

# Підручник з KNetWalk

Fela Winkelmolen

Eugene Trounev

Переклад українською: Сергій Якимчук



# Підручник з KNetWalk

# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Правила гри</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Правила гри, стратегія та поради</b>	<b>8</b>
3.1	Правила гри . . . . .	8
3.2	Стратегія та поради . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Огляд інтерфейсу</b>	<b>9</b>
4.1	Пункти меню . . . . .	9
4.2	Налаштування гри . . . . .	10
4.2.1	Загальне . . . . .	10
4.2.2	Тема . . . . .	10
4.2.3	Нетипова гра . . . . .	10
4.3	Скорочення . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Авторські права та ліцензування</b>	<b>12</b>

# Перелік таблиць

4.1	Скорочення . . . . .	11
-----	----------------------	----

### **Аноація**

KNetWalk — гра для системних адміністраторів.

## Розділ 1

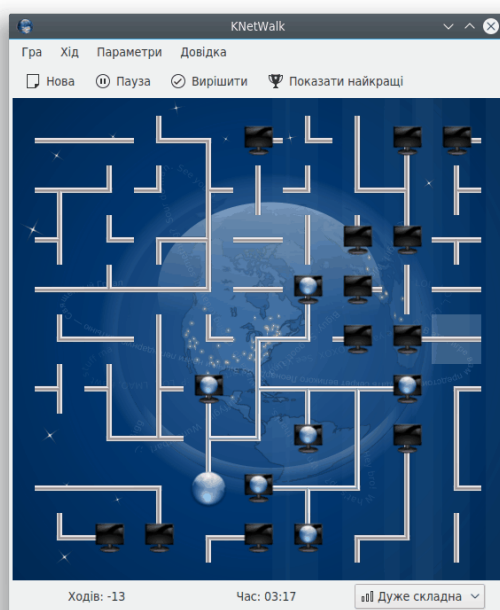
# Вступ

KNetWalk — це логічна гра для одного гравця.

Ціль гри — запустити мережу, з'єднавши всі термінали з сервером, якомога швидше.

## Розділ 2

# Правила гри



Гравцю дається прямокутне поле, що містить сервер, декілька терміналів, і шматки дроту. Ціль гри — обертаючи ці елементи, з'єднати кожен комп'ютер з сервером, не залишаючи вільних шматків дроту. Ви можете спробувати отримати високу кількість балів шляхом зменшення числа потрібних обертань.

Клацання лівою кнопкою миші по полю обертає елемент проти годинникової стрілки, правою — за годинниковою стрілкою. Середня кнопка призводить до блокування елемента і перешкоджає його обертанню. Розблокувати елемент можна повторним натисканням середньої кнопки. Ця функція може бути корисною для запобігання випадкового обертання елементів гри, які вже розміщені правильно. Рядок стану показує число здійснених поворотів.

## Розділ 3

# Правила гри, стратегія та поради

### 3.1 Правила гри

- У кожній грі існує лише один правильний розв'язок.
- Коли граєте на **Дуже важкому** рівні складності сполучення можуть переноситись зліва направо та зверху вниз.
- Гра закінчується, коли всі комп'ютери та дроти під'єднано до сервера.
- Кількість набраних очок відповідає кількості зроблених поворотів. Чим менше очок — тим краще.

### 3.2 Стратегія та поради

- На початку гри шукайте поля, розташування елементів яких може бути легко визначене.
- Якщо ви впевнені в розташуванні елемента, ви можете відзначити це, за допомогою середньої кнопки миші. Це особливо корисно на високих рівнях складності.
- Знайдіть I- та T- подібні дроти біля меж, і L-подібні дроти біля краю поля. Їх правильне розміщення може легко бути виявлено, крім випадків гри на **Дуже складному** рівні складності.
- Коли граєте на **Дуже складному** рівні, краще почати з елементів, що розташовані поблизу пустих квадратів, якщо вони є, або поблизу великого скупчення терміналів.
- Навіть граючи на тому ж самому рівні складності, деякі ігри можуть виявитися простішими за інші; почніть нову гру, якщо ви хочете змінити поле.
- Якщо ви хочете набрати гарну кількість очок, робіть лише ті рухи, в яких впевнені.



