

# Manual do KNetWalk

Fela Winkelmolen

Eugene Trounev

Tradução: Eliana Boaglio

Tradução: André Marcelo Alvarenga



## Manual do KNetWalk

# Conteúdo

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Introdução</b>                          | <b>6</b>  |
| <b>2</b> | <b>Como jogar</b>                          | <b>7</b>  |
| <b>3</b> | <b>Regras, estratégias e dicas do jogo</b> | <b>8</b>  |
| 3.1      | Regras . . . . .                           | 8         |
| 3.2      | Estratégias e dicas . . . . .              | 8         |
| <b>4</b> | <b>Resumo da interface</b>                 | <b>9</b>  |
| 4.1      | Itens dos menus . . . . .                  | 9         |
| 4.2      | Configuração do jogo . . . . .             | 10        |
| 4.2.1    | Geral . . . . .                            | 10        |
| 4.2.2    | Tema . . . . .                             | 10        |
| 4.2.3    | Jogo personalizado . . . . .               | 10        |
| 4.3      | Atalhos . . . . .                          | 10        |
| <b>5</b> | <b>Créditos e licença</b>                  | <b>12</b> |

# Lista de Tabelas

|     |                   |    |
|-----|-------------------|----|
| 4.1 | Atalhos . . . . . | 11 |
|-----|-------------------|----|

## **Resumo**

KNetWalk, um jogo para administradores de sistema.

# Capítulo 1

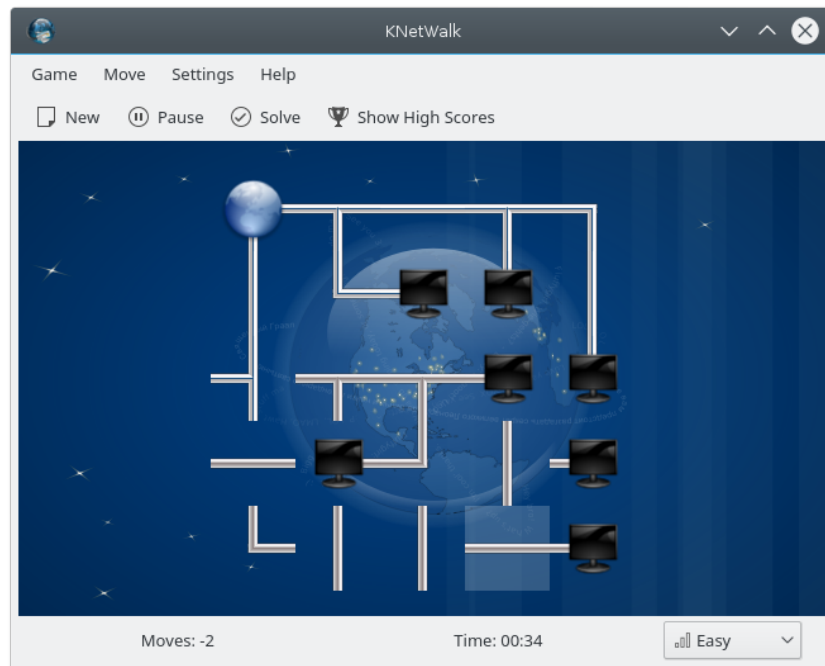
## Introdução

KNetWalk é um jogo de lógica para um único jogador.

O objetivo do jogo é iniciar a LAN, conectando todos os terminais no servidor, no menor número de jogadas.

## Capítulo 2

# Como jogar



É apresentado uma grade retangular contendo um servidor, vários terminais e fios. O objetivo do jogo é girar estes quadros até que todas as máquinas-cliente estejam conectadas ao servidor, utilizando-se todos os fios. Opcionalmente, você pode tentar obter uma pontuação mais alta, minimizando o número de giros necessários.

Clicando sobre um quadro com o botão esquerdo do mouse, o quadro é girado em sentido anti-horário. Clicando sobre um quadro com o botão direito do mouse, o quadro é girado no sentido horário. Clicando com o botão do meio do mouse (se o mouse não tiver o botão do meio, clique com os dois botões ao mesmo tempo), o quadro é bloqueado, prevenindo que o mesmo seja girado ao menos que ele seja desbloqueado por outro clique no botão do meio; isto pode ser muito útil para marcar quadros dos quais é desconhecida a correta orientação. A barra de estado mostra o número de cliques realizados.

## Capítulo 3

# Regras, estratégias e dicas do jogo

### 3.1 Regras

- Existe apenas uma única solução correta possível para todo jogo.
- Quando jogar no nível de dificuldade **Muito difícil**, as conexões poderão feitas da esquerda para direita e de cima para baixo.
- O jogo acaba quando todo terminal e todo fio é conectado ao servidor.
- A pontuação representa o número de cliques que foram feitos para completar o jogo. Quanto menor a pontuação, melhor.

