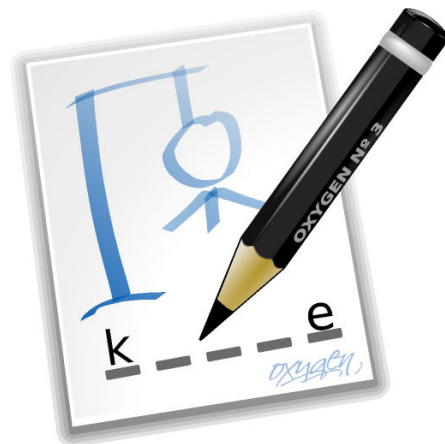


Manual do KHangMan

Anne-Marie Mahfouf

Tradução: Luiz Fernando Ranghetti



Manual do KHangMan

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Usando o KHangMan	6
2.1	Uso geral	6
2.2	Jogar em idiomas diferentes	7
2.3	Algumas sugestões	8
3	Menu e barras de ferramentas	9
3.1	A janela principal do KHangMan	9
3.2	Configurações	10
4	Guia de programação do KHangMan	12
4.1	Como traduzir palavras num novo idioma para o jogo	12
4.2	O que é gravado pelo KHangMan e onde	13
5	Créditos e licença	15

Resumo

KHangMan é o clássico jogo da forca para crianças.

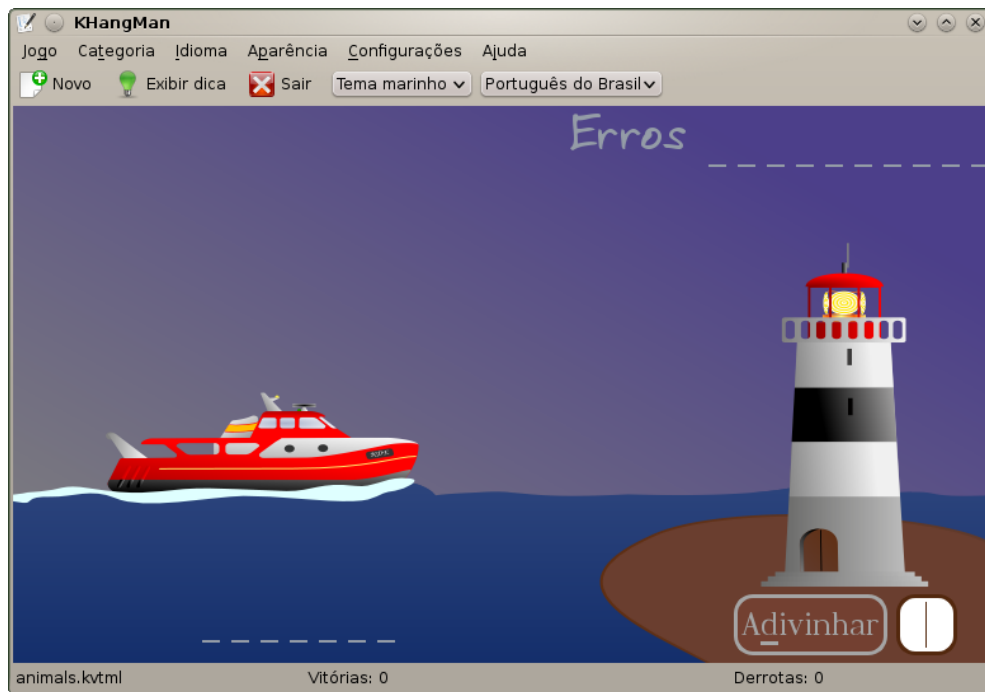
Capítulo 1

Introdução

O KHangMan é um jogo baseado no conhecido jogo da forca. É destinado às crianças com 6 anos ou mais e possui diversas categorias de palavras: Animais, Roupas, Computadores, Moedas, Fácil e Frutas. É escolhida uma palavra ao acaso, as palavras são escondidas e você precisa de adivinhar a palavra, tentando uma letra após a outra. Cada vez que erra uma letra, parte da imagem de um enforcado é desenhada. Você precisa adivinhar a palavra antes que ele seja enforcado! Você tem 10 tentativas.