## Розділ 4

# Огляд інтерфейсу

### 4.1 Пункти меню

#### Гра → Нова (Ctrl+N)

Почати нову гру. Створюється випадкове поле, відповідно до поточного рівня складності.

#### Гра → Пауза (P)

Зупинка ігрового часу. Натисніть той же пункт меню для продовження гри. Зауважте, що ігрове поле недоступне в режимі паузи, бо це б було не чесно, якщо б Ви могли познаходити гарні ходи не витрачаючи час.

#### Гра → Показати рекорди (Ctrl+H)

Показується діалогове вікно, що містить рекорди для різних рівнів складності.

#### Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Завершує роботу програми.

#### Хід → Розв'язати

Скористайтеся цим пунктом для того, щоб здатися у грі. Програма покаже вам розв'язок, але результат гри не буде записано до списку найкращих результатів.

#### Хід → Розблокувати усі

Розблокувати усі комірки, які раніше було заблоковано користувачем за допомогою клавіші **Пробіл** або автоматично після позначення пункту **Автоблокування** на сторінці «Загальне» діалогового вікна налаштувань KNetWalk.

#### Параметри → Складність

Встановіть рівень складності за допомогою підменю

Передбачено п'ять рівнів складності:

- **Простий:** 5 рядків, 5 стовпців, без переносу.
- **Середній:** 7 рядків, 7 стовпців, без переносу.
- **Важкий:** 9 рядків, 9 стовпців, без переносу.
- **Дуже важкий:** 9 рядків, 9 стовпців, з переносом.
- **Нетиповий:** буде використано параметри, вказані за допомогою діалогового вікна налаштування KNetWalk.

## Параметри → Налаштувати KNetWalk...

Відкрити діалогове вікно налаштувань KNetWalk. Докладніший його опис можна знайти у розділі [Налаштування гри](#).

Крім того, у KNetWalk 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.

## 4.2 Налаштування гри

Щоб відкрити діалогове вікно налаштувань KNetWalk, скористайтеся пунктом меню **Параметри** → **Налаштувати KNetWalk...**

### 4.2.1 Загальне

За допомогою цієї сторінки ви можете змінити вказані нижче параметри гри.

#### Відтворювати звуки

Якщо позначено, під час гри у KNetWalk відтворюватимуться звуки гри.

#### Автоблокування

Якщо позначено цей пункт, KNetWalk автоматично блокуватиме комірki після обертання.

#### Тривалість обертання

Тут ви можете вказати час, що витратиметься на анімацію одного обертання комірki.

### 4.2.2 Тема

Щоб обрати тему гри, вам слід відкрити сторінку тем. Тему буде завантажено після натискання кнопки **Гаразд** або **Застосувати**. Після цього поточну гру буде завершено, ви розпочнете гру з початку. Для відновлення типової теми натисніть кнопку **Типові значення**.

### 4.2.3 Нетипова гра

За допомогою цієї сторінки можна визначити параметри нетипового режиму гри. Ви можете вибрати **Ширину** і **Висоту** дошки та визначити, чи буде дошка замкненою зліва праворуч і згори вниз, за допомогою пункту **Замкнена дошка**.

## 4.3 Скорочення

Типовими скороченнями є

Почати нову гру	<b>Ctrl+N</b>
Пауза	<b>P</b>
Показати таблицю рекордів	<b>Ctrl+H</b>
Вийти	<b>Ctrl+Q</b>
Довідка	<b>F1</b>
Що це?	<b>Shift+F1</b>
Перейти ліворуч	←
Перейти праворуч	→

Підручник з KNetWalk

Перейти вище	↑
Перейти нижче	↓
Повернути за годинниковою стрілкою	<b>Enter</b>
Повернути проти годинникової стрілки	<b>Ctrl-Enter</b>
Перемикання блокування	<b>Пробіл</b>

Табл. 4.1: Скорочення

## Розділ 5

# Авторські права та ліцензування

KNetWalk

Авторські права на програму належать Andi Peredri, Thomas Nagy та Fela Winkelmoelen [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com), ©2004–2007

Авторські права на документацію до програми належать Fela Winkelmoelen [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com), ©2007

Переклад українською: Якимчук Сергій [yakim@yakim.org.ua](mailto:yakim@yakim.org.ua)

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

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