

O Manual do KFourInLine

**Martin Heni
Eugene Trounev
Benjamin Meyer
Johann Ollivier Lapeyre
Anton Brondz
Tradução: José Pires**



O Manual do KFourInLine

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Como Jogar	6
3	Regras, estratégias e dicas do jogo	7
3.1	Ligações Remotas	7
4	Apresentação à Interface	8
4.1	Opções do Menu	8
5	Configuração do Jogo	10
6	Perguntas mais frequentes	11
7	Créditos e Licença	12

Resumo

O KFourInLine é um jogo de quatro-em-linha para o KDE.

Capítulo 1

Introdução

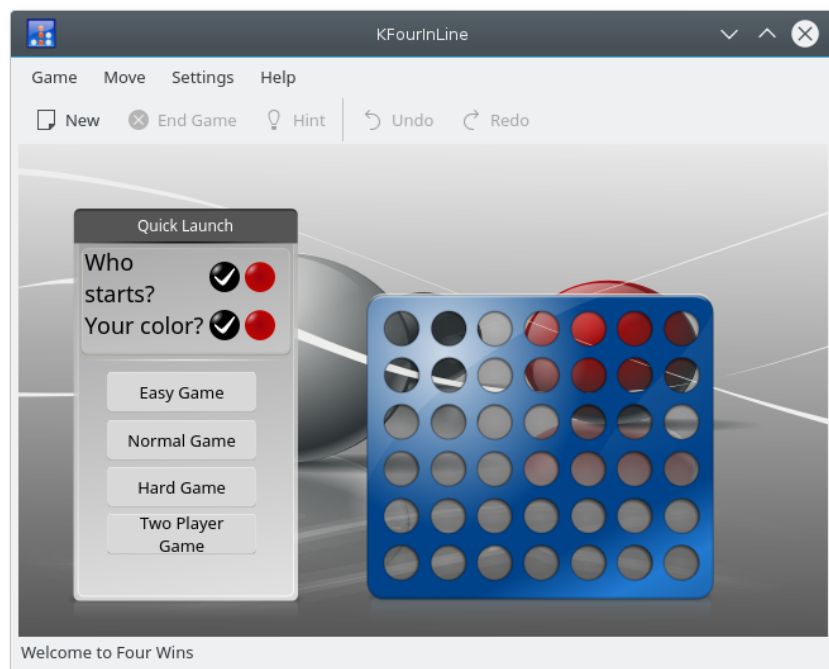
Tipo de jogo: Tabuleiro, Estratégia

O KFourInLine é um jogo para dois jogadores que segue as regras do jogo Quatro em Linha™.

Os jogadores tentam construir uma fila de quatro peças, usando estratégias diferentes. As peças são colocadas num tabuleiro. O jogo também poderá ser jogado contra o computador.

Capítulo 2

Como Jogar



Quando o KFourInLine é carregado, poderá seleccionar a dificuldade ou iniciar um jogo de dois jogadores. Se preferir, poderá também escolher a sua cor e seleccionar a cor que inicia o jogo.

Cada jogador é representado por uma cor (amarela e vermelha). O objectivo do jogo é conseguir alinhar quatro peças adjacentes da sua cor numa linha, coluna ou numa diagonal. Os jogadores movimentam-se por turnos. Em cada turno, o jogador poderá colocar uma das suas peças numa das sete colunas, onde cada peça irá cair para o local livre mais abaixo isto é irá cair até que atinja o chão ou outra peça.

Depois de um jogador ter efectuado as suas colocações, é a vez do segundo jogador. Isto é repetido até que o jogo termine, o que acontece quando um dos jogadores tiver quatro peças numa linha, coluna ou diagonal ou quando não for possível efectuar mais nenhuma jogada porque o tabuleiro ficou cheio.

O jogador que conseguir ter quatro peças numa linha, coluna ou diagonal ganha o jogo. Se não puderem ser feitas mais jogadas, mas nenhum dos jogadores tiver ganho, o jogo termina empatado.

Capítulo 3

Regras, estratégias e dicas do jogo

O tabuleiro está separado em diversas regiões.

O *tabuleiro do jogo* é construído com base em campos de 7x6 que serão preenchidos de baixo para cima. Os campos são marcados com a cor do jogador que efectua a jogada actual. No topo de cada coluna aparece uma seta colorida que mostra onde a última peça foi colocada.

A *área de estado* mostra qual o jogador que é controlado pelo seu dispositivo respectivo. Um jogador local poderá indicar as jogadas com o teclado ou o rato, um jogador remoto aparece como uma rede e, finalmente, um computador significa que terá um computador a controlar o jogador. A área de estado mostra os nomes dos jogadores e o nível do adversário-computador. Para além disso, aparece o número de jogos ganhos, perdidos, empatados e interrompidos para ambos os jogadores. O jogador que joga a seguir é indicado pelo nome realçado do jogador.

A *barra de estado*, no fundo do ecrã, mostra o estado do jogo e qual o jogador seguinte a jogar.