Capítulo 2

Usando o KHangMan



Aqui você poderá ver o KHangMan tal como aparece da primeira vez que o executa. A Categoria são os Animais e o idioma é o padrão (neste caso o Inglês, mas será o seu idioma atual no KDE, se existirem dados para isso), o tema é 'Notas'. Todas as alterações no nível, idioma ou tema (imagem de fundo) são registradas no arquivo de configuração e restauradas no seu próximo jogo.

Note quão fácil é alterar o tema; basta clicar no botão localizado na barra de ferramentas. Obter uma nova palavra e sair do jogo é facilmente conseguido clicando-se nos botões correspondentes nas barras de ferramentas.

2.1 Uso geral

Uma palavra é escolhida e suas letras são mostradas como sublinhados (_). Você sabe quantas letras existem na palavra. Terá então que adivinhar a palavra, digitando uma letra atrás após

Manual do KHangMan


a outra. Pressione a letra no teclado ou selecione-a com o botão esquerdo do mouse. Se a letra pertencer à palavra que está em segundo plano, sua cor ficará verde, caso contrário, ficará vermelha.

As teclas de letras na janela do jogo permitem-lhe jogar o KHangMan em idiomas estrangeiros sem mudar o layout do teclado.

A palavra é escolhida aleatoriamente e não é a mesma que a anterior.

IMPORTANTE

Todas as palavras são substantivos (não existem verbos, adjetivos, etc.).

Se precisar de ajuda para adivinhar a palavra, poderá clicar no ícone  da barra de ferramentas, para que possa ser apresentada uma dica que lhe dê alguma pista sobre a palavra. Clicar nesse ícone novamente irá ocultar a dica.

As dicas não são apresentadas por padrão.


Normalmente, não é relevante se você digita letras maiúsculas ou minúsculas. O programa converte tudo para maiúsculo de forma automática.

A categoria atual, assim como as vitórias e derrotas, são mostradas na janela.


Cada vez que indica uma letra que não está na palavra, é desenhada outra parte do enforcado. Você tem 10 tentativas para adivinhar a palavra. Depois disso, a resposta correta é mostrada.

Existem diversas categorias de palavras disponíveis, dependendo do idioma selecionado. O programa pesquisa todos os arquivos de dados em todos os idiomas e também os arquivos de palavras do Kanagram.

Após adivinhar a palavra (ou completar o enforcado), você será parabenizado e a próxima pa-

lavra será apresentada. Para sair do jogo, clique no ícone  na barra de ferramentas superior.

Você pressiona a tecla com a letra escolhida ou seleciona-a com o botão esquerdo do mouse. Se a letra pertencer à palavra, ela ficará realçada em verde e será colocada tantas vezes quanto aparecer na palavra. Se a letra não pertencer à palavra, será realçada em vermelho. Você tem 10 tentativas para descobrir a palavra ou perderá o jogo e a palavra correta será apresentada.

Durante o jogo, você poderá optar por iniciar um jogo, clicando em  na barra de ferramentas da parte inferior da janela. Você também poderá alterar a categoria das palavras clicando na categoria atual.

A aparência poderá ser alterada facilmente com o botão de tema na barra de ferramentas inferior.

2.2 Jogar em idiomas diferentes

Você poderá jogar o KHangMan em diversos idiomas, incluindo: Português do Brasil, Búlgaro, Catalão, Checo, Dinamarquês, Holandês, Inglês (EUA e GB), Finlandês, Francês, Alemão, Húngaro, Irlandês (Gaélico), Italiano, Norueguês(Bokmål), Norueguês (Nynorsk), Polaco, Português, Espanhol, Sérvio (Latim e Cirílico), Esloveno, Tadjique, Sueco, Russo e Turco. Você poderá até tentar o Chinês, se instalar os arquivos do Kanagram.

