

# O Manual do Kanagram

Danny Allen  
Tradução: José Pires



## O Manual do Kanagram

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Usar o Kanagram</b>	<b>6</b>
2.1	Jogar um jogo . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Configurar o Kanagram</b>	<b>8</b>
3.1	Vocabulários . . . . .	9
3.1.1	Editor de Vocabulários . . . . .	9
3.2	Coisas Novas . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>12</b>

## **Resumo**

O Kanagram traz 'puzzles' de anagramas engraçados para o KDE.

# Capítulo 1

## Introdução

O Kanagram é um jogo baseado nos anagramas de palavras: o 'puzzle' fica resolvido quando as letras da palavra baralhada forem colocados pela ordem correcta. Não existem limites para o tempo gasto ou para o número de tentativas para resolver a palavra. Vêm incluídos com o Kanagram vários vocabulários prontos a jogar, estando ainda mais disponíveis na Internet.

## Capítulo 2

# Usar o Kanagram

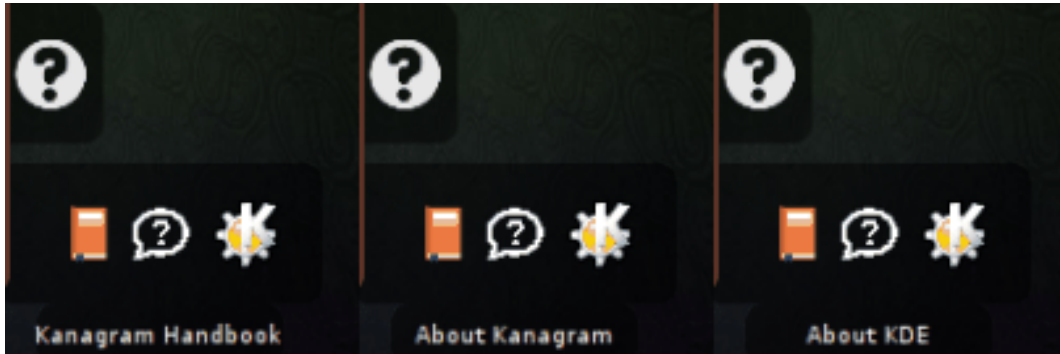
Aqui está o ecrã que aparece no arranque do Kanagram e que mostra a interface geral da aplicação. A maior parte do ecrã é ocupada pelo quadro, onde os 'puzzles' são escritos, com o arquivo à direita que contém os controlos da aplicação:



1. O Selector do Vocabulário (**PgUp** / **PgDown**) permite ao utilizador mudar rapidamente o vocabulário activo no jogo ao carregar com o botão esquerdo do rato pode ainda usar os cursores para avançar para o próximo vocabulário ou para regressar ao vocabulário usado anteriormente.
2. No centro do quadro, está o 'puzzle' do anagrama para ser resolvido.
3. Este é o botão **Iniciar o Cronómetro (Ctrl+S)**, que lhe permite controlar o cronómetro de pontuações.
4. Quando for carregado o botão da **Dica (Ctrl+H)**, irá aparecer uma breve frase, que descreve o 'puzzle' da palavra actual.
5. O botão **Revelar a Palavra (Ctrl+R)** resolve o 'puzzle' da palavra actual.

## O Manual do Kanagram

6. O Campo de Texto permite-lhe introduzir as suas tentativas de resolução da palavra actual.
7. O botão Anagrama Seguinte (**Ctrl+N**) permite-lhe mudar para a próxima adivinha.
8. Este é o botão para **Configurar**, que abre a janela de **Configuração** do Kanagram.
9. O botão de **Ajuda** é especial, na medida em que revela 3 sub-botões. Estes aparecem quando se passa com o cursor do rato por cima do botão de **Ajuda** e oferecem acesso ao **Manual do Kanagram** (este documento) e às janelas **Acerca do Kanagram** e **Acerca do KDE**:



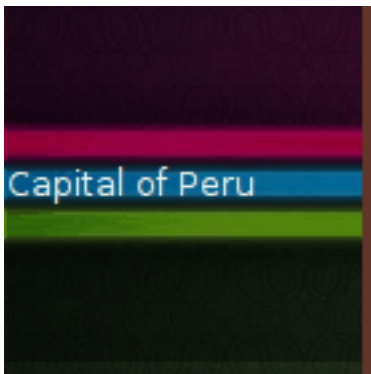
10. Use o botão **Modificar o modo** para alternar entre o modo para 1 e 2 jogadores.
11. O botão para **Sair** termina a aplicação.

