

Підручник з KsirK Skin Editor

Gael Kleag de Chalendar

Переклад українською: Юрій Чорноіван



Підручник з Ksirk Skin Editor

Зміст

1	Вступ	6
2	Створення шкірки KsirK	7
2.1	Структура тек і файлів	7
2.1.1	Тека Data	7
2.1.1.1	Група opn	7
2.1.1.2	Групи описів спрайтів	8
2.1.1.3	Групи опису країн	9
2.1.1.4	Групи опису націй	9
2.1.1.5	Групи опису континентів	9
2.1.1.6	Групи опису мети	10
2.1.2	Тека Images	10
2.1.2.1	Файл pool.svg	10
2.1.2.2	Файл map-mask.png	12
2.1.2.3	Зображення кнопок	13
2.1.3	Тека Sounds	14
2.2	Користування KsirK Skin Editor	14
3	Довідка щодо команд	16
3.1	Головне вікно KsirK Skin Editor	16
3.1.1	Кнопки	16
4	Довідник розробника для KsirK Skin Editor	17
5	Запитання і відповіді	18
6	Подяки і ліцензія	19
A	Встановлення	20
A.1	Як отримати KsirK Skin Editor	20
A.2	Збирання і встановлення	20

Перелік таблиць

2.1	Записи групи опи	8
2.2	Записи групи опису спрайта	8
2.3	Записи країн	9
2.4	Записи націй	9
2.5	Записи континентів	9
2.6	Записи мети	10
2.7	Елементи набору	12
2.8	Кнопки графічного інтерфейсу користувача	14

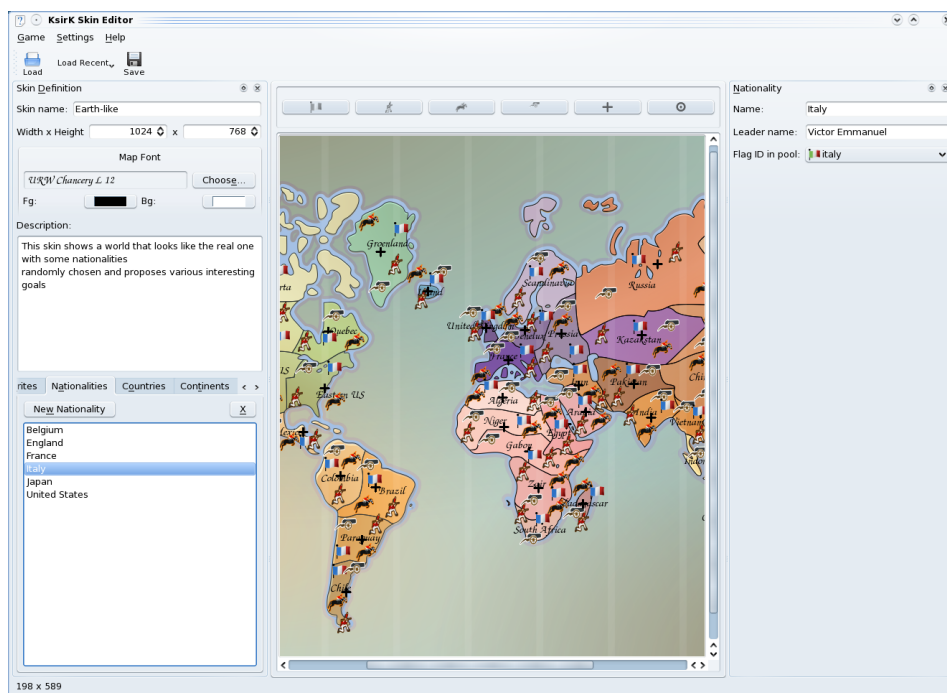
Анотація

KsirK — комп'ютеризована версія відомої стратегічної гри. У програмі передбачено можливість повної зміни елементів інтерфейсу та зображень, що використовуються у грі (шкірок). У цьому підручнику ви знайдете пояснення щодо створення нових шкірок з нуля за допомогою переглядача файлів, редактора зображень SVG і KsirK Skin Editor.