Por padrão, depois da primeira instalação do KHangMan, somente o Inglês e o seu idioma do KDE, se for uma das mencionadas acima e se você tiver o pacote kde-i18n correspondente, estarão instalados. Por exemplo, se você for um usuário brasileiro e tiver o KDE em Português do Brasil,

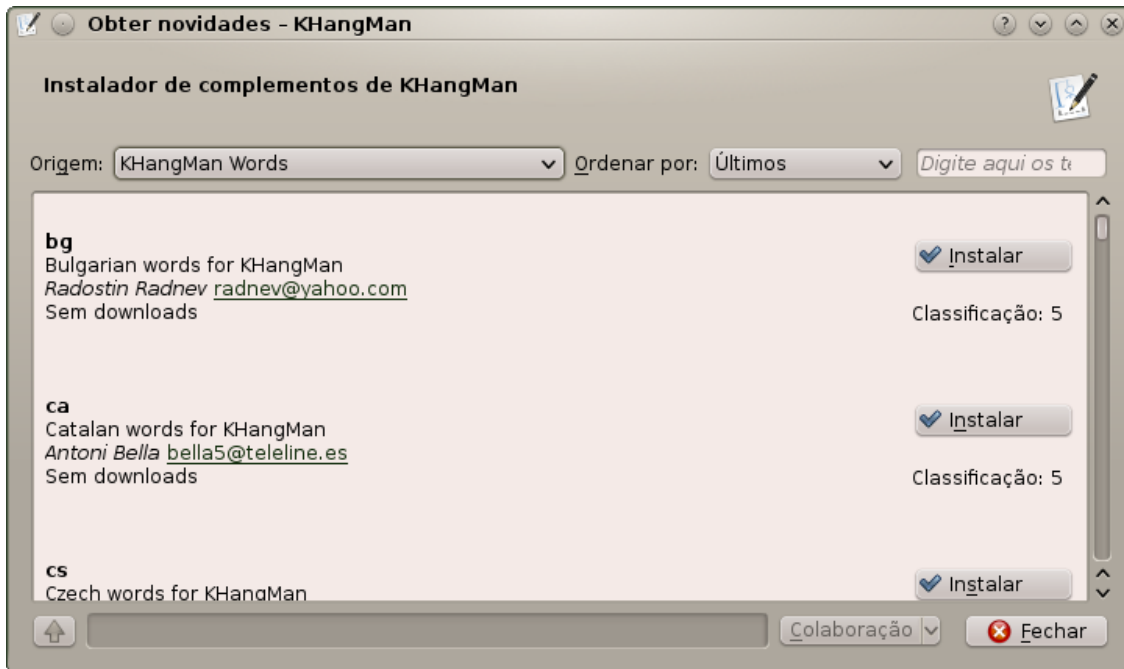
Manual do KHangMan

no menu Idioma você terá dois itens: Inglês e Português do Brasil, sendo este último a opção padrão.

Você ainda poderá jogar o KHangMan em outros idiomas. É muito fácil adicionar novos dados no KHangMan. Tudo o que precisa é de uma conexão com a Internet funcionando. Clique em



para aparecer uma caixa de diálogo similar a esta:



Clique no nome do idioma que deseja instalar e depois no botão **Instalar**. Se o idioma for instalado com sucesso, irá aparecer uma marca em verde à frente do nome do idioma e o botão **Instalar** muda para **Desinstalar**. Os dados ficarão imediatamente instalados e disponíveis no KHangMan. Você poderá clicar em **Fechar** para sair da janela Obter Palavras Novas (se quiser outro idioma, poderá repetir estes passos).

Você poderá então alterar facilmente o idioma clicando no botão de idioma e escolher uma nova.