## 2.1 Jogar um jogo

Agora que está familiarizado com a interface do Kanagram, vamos jogar!

1. Ao usar o Selector do Vocabulário, pode seleccionar o tema do vocabulário que deseja experimentar. Uma palavra deste vocabulário será então apresentada no meio do quadro. Depois, pode tentar adivinhar a que palavra corresponde o monte de letras.

**DICA**  
Se não conseguir adivinhar qual é a palavra, carregue no botão **Dica** para obter alguns conselhos amigáveis do arquivo:



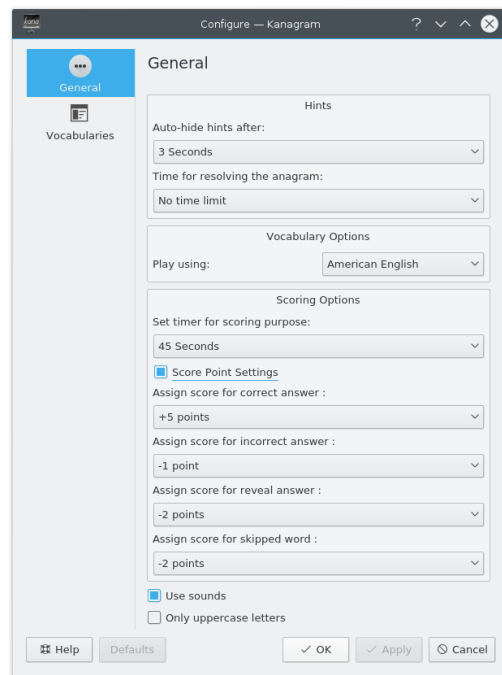
The image shows a word puzzle grid with a dark background. The text 'Capital of Peru' is displayed in a light blue font, centered within the grid. The grid is composed of several horizontal bars of different colors: purple, pink, blue, green, and black.

2. Logo que pense que sabe a resposta certa, escreva as letras no Campo de Texto por baixo do quadro ou carregue nelas com o botão esquerdo do rato, para que as letras passem para o campo de texto. Se estiver correcto, o próximo anagrama irá aparecer; caso contrário, todas as letras voltam para o quadro.

## Capítulo 3

# Configurar o Kanagram

A janela de **Configuração** é aberta se carregar no botão **Configurar**:



- A lista **Esconder automaticamente as dicas**: permite-lhe indicar como é que as dicas são apresentadas a si. Aqui, poderá dizer para a dica desaparecer ao fim de um certo número de segundos (isto é 5 segundos), ou poderá deixar o valor predefinido ('Não esconder automaticamente as dicas').
- Use a lista **Tempo de resolução do anagrama**: para definir o tempo que tem para resolver cada 'puzzle'. Por omissão é 'Sem limite de tempo'.
- A lista **Tocar Com**: permite-lhe executar o Kanagram com vocabulários de uma outra língua. Para esta funcionalidade fazer efeito, terá de ter os vocabulários da outra língua instalados.
- A opção **Definir um temporizador para fins de pontuação**: permite-lhe definir, em segundos, o intervalo de tempo do cronómetro de pontuação.
- A opção **Configuração das Pontuações** pode ser usada para revelar ou esconder opções que configuram a pontuação das respostas.