Розділ 1

Вступ

KsirK — комп'ютеризована версія відомої стратегічної гри. У програмі передбачено можливість повної зміни елементів інтерфейсу та зображень, що використовуються у грі (шкірок). У цьому підручнику ви знайдете пояснення щодо створення нових шкірок з нуля за допомогою переглядача файлів, редактора зображень SVG і KsirK Skin Editor.



Для створення нової шкірки слід виконати три основних кроки: створити ієрархію тек, створити графічні зображення, зібрані у єдиному файлі SVG, і належно розташувати спрайти та елементи назв за допомогою KsirK Skin Editor.

Розділ 2

Створення шкірки KsirK

Зовнішній вигляд KsirK можна повністю змінити. Для користувачів, які мають таланти у малюванні, створення нової шкірки буде дуже простим: скопіюйте існуючу шкірку і змініть графіку у ній, оновіть дані у файлі налаштувань .desktop (цю операцію виконає KsirK Skin Editor. Останнім кроком буде зміна файла опису даних, які слід встановлювати для шкірки.

Всі приклади (текст і зображення) взято з типової шкірки KsirK.

2.1 Структура тек і файлів

- Data/ : дані, що використовуються програмою для обробки зображень шкірки.
 - CMakeLists.txt : описує файли, які слід встановити.
 - opu.desktop : головний файл опису шкірки. Його опис наведено нижче.
- Images/ : зображення шкірки (карта, спрайти тощо)
 - CMakeLists.txt : описує файли, які слід встановити.
 - pool.svg : карта і всі спрайти, які використовуються у цій шкірці.
 - map-mask.png : зображення, за яким програма визначає, над якою з країн на карті зараз знаходиться вказівник миші (див. нижче).
 - *.png : всі інші зображення є зображеннями кнопок.
- CMakeLists.txt / : Описує файли, які слід встановити.
- Sounds/ : звукові файли шкірки.

2.1.1 Тека Data

У цій теці зберігається лише один файл, world.desktop. У цьому файлі міститься опис вмісту шкірки. Цей файл використовується для опису компонування світу і способу його показу. Вам не потрібно заповнювати його вручну: це зробить за вас KsirK Skin Editor. Але, з міркувань повноти викладу, ми опишемо його структуру.

Група opu містить декілька записів країн, декілька записів націй і, нарешті, декілька записів континентів. Далі, різноманітні групи містять опис різних спрайтів, опис різних країн, континентів, націй і типів мети.

У наступних розділах наведено інформацію про вміст кожної з груп.

2.1.1.1 Група opu

Назва запису	Призначення
width	Ширина карти шкірки
height	Висота карти шкірки
skinpath	Шлях до шкірки, відносно шляху до даних програми (наприклад, skins/default)
nb-countries	Кількість країн (42 у типовій шкірці). Нижче має бути наведено таку саму кількість записів груп країн
nb-nationalities	Кількість націй (6 у типовій шкірці). Нижче має бути наведено таку саму кількість записів груп націй
nb-continent	Кількість континентів (6 у типовій шкірці). Нижче має бути наведено таку саму кількість записів груп континентів
pool	Шлях і назва файла набору (pool), відносно шляху до шкірки (наприклад, Images/pool.svg)
map-mask	Шлях і назва файла маски карти, відносно шляху до шкірки (наприклад, Images/map-mask.png)
format-version	Версія формату файла шкірки (2.0)
name	Показана назва шкірки
desc	Розгорнутий опис шкірки
fighters-flag-y-diff	Різниця висот між спрайтами прапорів і гармат
width-between-flag-and-fighter	Кількість пікселів між найлівішим пікселем прапора і найправішим пікселем простої гармати (без пострілу і вибуху)

Табл. 2.1: Записи групи op

2.1.1.2 Групи описів спрайтів

Кожен з типів спрайтів (прапор, піхота, кіннота, гармата, гармата, що стріляє, і гармата, що вибухає) визначається групою. Лише деякі з спрайтів мають запис ширини. Цей запис використовується для відносного позиціонування під час анімації: гармати, постріл і вибух не повинні «рухати» об'єкт навколо прапора країни під час битви.