3.1 Ligações Remotas

É possível jogar numa ligação em rede com outro computador. Um dos computadores irá actuar como o servidor de jogos. Este poderá determinar quem jogará com que cor. Você pode configurar as opções de rede no menu **Jogo** → **Configuração da Rede...** No menu **Jogo** → **Conversa em Rede...**, também poderá encontrar uma janela de conversação que lhe permitirá contactar com o seu amigo.

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 4

Apresentação à Interface

4.1 Opções do Menu

Jogo → 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.

Jogo → Carregar... (Ctrl+O)

Abrir um jogo gravado.

Jogo → Gravar (Ctrl+S)

Gravar o jogo actual.

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Termina um jogo em execução.

Jogo → Conversa na Rede...

Faz aparecer uma janela de conversação que lhe permitirá enviar mensagens para o outro jogador.

Jogo → Mostrar as Estatísticas

Mostra uma janela que contém informações sobre as estatísticas globais do jogo, ou seja, os jogos ganhos, perdidos ou empatados por ambos os jogadores. A janela também permite limpar estas estatísticas permanentes.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do programa.

Mover → Desfazer (Ctrl+Z)

Anula a última jogada. Se o jogador anterior for o computador, são anulados dois movimentos de modo a que seja a vez do jogador de novo.

Jogo → Refazer (Ctrl+Shift+Z)

Repete a última jogada anulada. Se o jogador anterior for o computador, são repetidos dois movimentos anulados de modo a que seja a vez do jogador de novo.

Mover → Dica (H)

O computador irá calcular a jogada melhor possível e marcá-la-á com um pequeno círculo no tabuleiro. A qualidade da jogada depende do nível do computador.

Configuração → Tema

Escolha um tema gráfico para o jogo. Os temas disponíveis dependem da instalação actual.

Configuração → Configuração da Rede...

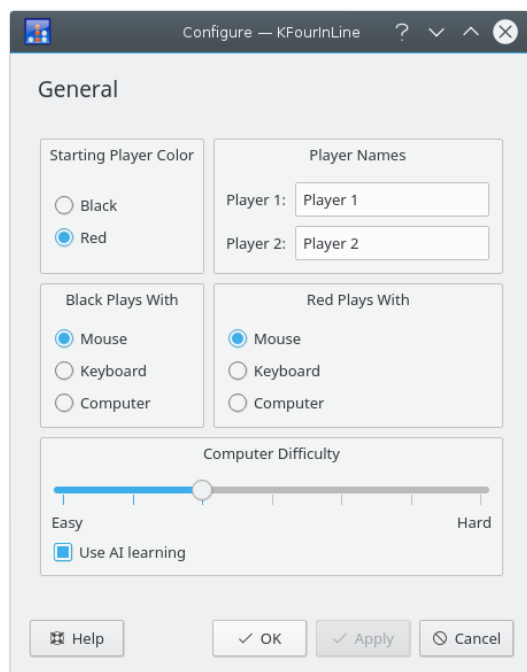
Faz aparecer uma janela com a configuração da rede. Você pode optar por ser o servidor ou o cliente. Se você for o servidor, também poderá escolher qual a cor que o cliente poderá obter. Se estiver um jogo de rede em execução, você também o poderá desligar com este menu.

Para além disso, o KFourInLine 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 5

Configuração do Jogo

O KFourInLine pode ser configurado com a janela de configuração em **Configuração** → **Configurar o KFourInLine...**



Cor Inicial do Jogador: Determina qual a cor dos jogadores (**Vermelho** ou **Preto**) que começará primeiro no próximo jogo.

Nomes dos Jogadores: Muda o nome dos jogadores.

O Preto Joga Com: Escolhe quem deverá jogar como sendo o jogador 1. Tanto poderá ser o **Rato** ou o **Teclado**, isto é um jogador local que utiliza o rato ou o teclado para comandar o jogador ou o **Computador**, isto é o computador joga com este jogador.

O Vermelho Joga Com: O mesmo que para o **Amarelo Jogado Por**, mas para o jogador 2 (vermelho).

Dificuldade do Computador: Selecciona o nível do jogador do computador.

Usar a aprendizagem IA: A IA do computador poderá aprender com os erros cometidos num jogo.

Capítulo 6

Perguntas mais frequentes

1. *Posso alterar a aparência do jogo?*
Pode alterar a cor das peças, abrindo o menu de **Configuração** e seleccionando o **Tema**.
2. *Posso usar o teclado para jogar este jogo?*
Não pode usar o teclado para controlar as peças.
3. *Perdi o controlo de quem está a ganhar; como é que descubro isso?*
Sim, poderá ver as estatísticas se abrir o menu de Jogo e seleccionar a opção **Mostrar as Estatísticas**.

Capítulo 7

Créditos e Licença

KFourInLine

Programa com 'copyright' 1995-2007 de Martin Heni martin@heni-online.de e Benjamin Meyer.

Gráficos com 'copyright' 2007 de Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com e Johann Ollivier Lapeyre.

Documentação com 'copyright' 2007 de Martin Heni martin@heni-online.de e Benjamin Meyer.

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](#).