

Підручник з KTubeRing

Éric Bischoff

Paul E. Ahlquist, Jr.

Eugene Trounev

Рецензент: Lauri Watts

Переклад українською: Юрій Черноіван



Підручник з Ktuberling

Зміст

1	Вступ	6
2	Як грати	7
3	Правила і підказки	8
3.1	Дії за допомогою миші	8
3.1.1	Як розташувати об'єкт	9
3.1.2	Пересування об'єкта	9
3.1.3	Вилучення об'єкта	9
4	Огляд інтерфейсу	10
4.1	Панель інструментів	10
4.2	Пункти меню	11
4.2.1	Меню «Гра»	11
4.2.2	Меню «Зміни»	11
4.2.3	Меню «Ігровий майданчик»	12
4.2.4	Меню «Мовлення»	12
4.2.5	Меню «Параметри»	12
5	Часті запитання	13
6	Технічні подробиці	14
6.1	Для художників	14
6.2	Для перекладачів	15
6.3	Для програмістів	16
6.3.1	Класи C++	16
7	Подяки і ліцензія	17
8	Показчик	18

Перелік таблиць

4.1	Кнопки панелі інструментів	11
-----	--------------------------------------	----

Аноація

KTuberling — це гра призначена для маленьких дітей.

Розділ 2

Як грати

Гру KTuberling призначено для малих дітей. Звичайно ж, у неї можуть грати і дорослі, в душі яких живе мала дитина.

Ця гра — «редактор картоплини». Це означає, що ви можете перетягувати і скидати очі, рот, вуса та інші частини обличчя та одягу на чоловічка, схожого на картоплину. Крім того, ви зможете робити подібні дії із ігровими майданчиками з іншими темами.

У грі немає переможця. Єдиною метою гри є усмішка на обличчі дитини, яка у неї грає.

Крім того, KTuberling може «розмовляти». Програма вимовляє назву об'єкта, який ви перетягуєте і скидаєте. Вона «вимовляє» слова мовою, яку ви можете обрати. Ви навіть можете скористатися нею для вивчення словника іноземної мови.

Розділ 3

Правила і підказки

3.1 Дії за допомогою миші

У головному вікні програми є дві області:

- Область «Ігрового поля».
- У області «Об'єктів» ви можете обирати об'єкти для розташування на ігровому майданчику.

ПРИМІТКА:

Вигляд програми може бути різним і залежить від обраного ігрового майданчика.



3.1.1 Як розташувати об'єкт

Щоб перетягнути об'єкт, пересуньте вказівник миші до області «об'єктів», наведіть його на об'єкт і клацніть лівою кнопкою миші. Після цього, пересуньте об'єкт у область «ігрового майданчика» і знову клацніть лівою кнопкою миші.

ПРИМІТКА:

Під час перетягування розмір об'єктів може змінюватися. Деякі великі об'єкти зменшено так, щоб вони могли вміститися у області об'єктів.

3.1.2 Пересування об'єкта

Після скидання об'єкта у «ігровий майданчик» цей об'єкт можна пересувати. Просто наведіть вказівник миші на об'єкт, клацніть лівою кнопкою миші, щоб обрати його, перетягніть об'єкт на нове місце і знову клацніть лівою кнопкою миші, щоб скинути його. Після скидання об'єкт знаходитиметься над іншими об'єктами, які могли частково його приховувати. Цей трюк корисний для правильного розташування окулярів та очей.

3.1.3 Вилучення об'єкта

Щоб вилучити об'єкт, який було скинуто у «ігровий майданчик», перетягніть його назад з «ігрового майданчика» до області «об'єктів».

Розділ 4

Огляд інтерфейсу

4.1 Панель інструментів

На панелі інструментів розташовано кнопки для найпоширеніших функцій гри.

Кнопка	Назва	Еквівалент у меню	Дія
	Створити	Гра → Створити	Повертає «ігровий майданчик» у початковий стан. Ця дія спорожнює всі частини ігрового майданчика так, щоб можна було створювати нові декорації.
	Завантажити	Гра → Завантажити...	Відкриває існуючий файл гри (tubeRling) з диска.
	Зберегти	Гра → Зберегти	Зберігає ваше творіння до вашої домашньої теки або, за вашого бажання, до якоїсь іншої теки на вашому диску. Картина зберігається у вигляді маленького файла, у якому записано лише розташування об'єктів.
	Друк	Гра → Друкувати...	Друкує зображення.