Елемент	Призначення
width	Еталонна ширина кадрів спрайта прапора
height	Еталонна висота кадрів спрайта прапора
frames	Кількість кадрів у спрайті
versions	Кількість версій спрайтів прапора

Табл. 2.2: Записи групи опису спрайта

2.1.1.3 Групи опису країн

Кожна з країн має свою групу опц, запис країни має власну групу з міткою у вигляді назви країни. У наведеній нижче таблиці показано записи цих груп.

Назва запису	Призначення
id	Цілий унікальний ідентифікатор країни, який має починатися з нуля (0)
name	Назва країни, яку буде показано гравцеві
<sprite>-point	Кожен з типів спрайтів (прапор, піхота тощо) на зображенні країни буде показано у певній позиції, яка визначається цим записом у вигляді двох цілих чисел, відокремлених комою
neighbours	Список ідентифікаторів країн, сусідніх з поточною країною

Табл. 2.3: Записи країн

2.1.1.4 Групи опису націй

Кожна з націй має свою групу опц, запис нації має власну групу з міткою у вигляді назви нації. У наведеній нижче таблиці показано записи цих груп.

Назва запису	Призначення
name	Назва нації (наприклад, Японія)
leader	Ім'я, яке буде запропоновано гравцеві, який обрав цю націю
flag	Назва елемента спрайта прапора країни у файлі SVG опц

Табл. 2.4: Записи націй

2.1.1.5 Групи опису континентів

Кожен з континентів має свою групу опц, запис континенту має власну групу з міткою у вигляді назви континенту. У наведеній нижче таблиці показано записи цих груп.

Назва запису	Призначення
name	Назва континенту (наприклад, Африка)
id	Унікальне ціле число для ідентифікації континенту.
bonus	Кількість армій, які отримуватиме наприкінці ходу гравець, який володіє всіма країнами на континенті
continent-countries	Список ідентифікаторів країн на поточному континенті

Табл. 2.5: Записи континентів

2.1.1.6 Групи опису мети

Кожну мету має бути включено до списку групи опису, запис мети має власну групу, числою міткою є назва метри. У наведеній нижче таблиці показано список записів цих груп.

Назва запису	Призначення
type	Тип мети. Може мати значення континенту, країн або гравця
nbArmiesByCountry	встановлює мінімальну кількість армій, які гравець може залишати у кожній з країн
nbCountries	встановлює кількість країн, якими має володіти гравець
nbCountriesFallback	Призначено для типу мети гравця, якщо відповідного гравця буде вбито іншим гравцем, цим параметром встановлюється кількість країн, які має навзамін завоювати гравець
desc	Повний текстовий опис мети з відповідними заповнювачами (потрібна додаткова документація)
continents	Список ідентифікаторів континентів, які гравець має підкорити

Табл. 2.6: Записи мети

2.1.2 Тека Images

У цій теці містяться кнопки, специфічні для KsirK і файл SVG з назвою pool (набір), у якому міститься карта і всі спрайти.

2.1.2.1 Файл pool.svg

У цьому файлі SVG містяться всі спрайти гри. Кожен з його елементів має таку назву, щоб програма могла визначити і показати його окремо від інших.

У типовій шкірці спрайтами є прапори, піхота, кіннота і гармата. Піхота відповідає одній армії, кіннота — п'яти, а гармата — десяти. Гармати також використовуються для показу битв. Ось чому у типовій шкірці три види спрайтів гармат: звичайна нерухома гармата або гармата, що рухається, гармата, що стріляє, гармата, що вибухає.

Кожне з зображень спрайта складається з об'єднання різних виглядів об'єкта, а кожен з виглядів, — з кадрів. Вигляди має бути впорядковано вертикально, а кадри — горизонтально. Місце, де зображення буде розрізано визначається за висотою зображення і кількістю виглядів, а ширина за кількістю кадрів. Всі ці дані знаходяться у файлі opu.desktop.



Приклад зображення спрайта: *cannon.png*






Спрайти армій мають три різних вигляди, згори вниз:

- дивиться праворуч
- дивиться ліворуч і
- в обличчя

Прапори мають лише один вигляд. Всі елементи тла спрайтів слід зробити прозорими.



