

Manual do KTuberling

Éric Bischoff
Paul E. Ahlquist, Jr.
Eugene Trounev
Revisão: Lauri Watts
Tradução: Marcus Gama



Manual do KTuberling

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Como jogar	7
3	Regras e Dicas	8
3.1	Uso do mouse	8
3.1.1	Colocando um objeto	9
3.1.2	Movendo um objeto	9
3.1.3	Removendo um objeto	9
4	Resumo da interface	10
4.1	A barra de ferramentas	10
4.2	Itens dos menus	11
4.2.1	Menu Jogo	11
4.2.2	Menu Editar	11
4.2.3	Menu Cenário	11
4.2.4	Menu Fala	12
4.2.5	Menu Configurações	12
5	Perguntas frequentes	13
6	Referências técnicas	14
6.1	Para artistas	14
6.2	Para tradutores	15
6.3	Para programadores	16
6.3.1	Classes C++	16
7	Créditos e licença	17
8	Índice	18

Lista de Tabelas

4.1	Botões da barra de ferramentas	10
-----	--	----

Resumo

KTuberling é um jogo para crianças pequenas.

Capítulo 1

Introdução

Tipo de jogo: Brinquedo

Número de jogadores possíveis: Um



O KTuberling é um jogo simples de construção para crianças e adultos. A ideia do jogo é baseada num conceito antigo de criação de bonecos. Uma batata era decorada com diversos objetos pequenos para que se parecesse mais com uma pessoa pequena. O KTuberling contudo vai mais além, no que compete ao conteúdo, e adiciona uma grande variedade de diferentes temas.

Capítulo 2

Como jogar

O KTuberling é um jogo vocacionado para crianças pequenas. Obviamente, também poderá ser adequado para os adultos que ainda tenham um coração de criança.

É um ‘editor de batatas’. Significa que você poderá arrastar e soltar olhos, bocas, bigodes e outras partes do rosto, bem como alguns extras num boneco semelhante a uma batata. Da mesma forma, você terá também outros cenários com temas diferentes.

Não existe nenhum vencedor para o jogo. O único intuito é fazer os rostos mais engraçados que conseguir.

O KTuberling também poderá ‘falar’. Ele irá pronunciar os nomes dos objetos que você arrasta e solta. Ele irá ‘falar’ numa língua à sua escolha. Você até poderá usá-lo para aprender um pouco de vocabulário das várias línguas estrangeiras.

Capítulo 3

Regras e Dicas

3.1 Uso do mouse

Existem duas áreas na janela principal:

- 'Cenário'.
- A área dos 'Objetos', onde você pode selecionar os objetos a colocar no cenário.

NOTA:

A aparência atual da tela do aplicativo poderá mudar de acordo com o 'cenário' selecionado.



3.1.1 Colocando um objeto

Para arrastar um objeto, mova o ponteiro do mouse para a área de 'objetos' e clique no objeto que deseja arrastar. Então mova-o para a área do 'cenário' e clique novamente.

NOTA:

O tamanho dos objetos poderá mudar durante o arrastamento. Alguns dos objetos aumentados foram ajustados para caber na área de "objetos".

3.1.2 Movendo um objeto

Logo que tenha sido solto no 'cenário', um objeto pode ser movido. Basta clicar no objeto para selecioná-lo e, posteriormente, arrastá-lo e soltá-lo. Quando você clicar nele, ele passará para cima dos outros objetos que o tenham coberto. Este truque é útil para fazer com que os olhos fiquem colocados corretamente.

3.1.3 Removendo um objeto

Para remover um objeto que tenha sido colocado no 'cenário', arraste-o de volta do 'cenário' para a área dos 'objetos'.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 A barra de ferramentas

A barra de ferramentas possui os botões para as funções mais usadas.







Botão	Nome	Equivalente no menu	Ação
	Novo	Jogo → Novo	Limpa o 'cenário'. Isto tira todas as peças para fora da área de jogo para que possa criar uma nova decoração.
	Carregar	Jogo → Carregar...	Abre um arquivo existente do aplicativo a partir do disco.
	Salvar	Jogo → Salvar	Salva a sua criação na sua pasta pessoal, ou noutra pasta em seu disco. O boneco é salvo num pequeno arquivo onde somente as posições dos objetos são gravados.
	Imprimir	Jogo → Imprimir...	Imprime a sua imagem.
	Desfazer	Editar → Desfazer	Desfaz a última operação.
	Refazer	Editar → Refazer	Refaz a última operação.