Repare que os caracteres especiais de um idioma são apresentados no teclado. Aqui você vê os botões com um ícone de cada caractere especial por idioma, como é em Português do Brasil, por exemplo. Clicando em um desses botões, você irá selecionar a letra correspondente. Você poderá, obviamente, usar o layout do teclado correspondente ao idioma.

2.3 Algumas sugestões

Em Inglês, tente adivinhar primeiro as vogais. Depois, tente as consoantes mais comuns: 'l', 't', 'r', 'n' e 's'.

Quando você ver 'io', tente o 'n' após isso em Francês e Inglês.

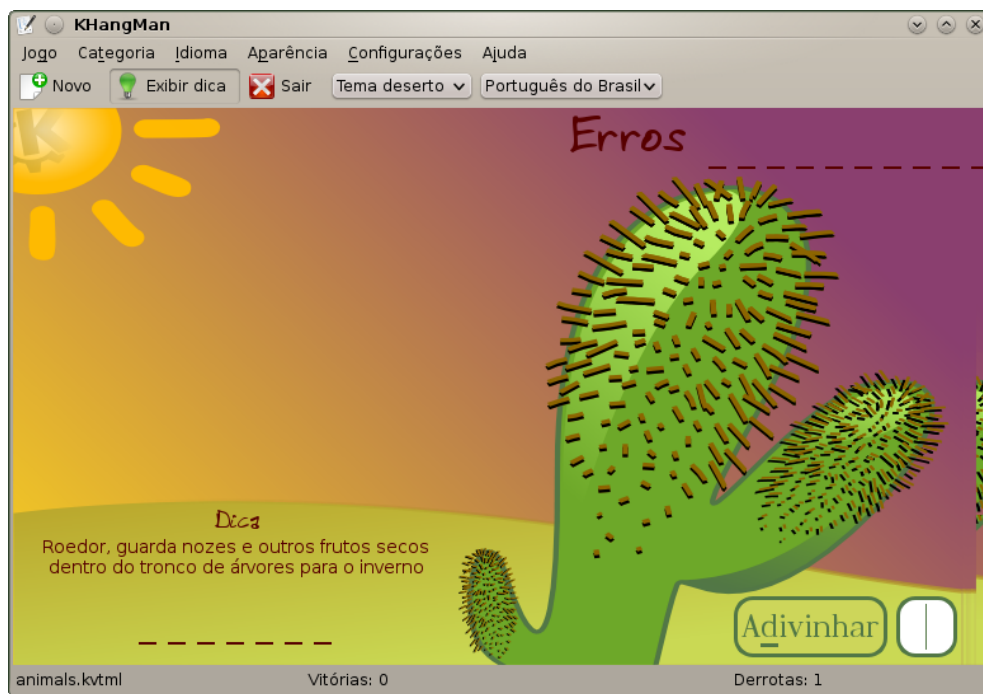
Você terá que pressionar as letras acentuadas por si mesmo ou clicar sobre elas. Quando pressionar a letra 'á', só será apresentado o 'a' e você deverá procurar por ã, por exemplo, para mostrar esta letra.

Sabia que, no Inglês, a letra mais comum é o 'e' (12,7%), seguida do 't' (9,1%), depois com o 'a' (8,2%), o 'i' (7,0%) e o 'n' (6,7%).

Capítulo 3

Menu e barras de ferramentas









3.1 A janela principal do KHangMan





Aqui você tem o KHangMan com o tema Deserto, o idioma Francês e a categoria 'Animaux'. Os caracteres especiais para o idioma Francês são apresentados aqui.