	Вернути	Зміни → Вернути	Скасовує останню дію.
	Повторити	Зміни → Повторити	Повторює останню скасовану дію.

Табл. 4.1: Кнопки панелі інструментів

4.2 Пункти меню

4.2.1 Меню «Гра»

Гра → Створити (Ctrl+N)

Спорожнює область «ігрового майданчика»

Гра → Завантажити... (Ctrl+O)

Відкриває існуючий файл гри (tuberling) з вашого диска.

Гра → Зберегти (Ctrl+S)

Зберігає ваше творіння. Картину буде збережено у вигляді маленького файла, у якому буде зафіксовано лише розташування об'єктів.

Гра → Зберегти як малюнок...

Створює графічний файл, у якому міститиметься малюнок вашого творіння.

Гра → Друкувати... (Ctrl+P)

Друкує створене вами зображення.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Завершує роботу KTuberling.

4.2.2 Меню «Зміни»

Зміни → Вернути (Ctrl+Z)

Скасовує останнє розміщення «об'єкта».

Зміни → Повторити (Ctrl+Shift+Z)

Повторює останнє розташування «об'єкта». Цей пункт меню стане активним, лише якщо ви раніше користувалися пунктом меню **Вернути**.

Зміни → Копіювати (Ctrl+C)

Копіює «ігровий майданчик» до буфера обміну інформацією.

4.2.3 Меню «Ігровий майданчик»

Ігровий майданчик → Зберігати співвідношення

За допомогою цього пункту можна зберігати співвідношення сторін ігрового поля під час зміни розмірів вікна KTubeRling. Якщо співвідношення сторін ігрового поля не збігається зі співвідношенням розмірів вікна, тло буде заповнено відповідно до поточної теми.

Ігровий майданчик → *Назва ігрового майданчика*

Змінює ігровий майданчик.

Тут містяться ігрові майданчики, які встановлено у вашій системі.

KTubeRling запам'ятовує назву останнього ігрового майданчика, де ви грали, і наступного разу відкриває саме цей майданчик.

4.2.4 Меню «Мовлення»

Мовлення → Без звуку

Вимикає звукові ефекти гри.

Мовлення → *Назва мови*

Вмикає звукові ефекти гри обраною мовою.

KTubeRling запам'ятовує значення цього параметра і відновлює його під час наступного запуску гри.

4.2.5 Меню «Параметри»

Параметри → Повноекранний режим (Ctrl+Shift+F)

Вмикає або вимикає повноекранний режим.

Крім того, у KTubeRling 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. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*
Зверніться до [цього](#) розділу «Огляду інтерфейсу», щоб дізнатися як це зробити.
2. *Чи можна використовувати для гри клавіатуру?*
Ні. У цю гру не можна грати за допомогою клавіатури.
3. *Мені вдалося створити чудовий малюнок, і я хочу поділитися ним зі своїми друзями. Чи можна зберегти малюнок у вигляді файлу зображення?*
Так. Щоб зберегти поточний сеанс у вигляді зображення, зверніться до [цього](#) розділу «Огляду інтерфейсу», щоб дізнатися більше.

Розділ 6

Технічні подробиці

Éric Bischoff

Переклад українською: Юрій Черноіван

11 травня 2016 року

1.0.0 (Програми 16.04) За допомогою KTubeRling ви можете отримати перший цінний досвід у налаштуванні і програмуванні у KDE. Можливості програми легко розширити. Наприклад, без написання жодних програмних кодів за допомогою лише зміни графічних файлів можна додавати нові ігрові майданчики. Якщо додати до цих файлів відповідні звукові файли, перекладачі зможуть перекласти звуки гри новими мовами!

Якщо ви розширюєте або додаєте якісь елементи до гри, будь ласка, не полінуйтеся і надішліть ваші доповнення супровіднику програми, [Alex Fiestas](#), для включення до наступних випусків програми.

6.1 Для художників

Щоб створити нову гру для KTubeRling, вам слід:

- Намалювати поле гри у вигляді файла SVG, в якому ви маєте:
 - Назвати місце, куди будуть перетягуватися елементи «background».
 - Назвати кожен з елементів, придатних для перетягування, унікальною назвою.
- Створити файл .theme за такою схемою:

```
<playground gameboard="ваш_файл_SVG" name="стільний_файл">
  <object name="назва_елемента" sound="назва_звуку" scale="певне_зна
чання" />
  ...
  ...
  ...
</playground>
```

- *ваш_файл_SVG* — це назва файла svg, у якому знаходиться малюнок.
- *стільний_файл* — назва стільничного (desktop) файла з назвою теми.
- Кожному об'єкту має відповідати запис <object>. *назва_елемента* є унікальною назвою в межах файла SVG, *назва_звуку* — назва звукового файла, який буде відтворено під час перетягування елемента, щоб дізнатися більше, перегляньте інструкцію зі створення звукових тем.