Tabela 4.1: Botões da barra de ferramentas

4.2 Itens dos menus

4.2.1 Menu Jogo

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Limpa o 'cenário'

Jogo → Carregar... (Ctrl+O)

Abre um arquivo com um boneco a partir do seu disco.

Jogo → Salvar (Ctrl+S)

Salva a sua criação. O boneco é gravado num pequeno arquivo onde somente a posição dos objetos é que é gravada.

Jogo → Salvar como imagem...

Cria um arquivo gráfico que contém uma imagem do seu boneco.

Jogo → Imprimir... (Ctrl+P)

Imprime a imagem do seu boneco.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do KTuberling.

4.2.2 Menu Editar

Editar → Desfazer (Ctrl+Z)

Desfaz a última colocação de 'objetos'.

Editar → Refazer (Ctrl+Shift+Z)

Refaz a última colocação de 'objeto'. Esta opção do menu só estará ativa se você tiver usado anteriormente o **Desfazer**.

Editar → Copiar (Ctrl+C)

Copia o 'cenário' para a área de transferência.

4.2.3 Menu Cenário

Cenário → Bloquear proporção

Esta opção mantém as proporções do cenário ao dimensionar a janela do KTuberling. Quando as proporções não corresponderem às da janela, o fundo é preenchido com o indicado no tema.

Cenário → Nome do cenário

Muda para o cenário.

Irá conter os cenários instalados no seu sistema.

O KTuberling lembrará do último cenário escolhido da próxima vez que iniciar.

4.2.4 Menu Fala

Fala → **Desligar som**

Desliga o som.

Fala → *Nome da Língua*

Ativa o som e fala a língua selecionada.

O KTuberling recordará esta opção da próxima vez que for iniciado.

4.2.5 Menu Configurações

Configurações → **Modo de tela inteira (Ctrl+Shift+F)**

Comuta (liga ou desliga) o modo de tela inteira.

O KTuberling possui os itens de menu normais do KDE para a **Configurações** e **Ajuda**; para mais informações, leia as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 5

Perguntas frequentes

1. *Eu quero alterar o visual do jogo. É possível?*
Sim, pode. Veja [esta](#) seção da 'Apresentação da Interface' para mais detalhes.
2. *Eu posso usar o teclado para jogar este jogo?*
Não, este jogo não pode ser jogado com o teclado.
3. *Fiz uma ótima imagem e quero compartilhá-la com os meus amigos. Posso salvá-la como uma imagem?*
Sim. Para salvar a sessão atual como uma imagem, veja [esta](#) seção da 'Apresentação à Interface'.

Capítulo 6

Referências técnicas

Éric Bischoff
Tradução: Marcus Gama

11/05/2016

1.0.0 (Applications 16.04) O KTuberling oferece uma forma gentil e compensadora de introduzir à personalização e programação do KDE. O aplicativo pode ser estendido. Por exemplo, sem qualquer codificação, poderão ser adicionados novas áreas de jogo, alterando os arquivos gráficos. Ao adicionar os arquivos de som apropriados, os tradutores poderão alterar os sons para o seu idioma nativo!

Se você estender ou adicionar algo ao jogo, por favor considere enviar as suas adições ao mantenedor [Alex Fiestas](#) de modo a incluí-las nas próximas versões.

6.1 Para artistas

Para criar uma nova área de jogo para o KTuberling, você terá que:

- Desenhar a área de jogo num arquivo SVG, onde terá que:
 - Chamar “background” ao local onde os itens poderão ser colocados.
 - Dar um nome único a todos os itens arrastáveis.
- Criar um arquivo ‘.theme’ que terá que seguir este esquema:

```
<playground gameboard="seuarquivoSVG" name="arquivodesktop">
  <object name="nomedoitem" sound="nomedosom" scale="algumvalor" />
  ...
  ...
  ...
</playground>
```

- *seuArquivoSVG* é o nome do arquivo SVG que tem o desenho.
- *oArquivoDesktop* é o nome do arquivo ‘desktop’ que tem o nome do tema.
- Para cada objeto, irá necessitar de um item <object>. O *nomeItem* é o nome único que usou no arquivo SVG, o *nomeSom* é o nome do som que será tocado ao arrastar o item; veja o HOWTO de temas de sons para mais informações.
- O ‘scale’ é opcional e o *valor* é o fator de escala que será usado ao desenhar este objeto fora do armazém; se não for indicado, é igual a 1.