Приклад спрайта зображення прапора: *italy.png*

Назва елемента	Зразок зображення	Призначення
map		Карта шкірки світу. Країни можуть мати довільну форму, але їх має бути зібрано у придатні для розпізнавання оком континенти, лише за розташуванням або лише за кольором.
italy		Прапор нації Італії. Кожна з націй повинна мати такий запис.
infantry		Піктограма для однієї армії
cavalry		Піктограма для п'яти армій
cannon		Піктограма для десяти армій


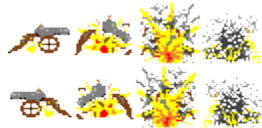




firing		Піктограма для показу армій під час битви
exploding		Піктограма для показу армій, які програли битву
Аляска		Форма країни Аляска. Її буде використано для підсвічування цієї країни. У кожній з країн лише одна така форма. Її колір не використовується, отже його можна обрати будь-яким.
reddices		Для показу результатів битви буде використано червоні кістки
bluedices		Для показу результатів битви буде використано сині кістки
mark1		Цю позначку буде додано до спрайтів учасників битви, вона позначатиме кількість армій, які беруть участь у битві, у нашому прикладі 1. Існують також елементи mark2 і mark3.

Табл. 2.7: Елементи набору

2.1.2.2 Файл map-mask.png

Цей файл png також відповідає карті шкірки світу, але з закодованими кольорами, за допомогою яких можна точно визначити кожну з країн. Країни повинні мати принаймні такі самі форми, які мають відповідні країни у файлі map.png так, щоб користувач, який навів вказівник на будь-яку частину певної країни і клацнув лівою кнопкою миші, міг обрати потрібну йому країну. Країни, які складаються з невеличких островів, на зразок Індонезії, можна збільшити порівняно з відповідниками з файла map.png, щоб полегшити вибір відповідної країни.



Компонент синього кольору (у моделі RGB) у кольорі країни призначено для ідентифікації країни: індексом 0 позначається країна 0 у файлі opn.xml, індексом 1 — країна 1 тощо. Білим кольором (0xFFFFFFFF у RGB) позначається відсутність країни (моря або, чому б ні, незаселені території).

2.1.2.3 Зображення кнопок

Назви файлів включено до коду програми, отже їх не можна змінювати. У наведеній нижче таблиці показано всі кнопки, які слід намалювати для теми.

Зображення	Назва файла	Призначення
	newNetGame.png	Спроба приєднання до гри мережею
	recycling.png	Після того, які всі гравці розташують свої армії, можна розпочинати зміну дислокацій (а саме, перестановку армій). Ця кнопка запрошує до такої передислокації.
	recyclingFinished.png	Вибір відмови від перерозподілу. У всіх клієнтських вікнах має бути ця кнопка, яку слід буде натиснути для того, щоб повністю завершити розподіл.
	nextPlayer.png	Завершення ходу поточного гравця і перехід ходу до наступного гравця, або перехід до наступного ходу, якщо гравець ходив останнім.
	attackOne.png	Вибір початку атаки силами однієї армії.
	attackTwo.png	Вибір початку атаки силами двох армій.





	attackThree.png	Вибір початку атаки силами трьох армій.
	defendOne.png	Вибір захисту атакованої країни силами однієї армії.
	defendTwo.png	Вибір захисту атакованої країни силами двох армій.
	moveArmies.png	Вибір початку пересування армій між двома країнами (остання дія протягом ходу)

