

Підручник з KBlackBox

Nicolas Roffet
Robert Cimrman
Philip Rodrigues
Lauri Watts

Переклад українською: Юрій Чорноіван



Підручник з KBlackBox

Зміст

1	Вступ	5
2	Як грати	6
3	Правила гри, стратегія та поради	7
3.1	Правила гри	7
4	Огляд інтерфейсу	9
4.1	Опис ігрової дошки	9
4.2	Пункти меню	10
5	Часті запитання	11
6	Подяки і ліцензія	12

Анотація

У цій документації описано гру KBlackBox версії 0.5.0.

Розділ 1

Вступ

ТИП ГРИ:

Головоломка, гра на дошці

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:

Один

KBlackBox — чудова гра для розвитку логічного мислення, зразком для написання якої була гра для emacs з назвою «blackbox». Більшу частину цієї довідкової інформації засновано на довідці для гри-оригіналу у emacs.

KBlackBox — це гра у знаходження кульок на полі. Комп'ютер ховає декілька кульок всередині скриньки. За допомогою надсилання променів до скриньки і наступного спостереження за їх взаємодією з вмістом скриньки можна визначити розташування прихованих кульок.

Чим меншою кількістю лазерів ви скористаєтеся і чим швидше ви знайдете кульки, тим кращим (нижчим) буде ваш результат.

Розділ 2

Як грати

МЕТА:

Для визначення позицій кульок всередині чорної скриньки скористайтеся лазерними променями.

Для визначення розташування прихованих у чорній скриньці кульок скористайтеся лазерними променями, а також позначками кульок та порожніх клітинок.

Гра починається одразу за пострілом першим лазером. До виконання цієї дії таймер не буде запущено, а отже, не відбуватиметься ніяких змін у кінцевому результаті.

Курсор можна пересувати ігровим полем за допомогою стандартних клавіш зі стрілочками або за допомогою миші. Вмикання лазерів та позначення клітинок чорної скриньки можна здійснювати за допомогою лівої кнопки миші або за допомогою клавіші **Enter**.

Крім того, ви можете перетягувати і скидати кульки і позначки за допомогою миші.

Крім того, ви можете позначати і поля, у яких, як вам здається, кульок бути не може. Для цього просто клацніть правою кнопкою миші. Такі позначки часто допомагають визначити область, де можуть знаходитися кульки. Щоб вилучити будь-яку з позначок, достатньо повторно натиснути ту саму клавішу на клавіатурі або кнопку миші.

Якщо ви впевнені, що правильно встановили розташування кульок, натисніть кнопку **Готово!**. Програма проінформує вас про те, чи правильно ви встановили розташування, і покаже остаточний результат.

Якщо ви неправильно вказали позицію однієї з кульок, буде показано правильний розв'язок.

З плином часу рахунок зростатиме (на одне очко за секунду), очки нараховуватимуться і за використання лазерів: 3 очки, якщо промінь влучить у кульку або повернеться у точку, з якої його було надіслано, і 9 очок, якщо точка виходу відрізнятиметься від точки входу. Якщо ви зробите помилку, наприкінці гри рахунок буде встановлено у значення 999, тобто максимальне значення рахунка.

Розділ 3

Правила гри, стратегія та поради

3.1 Правила гри

Вам слід знайти кульки, сховані у чорній скриньці. Ваші можливості обмежено — ви можете лише пускати промені з лазерів, які розташовано навколо скриньки. Результатом взаємодії променя з вмістом скриньки може бути один з наступних наслідків:

Відхилення

Промінь було відхилено: він вийшов зі скриньки у місці, яке відрізняється від точки входу. На ігровому полі відхилення позначаються відповідною парою чисел, — одне з них позначає точку входу променя, інше — точку виходу.

Відбиття

Промінь було відбито: він повернувся у точку, звідки його було надіслано. На ігровому полі відбиття вказуються особливою позначкою.

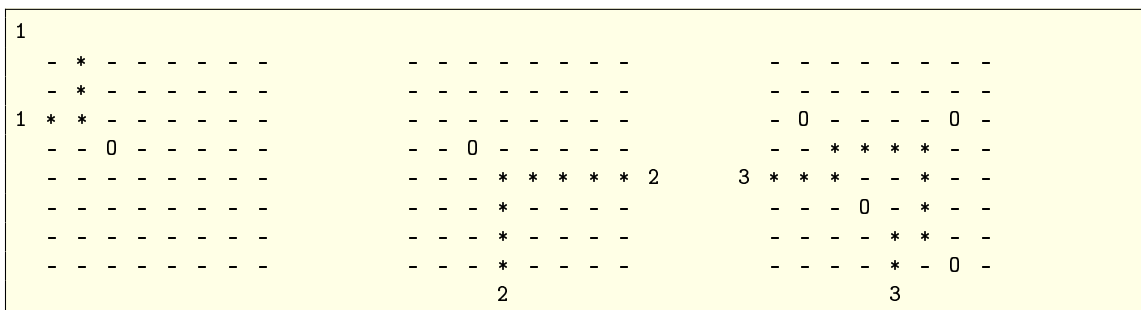
Влучення

Промінь влучив у кульку, після чого його було повністю поглинуто, — зі скриньки він не вийшов. На ігровому полі влучення вказуються особливою позначкою.