– Запис `scale` (масштаб) є необов'язковим. *певне_значення* — це масштабний коефіцієнт, який буде використано для малювання цього об'єкта поза межами сховища елементів, якщо не вказано значення 1.

- Створіть файл `.desktop` за такою схемою:

```
[KTuberlingTheme]
Name=назва_теми
```

– *назва_теми* — це назва-ідентифікатор теми, яку буде показано у меню «Ігровий майданчик».

- Якщо ви додаєте тему до сховища KTuberling, впишіть файли `.svg`, `.theme` та `.desktop` до розділу `FILES` файла `CMakeLists.txt` у каталозі `pics/`
- Якщо хочете встановити усе самостійно, розташуйте файли `.svg`, `.theme`, `.desktop` у підкаталозі `ktuberling/pics` каталогу, що визначається командою `qtpaths --paths GenericDataLocation`

6.2 Для перекладачів

Окрім звичайного механізму перекладу міток і запитів програм за допомогою файлів `.po`, у цій програмі можна локалізувати і звуки.

Щоб створити нову звукову тему для KTuberling, вам слід:

- Записати звуки до файлів у форматі OGG Vorbis rc3.
- Створити файл `дволітерний_код_вашої_мови.soundtheme` за такою схемою:

```
<language code="дволітерний_код_вашої_мови">
<sound name="назва_звуку" file="відносний_шлях" />
...
...
...
</language>
```

– *дволітерний_код_вашої_мови* — це дволітерний код вашої мови, наприклад `uk` для української.

– Кожному звуку має відповідати запис `<sound>`. *назва_звуку* має відповідати параметру `назва_звуку`, вказаному у темі ігрового майданчика (див. інструкцію з тем). *відносний_шлях* вказує на відносний шлях, за яким ви маєте намір встановити файл з відповідним звуком, зазвичай, цим шляхом буде певний `унікальний_шлях/назва_звуку.формат` (певний `унікальний_шлях` може визначатися, наприклад дволітерним кодом вашої мови).

- Якщо ви додаєте звукову тему KTuberling до теки вашої мови:
 - Додайте файли зі звуками і файли `.soundtheme` до каталогу `data/kdegames/ktuberling` сховища перекладів вашою мовою.
 - У тому самому каталозі вам слід розмістити і файл `CMakeLists.txt`, у якому вказати спосіб встановлення ваших файлів, зазвичай, це щось на зразок:

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

- Якщо ви бажаєте встановити тему власноруч, зробіть так:
 - Скопіюйте файл *дволітерний_код_вашої_мови*.soundtheme до підкаталогу ktuberling/sounds каталогу, що визначається командою `qtpaths --paths GenericDataLocation`
 - Скопіюйте ваші звукові файли до підкаталогу ktuberling/sounds/someUniquePath у каталозі, що визначається командою `qtpaths --paths GenericDataLocation`

Відомості про те, як працювати з механізмами перекладу у KDE, можна отримати з [Порад щодо перекладу KDE](#).

6.3 Для програмістів

Програмістові буде зовсім нескладно доповнити можливості KTuberling.

6.3.1 Класи C++

TopLevel

Керування вікном верхнього рівня і базове керування програмою

PlayGround

Опис одного з рівнів гри

ToDraw

Опис одного з графічних «об'єктів», які слід намалювати

SoundFactory

Опис однієї з мов і її звуків

Action

Одна з дій користувача у послідовності скасування/повторення дій

Розділ 7

Подяки і ліцензія

KТuberling

- Alex Fiestas alex@eyeos.org — поточний супровідник
- John Calhoun — початкова ідея, перші малюнки і звуки англійською
- Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr — програмування для KDE
- François-Xavier Duranceau duranceau@free.fr — тести, поради і допомога
- Peter Silva peter.silva@videotron.ca — корекція документації
- Paul Ahlquist pea@ahlquist.org — покращення документації

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](#).

Розділ 8

Показчик

технічні подробиці, 14

К
KDE, 14
KТuberling, 14