

O Manual do KDotS

Minh Ngo
Tradução: José Pires



O Manual do KDotS

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Regras, estratégias e dicas do jogo	6
2.1	Ligações Remotas	7
3	Apresentação à Interface	8
3.1	Opções do Menu	8
4	Configuração do Jogo	9
5	Créditos e Licença	10

Resumo

O KDots é uma implementação simples do jogo de pontos, criado com a plataforma do Qt™ e as bibliotecas do KDE.

Capítulo 1

Introdução

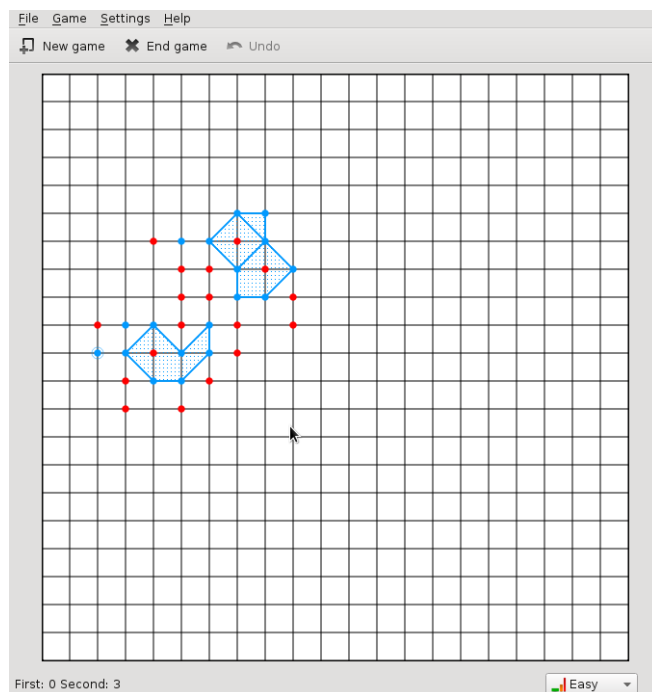
O KDots é uma implementação simples do jogo de pontos, criado com a plataforma do Qt™ e as bibliotecas do KDE.

O objectivo do [jogo dos pontos](#) é capturar os pontos do seu adversário, colocando os seus pontos no tabuleiro do jogo onde as linhas se cruzam.

O modo do jogo poderá ser alargado através de 'plugins'. De momento, estão disponíveis 3 'plugins' para suportar a IA, os jogos 'online' e os jogos locais entre dois jogadores.

Capítulo 2

Regras, estratégias e dicas do jogo



O jogo decorre numa grelha de dimensões finitas indefinidas.

Cada intersecção da grelha é um ponto no jogo.

Existem dois jogadores, tendo cada um a sua própria cor para os pontos.

Cada jogador deverá colocar um ponto da sua cor num local arbitrário e livre do jogo (desde que não faça parte de um dado território) em cada jogada. Não é permitido passar a vez.

Se o modo de jogo escolhido tiver essa possibilidade, o jogo que criar um território poderá ter uma jogada extra de bônus.

Cada jogador poderá criar um território, envolvendo-o numa linha contínua vertical, horizontal ou diagonal através dos pontos da sua cor.

Se existirem pontos do adversário no território envolvido (poderão existir pontos livres dentro dele), é proibido colocar um ponto dentro dele para cada jogador. Se não existirem pontos nele, o território está livre e qualquer pessoa poderá colocar pontos nele.

Se um jogador colocar um ponto dentro da linha envolvente do seu adversário, o território livre torna-se território ocupado, desde que este ponto seja uma parte final da linha envolvente do território do adversário.

Os pontos envolvidos não podem ser usados para criar as linhas envolventes.

Os pontos no extremo do tabuleiro não podem ser envolvidos.

O jogo termina quando não existirem jogadas possíveis.

O vencedor é o jogador que tiver conseguido envolver mais pontos que o seu adversário

NOTA

Imaginemos que o território envolvido está ele próprio envolvido pelo adversário. Nesse caso, os pontos circunscritos nesse território não são tidos em conta no resultado final.

2.1 Ligações Remotas

É possível jogar o jogo sobre uma ligação de rede com outro computador. Um dos computadores irá actuar como servidor do jogo. Este poderá determinar quem é que joga em primeiro lugar. Poderá configurar as opções da rede durante o início do jogo.

Quando é criada uma ligação de rede, é-lhe pedido para introduzir uma máquina remota e um porto. O porto poderá quase sempre ser deixado como está, mas se você souber o que está a fazer, poderá substituí-lo por outro número, que terá de ser igual para o outro jogador, como é óbvio. O nome da máquina representa o nome da máquina-anfitriã à qual você se vai ligar. Só o cliente da ligação é que terá de indicar esse nome. É razoável que o jogador que se encontre por trás de uma 'firewall' opte por ser o cliente, dado que a 'firewall' poderá não aceitar ligações vindas de fora.

Capítulo 3

Apresentação à Interface

3.1 Opções do Menu

Ficheiro → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo. No caso de um jogo na rede, esta opção só está disponível para o servidor da rede. O cliente de rede será iniciado automaticamente pelo servidor.

Ficheiro → Terminar o Jogo (Ctrl+E)

Termina um jogo em execução.

Ficheiro → Sair (Ctrl+Q)

Sai do programa.

Jogo → Desfazer (Ctrl+Z)

Anula a última jogada.

Configuração → Dificuldade

Permite-lhe modificar o nível de dificuldade do jogo.

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

Capítulo 4

Configuração do Jogo

O KDots pode ser configurado na janela de configuração com a opção **Configuração** → **Configurar o KDots...**

Cor dos pontos do primeiro jogador: Permite-lhe escolher a cor dos pontos do primeiro jogador. Carregue no botão à direita do texto para abrir a janela do [Selector de Cores](#).

Cor dos pontos do segundo jogador: Permite-lhe escolher a cor dos pontos do segundo jogador. Carregue no botão à direita do texto para abrir a janela do [Selector de Cores](#).

Estilo de preenchimento do território do primeiro jogador: Permite-lhe escolher o estilo de preenchimento do território do primeiro jogador, usando para tal uma lista.

Estilo de preenchimento do território do segundo jogador: Permite-lhe escolher o estilo de preenchimento do território do segundo jogador, usando para tal uma lista.

Capítulo 5

Créditos e Licença

KDots

Programa com 'copyright' 2011, 2012, 2014, 2015 de Minh Ngo minh@fedoraproject.org

Documentação com 'Copyright' (c) 2015 de Minh Ngo minh@fedoraproject.org

Tradução de José Nuno Pires 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](#).