Правила, за якими кульки відхиляють промені прості, найкращим способом зрозуміти їх буде приклад.

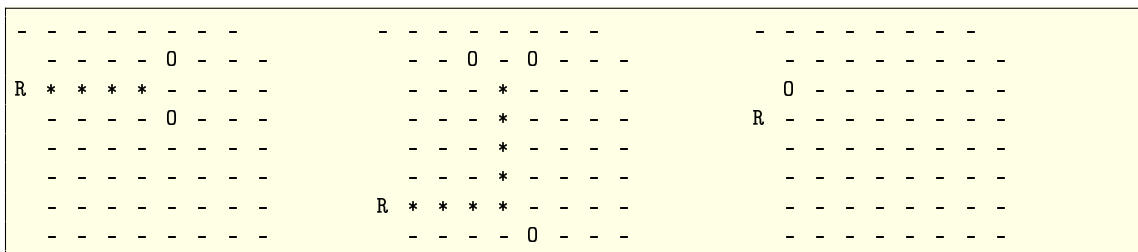
Промінь, який влучає у кульку, буде відхилено на кут у дев'яносто градусів. Протягом перебування у скриньці промені можуть відхилятися декілька разів. На наведених нижче діаграмах дефіси позначають порожні клітинки у скриньці, а літера **О** — кульку. Точки входу і виходу кожного з променів позначено числами, значення яких ми вже обговорювали у розділі [Відхилення](#). Пам'ятайте, що точки входу і виходу є взаємозамінними. Символи ***** позначають шлях променя.

Ретельно вивчіть відносні розташування кульок і відхилення у дев'яносто градусів, які вони спричиняють.



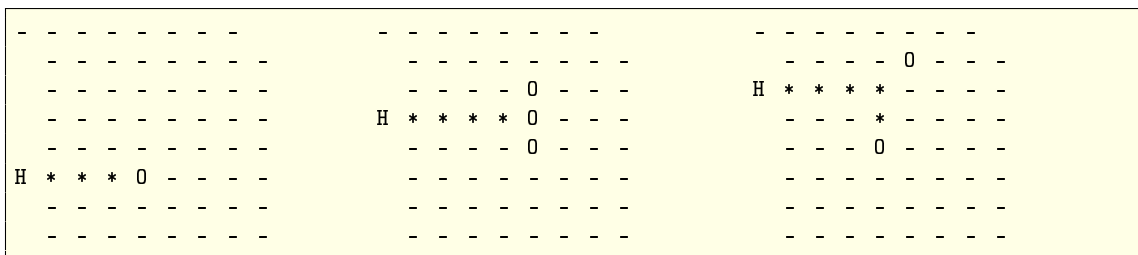
Підручник з KBlackBox

Як вже згадувалося раніше, відбиття означає, що промінь повернувся до точки, звідки його було надіслано. Таке може статися за декількох умов:



У першому з прикладів промінь було відхилено вниз верхньою кулькою, а потім ліворуч нижньою кулькою, нарешті, він повторив свій шлях до точки, звідки його було надіслано. Третій приклад можна розглядати як, певною мірою, виняток, але його можна зрозуміти як випадок, у якому промінь просто не потрапляє до скриньки. Іншими словами, промінь відхиляється вниз і тут само виходить зі скриньки.

Влучення відбувається, якщо промінь проходить точно через кульку:

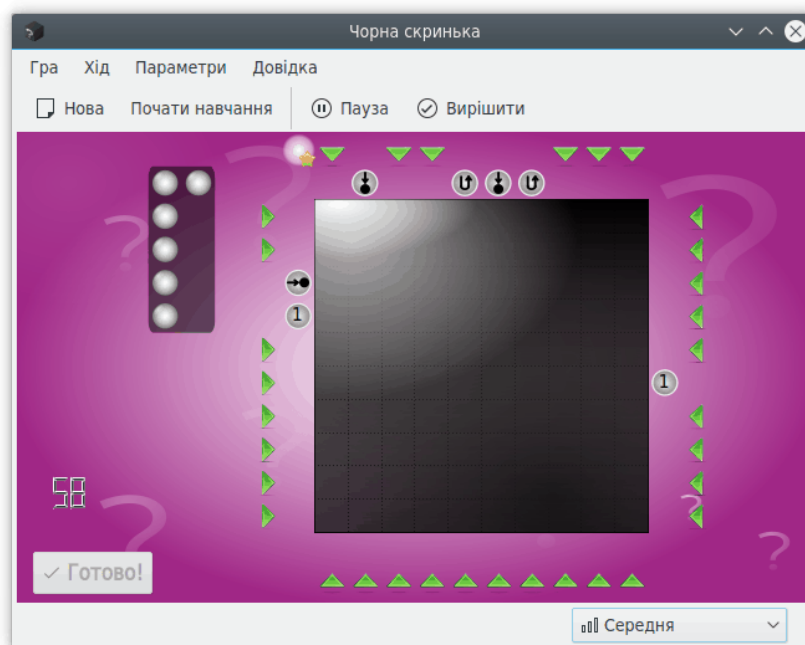


Порівняйте другий приклад з влученням з першим прикладом з відбиттям.

Розділ 4

Огляд інтерфейсу

4.1 Опис ігрової дошки



На ігровій дошці можна знайти поля таких типів:

Велика чорна панель посередині

На ній ви маєте позначати позиції, у яких, на вашу думку, розташовано кульки.

Лазери навколо скриньки

Лазери стріляють променями світла у скриньку після вмикання. Після пострілу лазер зникає, — його позначку буде замінено на позначку, яка відповідає результатам взаємодії лазерного променя з кульками у чорній скриньці.

М'ячі

Вам здається, що «Тут має бути одна з них!»? Ці позначки призначено для полів у чорній скриньці, де, як ви підозрюєте, мають знаходитися кульки.

Наприкінці гри правильні і неправильні позиції кульок також буде вказано позначкою «кулька».

Позначки для «вільних полів»

Ви можете скористатися цими позначками, щоб вказати позиції, у яких, як вам здається, кульок немає.

4.2 Пункти меню

Гра → Створити (Ctrl+N)

Починає нову гру (і припиняю поточну гру, якщо ви уже граєте).

Гра → Пауза (P)

Призупиняє або поновлює поточну гру.

Пам'ятайте, що під час призупинки гри результати взаємодії буде приховано.

Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)

Показує таблиці найкращих результатів.

Гра → Почати навчання

Запускає навчальний курс гри. Це зручний для користувача спосіб вивчити правила гри.

Гра → Нова гра у пісочниці

За використання цього режиму розв'язок буде показано на початку гри. Це корисно для того, щоб зрозуміти принципи гри.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

За допомогою цього пункту меню можна закрити вікно і вийти з KBlackBox.

Хід → Розв'язати

Скористайтеся цим пунктом для того, щоб здатися у гри. Програма покаже вам розв'язок: правильне розташування кульок.

Хід → Готово!

Після того, як ви розташуєте всі кульки, натисніть кнопку «Готово!». Гру буде завершено, програма обчислить остаточний рахунок і покаже правильне розташування кульок.

Параметри → Складність

Тут можна обрати складність гри. У складніших режимах гри буде більше кульок і більша чорна скринька, ніж у простіших варіантах. Крім того, ви можете грати на рівні з нетиповою складністю, параметри цього рівня можна налаштувати за допомогою діалогового вікна параметрів KBlackBox.

Пам'ятайте: гра, у якій не більше 4 кульок, завжди має єдиний розв'язок! Це твердження не стосується ігор, у який 5 або більше кульок.

Крім того, у KBlackBox передбачено типові для KDE пункти меню **Параметри** і **Довідка**. Щоб дізнатися більше, ознайомтеся з розділами щодо **меню «Параметри»** та **меню «Довідка»** підручника з основ роботи у KDE.

Розділ 5

Часті запитання

1. *Чи можна використовувати для гри клавіатуру?*

Так. Ви можете використовувати клавіші зі стрілками для керування курсором, **Enter** для встановлення або вилучення кульок, і **Пробіл** для встановлення міток «порожній».

2. *Я змушений (змушена) перервати гру, але гру ще не завершено. Чи можу я зберегти поточний стан?*

У поточній версії KBlackBox збереження ігор не передбачено.

Розділ 6

Подяки і ліцензія

KBlackBox

Авторські права на програму належать Robert Cimrman cimrman3@students.zcu.cz, ©1999–2000, і Nicolas Roffet nicolas-kde@roffet.com, ©2007

Авторські права на документацію належать Robert Cimrman. Автором оновлення і перетворення документації у формат Docbook для KDE 2.0 є Lauri Watts lauri@kde.org. Рецензентом документації є Philip Rodrigues phil@kde.org

Переклад українською: Юрій Черноіван yurchor@ukr.net

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).