O jogo tem a barra de ferramentas principal no topo da janela:

Manual do KHangMan

-  ou  para iniciar ou parar um jogo.
-  Abre a caixa de diálogo de configuração
-  Sobre o KHangMan
-  Sobre o KDE
-  Exibir o manual do KHangMan
-  Baixa novos arquivos de idioma a partir da Internet
-  Sai do KHangMan

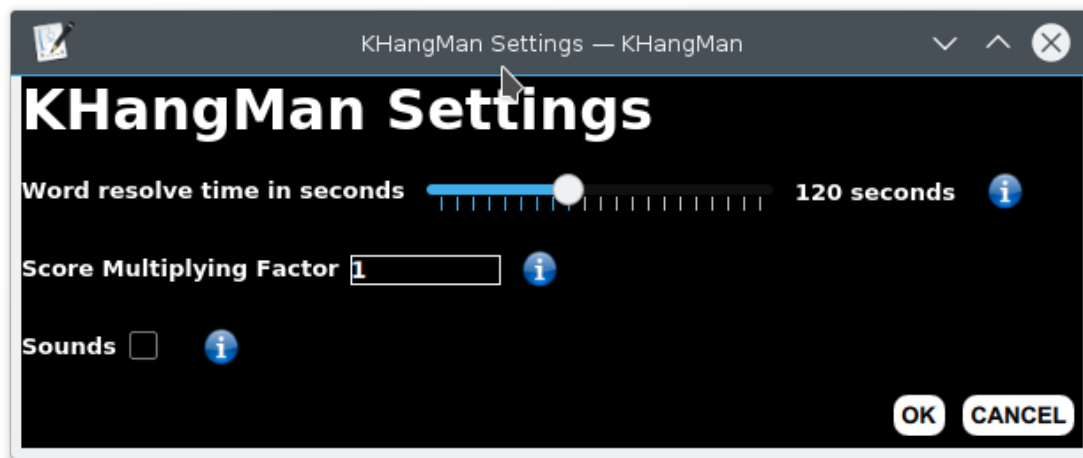
A barra de ferramentas inferior é apresentada apenas quando estiver jogando. Se pausar o jogo, esta barra fica oculta:

-  - Apresentar uma dica sobre a palavra a adivinhar
- Um botão para alterar a categoria
- Seleção de idioma
- Seleção de tema
- Revela a palavra a adivinhar
-  Carrega a próxima palavra e começa um jogo novo

Todas as palavras são substantivos. Não existem verbos nem adjetivos. A categoria escolhida é então apresentada na barra de estado.

Só é permitido digitar letras na caixa de texto.

3.2 Configurações



O **Tempo para descobrir a palavra (em segundos)** define o tempo máximo permitido para resolver a palavra no KHangMan. O valor padrão é de 120 segundos. As crianças menores precisarão de mais tempo para compreender o jogo, já para os adultos, reduza o tempo para resolução de forma a manter o jogo interessante.

Manual do KHangMan


O **Fator multiplicador da pontuação** define o fator pelo qual serão multiplicadas as pontuações. Se assinalar a opção **Sons**, então irá ouvir um som no início do jogo e outro quando ganhar um jogo.

Capítulo 4

Guia de programação do KHangMan

4.1 Como traduzir palavras num novo idioma para o jogo

Por favor, siga o procedimento e envie os arquivos compactados para a [lista de discussão do kde-edu](#).

Veja a opção do KHangMan  no topo da barra de ferramentas para ver se o seu idioma está já disponível. Se estiver, então poderá ver se ele contém *dicas*.

As palavras são guardadas em 4 arquivos separados, um para cada nível. Os arquivos estão em /khangman/data. O arquivo `easy.kvtml` é para o nível fácil, o arquivo `medium.kvtml` é para o médio, o `animals.kvtml` para o nível dos animais e o `hard.kvtml` para o nível difícil.

O Inglês é o padrão e, como tal, é o único idioma a ser fornecida com o KHangMan. Todos os outros idiomas vêm no pacote `kde-l10n` correspondente.

1. Os arquivos usam agora o formato 'kvtml'. A marca `<text>` corresponde à palavra e `<comment>` à sugestão, estando estas inseridas numa marca `<entry>`. Tente corresponder a dica ao nível de dificuldade. O nível 'Fácil' irá necessitar de uma dica fácil mas o nível 'Difícil' irá necessitar da definição do dicionário. Tente não usar palavras da mesma família na dica, porque senão ficará muito fácil descobrir a palavra!