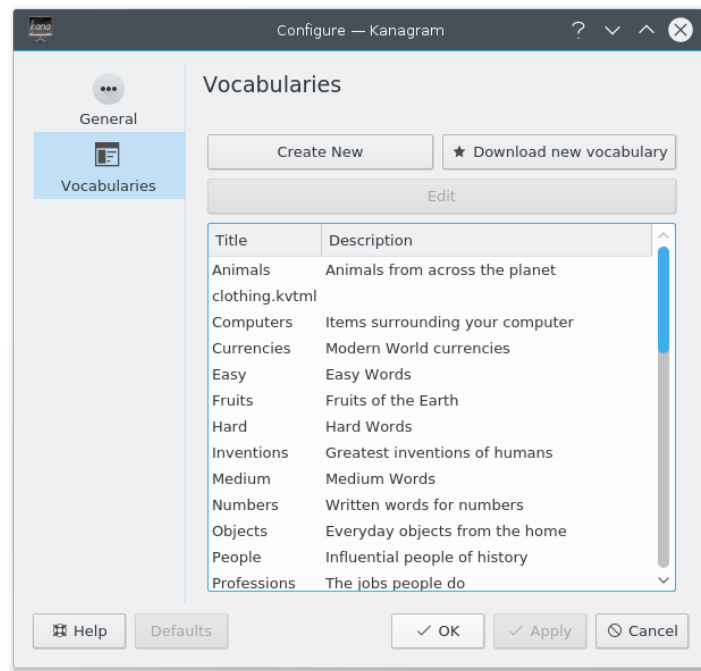


## O Manual do Kanagram

- A opção **Usar os sons** permite-lhe tanto activar ou retirar os efeitos sonoros do Kanagram.
- A opção **Apenas letras maiúsculas** permite-lhe mudar o Kanagram para o modo de uso exclusivo apenas de letras maiúsculas no quadro.
- A opção **Dizer as palavras correctas** permite-lhe activar ou desactivar as pronúncias. Os ficheiros de áudio das pronúncias deverão ser incluídos no vocabulário em uso ou deverá instalar e configurar o Jovie para esta opção resultar.

### 3.1 Vocabulários

A página de configuração dos **Vocabulários** permite-lhe gerir os seus vocabulários instalados. Se usar esta janela, poderá editar e remover os vocabulários transferidos, assim como criar os seus próprios:

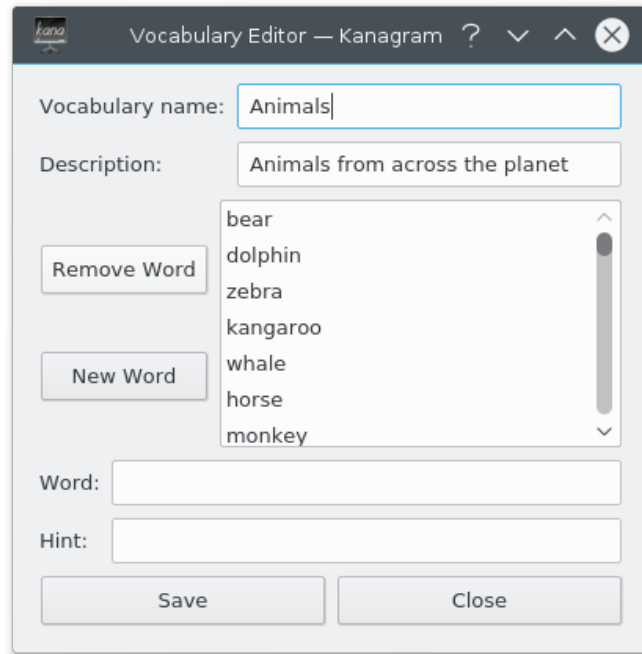


- O botão **Criar um Novo** abre a janela do **Editor do Vocabulário**, para que possa criar os seus próprios vocabulários, para poder então jogar com eles.
- O botão **Editar** permite-lhe fazer alterações aos vocabulários que tenha criado ou obtido da Internet.
- Pode seleccionar o vocabulário em que deseja aplicar estas acções, usando a lista de vocabulários.

#### 3.1.1 Editor de Vocabulários

O Editor de Vocabulários permite-lhe criar os seus próprios vocabulários, para que o Kanagram os possa então testar:

## O Manual do Kanagram



- O campo do **Nome do Vocabulário** permite-lhe atribuir um nome ao seu vocabulário.
- O campo da **Descrição** permite-lhe expandir o nome do seu vocabulário, oferecendo ao seu utilizador mais detalhes sobre o conteúdo do seu vocabulário.

### NOTA

Tente manter tanto o nome como a descrição o mais breves possíveis. Os bons vocabulários cobrem um conjunto restrito e bem focado de palavras sobre um único assunto. Tente escrever pelo menos 20 palavras para o seu vocabulário, de modo que não seja terminado rapidamente pelo utilizador.

