola de cima, e depois para a esquerda pela bola de baixo, traçando de novo finalmente o seu trajecto para o seu ponto de origem. O segundo exemplo é semelhante. O terceiro exemplo é um pouco anómalo mas pode ser concebido se pensar que o raio nunca tem hipótese de ir para a caixa. Em alternativa, o raio pode ser visto como sendo desviado para baixo e emergindo imediatamente da caixa.

Uma batida ocorre quando um raio passa através de uma bola:



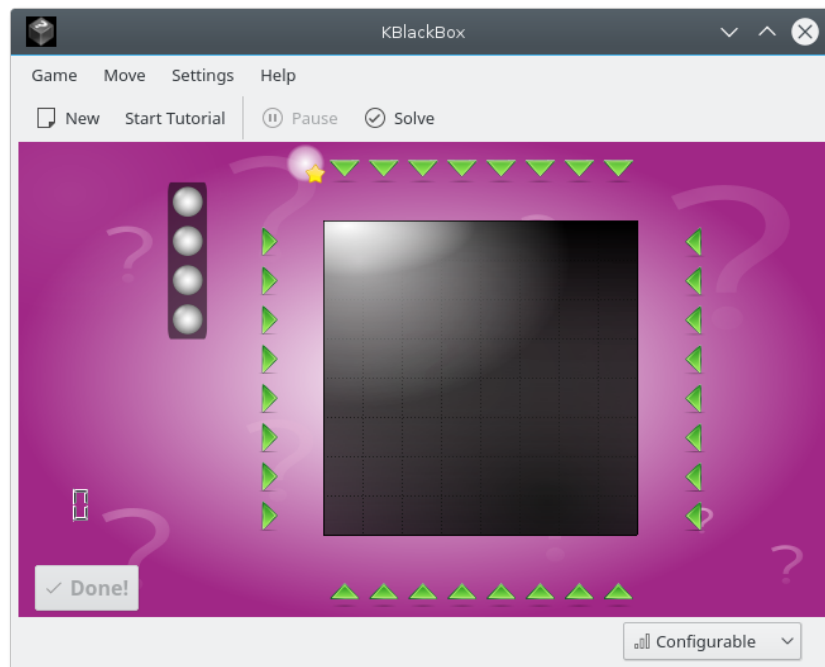
Certifique-se que compara o segundo exemplo de uma batida com o primeiro exemplo de uma reflexão.



## Capítulo 4

# Apresentação à Interface

### 4.1 Descrição do Tabuleiro de Jogo



Serão encontrados os seguintes tipos de campos no tabuleiro do jogo:

#### **A caixa negra grande no centro**

Aqui você deverá marcar os quadrados onde pensa que se encontra uma bola.

#### **Lasers em torno da caixa**

Os lasers estão a disparar raios de luz quando ligados. Aí, eles desaparecem e são substituídos por uma informação sobre as interações do raio laser com as bolas na caixa negra.

#### **Bolas**

‘Tem de haver uma aqui!’, pensa você. Estas marcam os locais onde você suspeita que se encontra colocada uma bola na caixa preta.

No fim do jogo, as posições correctas e incorrectas das bolas são também marcadas com “bolas”.

### Marcadores de “posição livre”

Podê-las-á usar para marcar algumas posições quando tiver a certeza que não existe qualquer bola.

## 4.2 Opções do Menu

### Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo (e abandona o actual, se estiver a decorrer).

### Jogo → Pausa (P)

Pausa ou prossegue com o jogo actual.

Lembre-se que os resultados da interacção são escondidos num jogo em pausa.

### Jogo → Mostrar os Recordes (Ctrl+H)

Mostra as tabelas de recordes.

### Jogo → Iniciar o Tutorial

Mostra o tutorial do jogo. É uma forma amigável de aprender as regras do jogo.

### Jogo → Novo Jogo Seguro

Neste modo, a solução aparece no início do jogo. Isto é útil para compreender os princípios do jogo.

### Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Isto fecha a janela e sai do KBlackBox.

### Mover → Resolver

Use a opção para desistir de um jogo. Isto mostra-lhe a solução: as posições correctas das bolas.

### Jogada → Concluído!

Quando todas as bolas estiverem posicionadas, escolha “Pronto!” para terminar o jogo actual, calcular a pontuação final e indicar as posições reais das bolas.

### Configuração → Dificuldade

Selecciona a dificuldade do jogo. Os jogos mais difíceis têm mais bolas e uma caixa negra maior que os jogos mais simples. Poderá também jogar com um nível de dificuldade personalizado que poderá configurar na janela de configuração do KBlackBox.

Nota: os jogos com 4 bolas ou menos poderão sempre ser resolvidos com certeza! Isto não é o caso dos jogos com 5 ou mais bolas.

Para além disso, o KBlackBox tem os itens de menu **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções sobre o menu [Configuração](#) e [Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

## Capítulo 5

# Perguntas mais frequentes

1. *Posso usar o teclado para jogar neste jogo?*

Sim. Poderá usar as teclas dos cursores para controlar o cursor, o **Enter** para colocar e remover bolas e o **Espaço** para colocar marcas 'vazias'.

2. *Tenho de sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso gravar a minha situação actual?*

O KBlackBox não tem nenhuma funcionalidade de gravação de momento.

## Capítulo 6

# Créditos e Licença

KBlackBox

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

Documentação de Robert Cimrman. Actualizada e convertida para Docbook do KDE 2.0 por Lauri Watts [lauri@kde.org](mailto:lauri@kde.org). Revista por Philip Rodrigues [phil@kde.org](mailto:phil@kde.org)

Tradução de José Nuno Pires [zepires@gmail.com](mailto:zepires@gmail.com)

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).