Lembre-se de que precisa usar a **codificação UTF-8** ao editar os arquivos. Se o seu editor não o fizer, tente usar o KWrite ou o Kate. Ao abrir um arquivo no KWrite ou no Kate, você poderá seleccionar a codificação UTF-8 na lista no topo da janela de abertura de arquivos.

Um exemplo de um arquivo KVTML é o seguinte:

```
<?xml version="1.0"?>
<DOCTYPE kvtml PUBLIC "kvtml2.dtd"
"https://edu.kde.org/kvtml/kvtml2.dtd">
<kvtml version="2.0">
<information>
  <generator>converter</generator>
  <title>Animais</title><!--Traduzir o conteúdo da marca-->
  <comment>Animais do planeta<!--Traduzir o conteúdo da marca-->
</information>
<identifiers>
  <identifier id="0" >
    <locale>pt_BR</locale>
  </identifier>
</identifiers>
...
```

Manual do KHangMan

```
<entry id="0" >
  <inactive>>false</inactive>
  <inquiry>>false</inquiry>
  <translation id="0" >
    <text>urso</text><!--Traduzir o conteúdo de todas as marcas-->
    <comment>Grande animal pesado com pêlo grosso</comment><!-- ←
      Traduzir o conteúdo de todas as marcas-->
  </translation>
</entry>
...
</kvtml>
```

2. No início do arquivo, você deverá traduzir o conteúdo das marcas `<title>` e `<comment>`, as quais se encontram dentro da marca `<information>`. O título será o que irá aparecer no menu Categoria do jogo (onde o usuário escolhe o arquivo com que irá jogar).
3. Depois, dentro da marca `<identifier>`, indique por favor o seu código de idioma em vez do 'en' no `<locale>`.
Por favor, não traduza o nome do arquivo, uma vez que os nomes dos arquivos não deverão conter caracteres especiais. Como tal, guarde o seu arquivo com o mesmo nome usado para o Inglês.
4. Edite todos os arquivos kvtml com um editor de texto (será mais fácil se usar o realce de sintaxe de XML) e substitua cada palavra dentro da marca `<text>` pela palavra traduzida e cada dica dentro de uma marca `<comment>` com a dica traduzida. Não é realmente importante se o significado exato se mantém, mas tente manter o tamanho e o nível de dificuldade aproximadamente igual.
Você poderá incluir palavras com espaços ou - nelas; nesse caso, o espaço em branco ou o '-' serão apresentados em vez do '_'. Entre em contato através da [lista de discussão do kde-edu](#), no caso de ocorrer algo especial relacionado com o seu idioma, para que o código possa ser adaptado para isso (especialmente no caso dos caracteres especiais e acentuados).
5. Você poderá traduzir as palavras, mas também poderá adaptá-las de acordo com a categoria e adicionar novas se desejar. Por exemplo, a palavra 'table' (mesa) está num nível simples em Inglês mas na sua língua poderá pertencer ao nível médio. Sinta-se à vontade para adaptar os arquivos à medida das suas necessidades. O número de palavras de um arquivo não é importante, assim você poderá adicionar algumas se quiser.
Lembre-se de que todas as palavras são nomes.
6. Você poderá então enviar os seus arquivos para `l10n-kf5/<código-idioma>/data/kdeedu/kdeedu-data/`. Não se esqueça de atualizar também o arquivo CMakeLists.txt. Entre em contato através da [lista de discussão do kde-edu](#). Quando enviar os arquivos, não se esqueça de mencionar os **caracteres especiais** do seu idioma (coloque-os num arquivo de texto, um por cada linha, e adicione este arquivo ao pacote) e mencione outras especificidades que possam existir.
Por favor, nunca envie arquivos para um BRANCH (ramificação), uma vez que poderá invalidar o jogo.