### 3.2 Estratégias e dicas

- Comece procurando por quadros com orientação que pode ser facilmente determinada.
- Se você tiver certeza da orientação, você pode marcar o quadro usando o botão do meio do mouse. Isto é particularmente útil em jogos difíceis.
- Procure pelos fios de formato I e T próximo das bordas, e fios de formato L próximo dos cantos. A posição destes quadros pode ser facilmente determinada, a não ser que você esteja jogando o nível de dificuldade **Muito difícil**.
- Quando jogar no nível de dificuldade **Muito difícil**, é bom começar olhando perto dos quadros vazios e estiverem próximo de regiões contendo muitos terminais agrupados.
- Mesmo quando jogar com o mesmo nível de dificuldade, alguns jogos são mais fáceis que outros, reinicie o jogo se você quiser pegar um tabuleiro diferente.
- Se você quiser conseguir uma boa pontuação, apenas realize a jogada quando tiver certeza.



## Capítulo 4

# Resumo da interface

### 4.1 Itens dos menus

#### Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo. Ele cria um tabuleiro randomicamente no nível de dificuldade atual.

#### Jogo → Pausa (P)

Coloca o tempo de jogo em pausa. Clique de novo no item do menu para prosseguir com o jogo. Repare que o tabuleiro desaparece quando o jogo fica em pausa, uma vez que seria injusto poder descobrir jogadas boas sem ter a pressão do tempo.

#### Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Exibe uma caixa de diálogo, contendo as pontuações mais altas de vários níveis de dificuldade.

#### Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do programa.

#### Movimento → Solucionar

Use-o para desistir de um jogo. A solução será apresenta, mas a pontuação não será considerada como recorde.

#### Mover → Desbloquear tudo

Desbloqueia todas as células que foram bloqueadas anteriormente pelo jogador usando a tecla **Espaço** ou automaticamente após assinalar a opção **Bloquear automaticamente** na [página Geral](#) da caixa de diálogo Configurar o KNetWalk.

#### Configurações → Dificuldade

Permite-lhe definir o nível de dificuldade a partir de um submenu.

Existem cinco níveis de dificuldade:

- **Fácil:** 5 linhas, 5 colunas, sem empacotamento.
- **Médio:** 7 linha, 7 colunas, sem empacotamento.
- **Difícil:** 9 linhas, 9 colunas, sem empacotamento.
- **Muito difícil:** 9 linhas, 9 colunas, com empacotamento.
- **Personalizado:** Serão usadas as opções configuradas na [caixa de diálogo Configurar o KNetWalk](#).

### Configurações → Configurar o KNetWalk...

Abre a caixa de diálogo Configurar o KNetWalk. Veja a seção [Configuração do jogo](#) para obter mais informações.

O KNetWalk possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

## 4.2 Configuração do jogo

Para abrir a caixa de diálogo Configurar o KNetWalk, selecione a opção **Configurações → Configurar o KNetWalk...**

### 4.2.1 Geral

Nesta página você poderá alterar as seguintes configurações do jogo.

#### Reproduzir sons

Se esta opção estiver assinalada, os sons do jogo KNetWalk serão reproduzidos.

#### Bloquear automaticamente

Se esta opção estiver assinalada, o KNetWalk irá bloquear automaticamente a célula após a rotação.

#### Duração da rotação

Aqui você poderá definir o tempo necessário para animar a rotação de uma única célula.

### 4.2.2 Tema

Para selecionar o tema com que deseja jogar, vá à seção **Tema**. Ele é carregado quando selecionar o botão **OK** ou **Aplicar**. O jogo atual será terminado, dando início a um novo. Você poderá clicar no botão de **Padrões** para restaurar o tema padrão.

### 4.2.3 Jogo personalizado

Esta página pode ser usada para configurar as opções do jogo personalizado. Você poderá escolher a **Largura** e a **Altura** do tabuleiro e assinalar a opção **Envolvência** se o tabuleiro deve passar da esquerda para a direita e de cima para baixo.

## 4.3 Atalhos

Os atalhos padrão são:

---

## Manual do KNetWalk

|                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| Inicia um novo jogo           | <b>Ctrl+N</b>          |
| Pausa                         | <b>P</b>               |
| Exibe os recordes             | <b>Ctrl+H</b>          |
| Sair                          | <b>Ctrl+Q</b>          |
| Ajuda                         | <b>F1</b>              |
| O que é isto?                 | <b>Shift+F1</b>        |
| Mover para a esquerda         | <b>Seta à esquerda</b> |
| Mover para a direita          | <b>Seta à direita</b>  |
| Mover para cima               | <b>Seta para cima</b>  |
| Mover para baixo              | <b>Seta para baixo</b> |
| Girar no sentido horário      | <b>Return</b>          |
| Girar no sentido anti-horário | <b>Ctrl-Return</b>     |
| Ativar bloqueio               | <b>Espaço</b>          |

Tabela 4.1: Atalhos

## Capítulo 5

# Créditos e licença

KNetWalk

Direitos autorais do programa 2004 - 2007 por Andi Peredri, Thomas Nagy e Fela Winkelmolén [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com)

Direitos autorais da documentação 2007 por Fela Winkelmolén [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com)

Tradução de Eliana Megumi Habiro Boaglio [eliana.habiro@gmail.com](mailto:eliana.habiro@gmail.com) e André Marcelo Alvarenga [alvarenga@kde.org](mailto:alvarenga@kde.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](#).