Табл. 2.8: Кнопки графічного інтерфейсу користувача

2.1.3 Тека Sounds

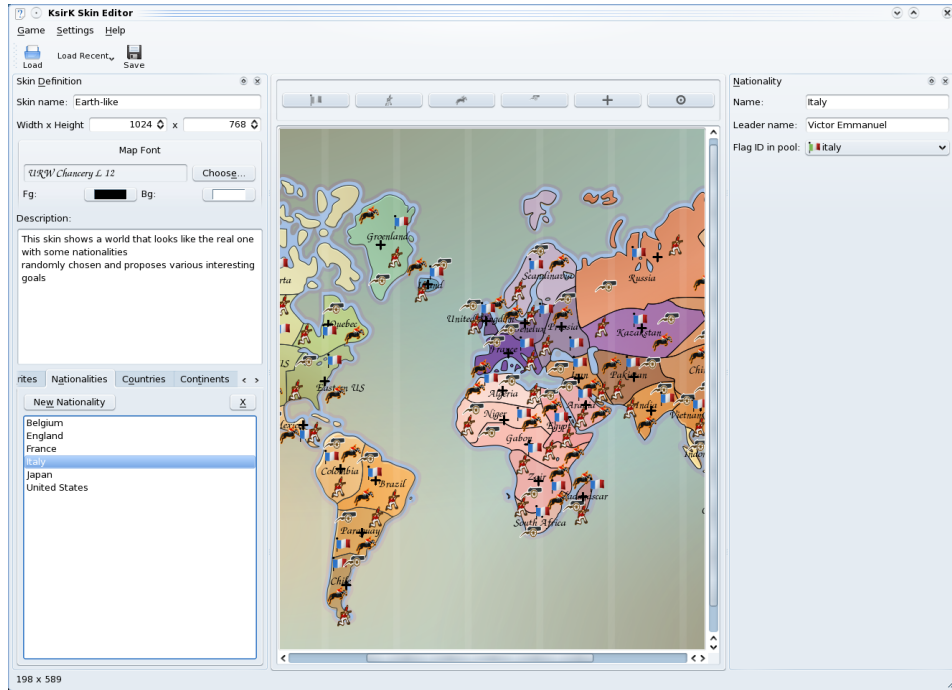
У цій теці містяться три звукових файли:

- roll.wav відтворюється під час пересування армій
- cannon.wav відтворюється під час ведення вогню і
- crash.wav відтворюється під час вибуху гармати

2.2 Користування KsirK Skin Editor

Після створення графічних елементів у належній теці та файлі SVG, вам достатньо буде створити записи країн, гравців тощо, і пов'язати їх з належними елементами набору SVG. Це можна зробити за допомогою KsirK Skin Editor. Зауважте, що ви можете дізнатися про призначення частин інтерфейсу програми за допомогою підказок та контекстної довідки, доступ до якої, зазвичай, можна отримати натисканням комбінації клавіш Ctrl+F1.

Підручник з KsirK Skin Editor



Розділ 3

Довідка щодо команд

3.1 Головне вікно KsirK Skin Editor

3.1.1 Кнопки



Завантажити

Наказує програмі завантажити існуючу шкірку.



Зберегти

Зберігає поточну шкірку, яку ви редагуєте.

Розділ 4

Довідник розробника для KsirK Skin Editor

Будь ласка, відвідайте сторінку <http://api.kde.org/> . Там ви знайдете відомості щодо програмного інтерфейсу (API).

Розділ 5

Запитання і відповіді

Можливо, цей документ було оновлено з часу, коли ви встановили програму. Останню версію цього документа ви можете знайти за адресою <http://docs.kde.org/> .

Розділ 6

Подяки і ліцензія

KsirK Skin Editor

Авторські права на програму належать Gael de Chalendar kleag@free.fr, ©2009

Авторські права на документацію до програми належать Gael de Chalendar kleag@free.fr, ©2009

Переклад українською: Юрій Чорноіван yurchor@ukr.net

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

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

Додаток А

Встановлення

А.1 Як отримати KsirK Skin Editor

KsirK Skin Editor є частиною проекту KDE, <http://www.kde.org/> .

KsirK Skin Editor можна знайти на [сайті отримання даних](#) проекту KDE.

А.2 Збирання і встановлення

Докладні відомості щодо збирання і встановлення програм KDE можна знайти на сторінці [Techbase KDE](#).

Оскільки для збирання KsirK Skin Editor використовується **cmake**, у вас не повинно виникнути проблем зі збиранням. Якщо такі проблеми все ж виникнуть, будь ласка, повідомте про них до списків листування розробників KDE.