Muito obrigado pela sua contribuição!

4.2 O que é gravado pelo KHangMan e onde

Quando você obter um novo idioma através da opção **Jogo** → **Obter palavras em um novo idioma...**, os dados dele são gravados em `$XDG_DATA_HOME/share/apps/kvtml`, na pasta com o código do idioma. Os nomes das pastas de idiomas são também gravados no arquivo de configuração do KHangMan em `$XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc`.

Manual do KHangMan

O nome do distribuidor (p.ex.: o endereço do site onde obter os novos idiomas) é guardado no `$XDG_DATA_DIRS/share/apps/khangman/khangmanrc`.

O idioma inglês (padrão) e o idioma do usuário do seu pacote 'i18n' (se estiver disponível) são salvos em `$XDG_DATA_DIRS/share/apps/kvtml`.

No arquivo de configuração, por cada usuário no seu arquivo `$XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc`, são salvas todas as configurações do jogo como o fundo, o último nível jogado, ... além dos arquivos que foram transferidos a partir da janela para **Obter novidades!**

Capítulo 5

Créditos e licença

KHangMan

Direitos autorais do programa 2001-2007 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Contribuições:

- Gráficos do homem enforcado: Renaud Blanchard kisukuma@chez.com
- Sons: Ludovic Grossard ludovic.grossard@libertysurf.fr
- Antigo desenvolvedor: Primoz Anzur zerokode@gmx.net
- Arquivo de dados em sueco, ajuda na codificação, imagens transparentes e correções de i18n: Stefan Asserhäll stefan.asserhall@telia.com
- Arquivos de dados em espanhol: eXParTaKus expartakus@expartakus.com
- Dados de dicas em espanhol: Rafael Beccar rafael.beccar@kdemail.net
- Arquivos de dados em dinamarquês: Erik Kjaer Pedersen erik@mpim-bonn.mpg.de
- Arquivos de dados em finlandês: Niko Lewman niko.lewman@edu.hel.fi
- Arquivos de dados em português brasileiro: João Sebastião de Oliveira Bueno gwidion@mpc.com.br
- Arquivos de dados em catalão: Antoni Bella bella5@teleline.es
- Arquivos de dados em italiano: Giovanni Venturi jumpyj@tiscali.it
- Arquivos de dados em holandês: Rinse rinse@kde.nl
- Arquivos de dados em português: Pedro Morais morais@kde.org
- Arquivos de dados em sérvio (cirílico e latim): Chusslove Illich chaslav@sezampro.yu
- Arquivos de dados em esloveno: Jure Repinc jlp@holodeck1.com
- Arquivos de dados em checo Lukáš Tinkl lukas@kde.org
- Arquivos de dados em tadjique: Roger Kovacs rkovacs@khujand.org
- Arquivos de dados em Norueguês (Bokmål): Torger Åge Sinnes torg-a-s@online.no
- Arquivos de dados em húngaro: Tamas Szanto tszanto@mol.hu
- Arquivos de dados em Norueguês (Nynorsk): Gaute Hvoslef Kvalnes gaute@verdsveven.com

Manual do KHangMan

- Arquivos de dados em turco: Mehmet Özel mehmet_ozel2003@hotmail.com
- Arquivos de dados em búlgaro: Radostin Radnev radnev@yahoo.com
- Arquivos de dados em Irlandês (Gaélico): Kevin Patrick Scannell scannell@slu.edu
- Ajuda na codificação: Robert Gogolok mail@robert-gogolok.de
- Ajuda na codificação: Benjamin Meyer ben@meyerhome.net
- Correções de código: Lubos Lunàk l.lunak@kde.org
- Correções de código: Albert Astals Cid aacid@kde.org
- Estudo de usabilidade: Celeste Paul seele@obso1337.org

Direitos autorais da documentação 2001-2007 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Tradução de Luiz Fernando Ranghetti elchevive@opensuse.org

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).