- Crie um arquivo `'.desktop'` que siga este esquema

```
[KTuberlingTheme]
Name=NomeDotema
```

- *nomeTema* é o nome que identifica o tema, o qual aparecerá no menu da Área de Jogo.
- Se você estiver adicionando o tema ao repositório do KTuberling, adicione os arquivos `'.svg'`, `'.theme'` e `'.desktop'` à seção FILES do arquivo CMakeLists.txt da pasta `'pics/'`
- Se quiser instalá-lo você mesmo, coloque os arquivos `.svg`, `.theme` e `.desktop` em `ktuberling/pics` no `qtpaths --paths LocalizaçãoDeDadosGenérica`

6.2 Para tradutores

Além do mecanismo normal dos arquivos `.po` para traduzir os textos do programa e as mensagens, os sons também poderão ser localizados.

Para criar um novo tema de sons do KTuberling, você terá que:

- Gravar os sons no formato de arquivo RC3 do OGG Vorbis.
- Criar um arquivo `códigoDuasLetrasDeSeuIdioma.soundtheme` que terá que seguir este esquema:

```
<language code="códigoDuasLetrasDeSeuIdioma">
<sound name="nomeSom" file="localRelativo" />
...
...
...
</language>
```

- *códigoDuasLetrasDeSeuIdioma* é o código de duas letras do seu idioma, sendo por exemplo `'pt'` para o Português.
- Para cada som, deverá existir um item `<sound>`. O *nomeSom* deverá corresponder ao `'nomeSom'` indicado no tema do recreio (ver o HOWTO dos temas). O *localRelativo* deverá ser o local relativo onde irá instalar o arquivo com este som, sendo tipicamente igual a um `LocalUnico/nomeSom.format` (o `'umLocalUnico'` pode ser o código de duas letras da sua língua, por exemplo).
- Se você estiver adicionando o tema de som ao KTuberling à pasta do seu idioma:
 - Adicione os arquivos de sons e o arquivo `'.soundtheme'` à pasta `'data/kdegames/ktuberling'` das traduções do seu idioma.
 - Nessa mesma pasta, será necessário um arquivo `'CMakeLists.txt'` que descreve como instalar os arquivos, sendo tipicamente.

```
FILE( GLOB oggfiles *.ogg )
INSTALL( FILES ${oggfiles} DESTINATION ${KDE_INSTALL_DATADIR}/ ←
ktuberling/sounds/códigoDuasLetrasDeSeuIdioma )
INSTALL( FILES códigoDuasLetrasDeSeuIdioma.soundtheme DESTINATION ${ ←
KDE_INSTALL_DATADIR}/ktuberling/sounds/ )
```

- Se quiser instalá-lo você mesmo:
 - Coloque o arquivo `códigoDuasLetrasDeSeuIdioma.soundtheme` em `ktuberling/sounds` em `qtpaths --paths LocalizaçãoDeDadosGenérica`

- Coloque seus arquivos de som em `ktuberling/sounds/someUniquePath` em `qtpaths --paths` **LocalizaçãoDeDadosGenérica**

A informação sobre como lidar com os mecanismos de tradução no KDE está disponível no [HOWTO de Traduções do KDE](#).

6.3 Para programadores

Não é difícil aos programadores estenderem o KTuberling.

6.3.1 Classes C++

TopLevel

Janela de topo e gerenciamento básico do programa

PlayGround

Descrição de um dos níveis de jogo

ToDraw

Uma descrição de um dos 'objetos' gráficos a serem desenhados

SoundFactory

Descrição de um dos idiomas e dos seus sons

Ação

Uma das ações do usuário na pilha de desfazer/refazer.

Capítulo 7

Créditos e licença

KTuberling

- Alex Fiestas alex@eyeos.org - Manutenção atual
- John Calhoun - ideia original, imagens originais e sons em inglês
- Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr - programação do KDE
- François-Xavier Duranceau duranceau@free.fr - testes, conselhos e ajuda
- Peter Silva peter.silva@videotron.ca - revisão da documentação
- Paul Ahlquist pea@ahlquist.org - melhorias na documentação

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

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](#).

Capítulo 8

Índice

K

KDE, [14](#)
KTuberling, [14](#)

R

referência técnica, [14](#)