- O botão **Remover a Palavra** permite-lhe remover palavras do seu vocabulário.
- O botão **Nova Palavra** cria um novo item de palavra no seu vocabulário, para que você o possa expandir.
- O campo **Palavra** permite-lhe escrever os valores das palavras no seu vocabulário.
- O campo **Sugestão** permite-lhe escrever sugestões para acompanharem as suas palavras.

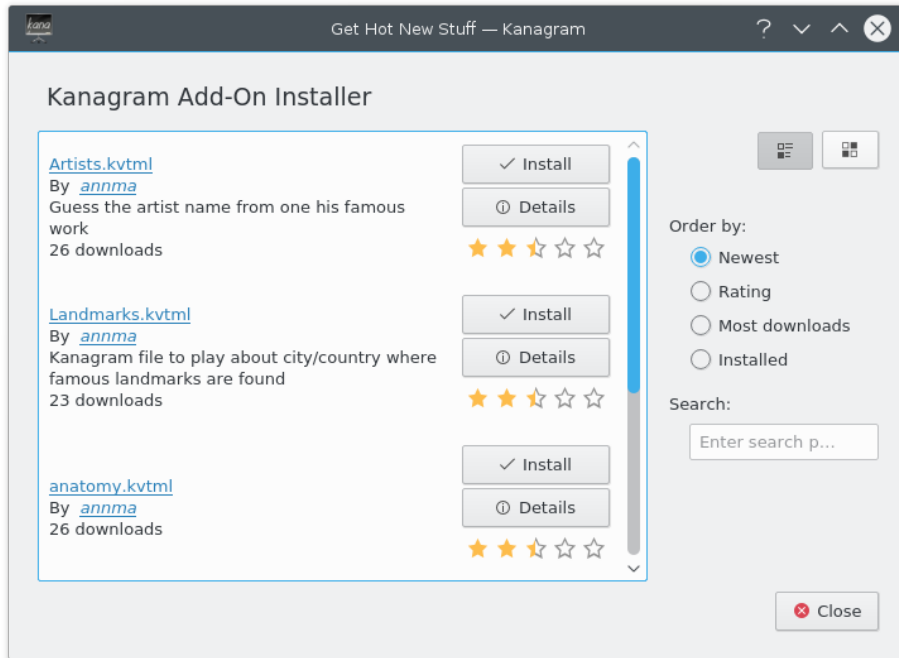
### NOTA

As boas sugestões descrevem claramente, ainda que de forma subtil, a palavra, da mesma forma que aumentam o conhecimento do assunto do vocabulário do seu utilizador. Garanta também que as suas dicas são relativamente curtas (abaixo de 40 caracteres de tamanho).

- O botão **Gravar** grava o conteúdo do seu vocabulário, e permite-lhe usá-lo directamente no Kanagram (ele ficará imediatamente disponível dentro da aplicação, seleccionando-o no Selector do Vocabulário).
- O botão **Fechar** fecha a janela do **Editor de Vocabulários** sem gravar o conteúdo do seu vocabulário.

## 3.2 Coisas Novas

A página de configuração de **Vocabulários** permite-lhe obter novos ficheiros de vocabulários da Internet, através do botão **Obter vocabulários novos**:



Para instalar um vocabulário da Internet, carregue no item de vocabulário na lista e depois carregue no botão **Instalar** para o instalar no seu sistema. O vocabulário transferido ficará então disponível imediatamente para ser usado.

Se já tiver transferido um vocabulário, este botão irá mudar para **Desinstalar**, o que lhe permite remover um vocabulário.

Para obter mais informações sobre um vocabulário, como o seu autor, uma descrição sobre o conteúdo e o registo de alterações, carregue no botão **Detalhes**.

## Capítulo 4

# Créditos e Licença

Kanagram

Programa com 'copyright' 2007 de Jeremy Whiting [jpwhiting@kde.org](mailto:jpwhiting@kde.org) 2005 Joshua Keel [joshua-keel@gmail.com](mailto:joshua-keel@gmail.com) e Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk)

Contribuições:

- Efeitos de som: Artemio [fillme](#)

Documentação com 'copyright' 2005 de Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk)

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](#).