El manual del Blinken

Danny Allen
Traductor: Antoni Bella

El manual del Blinken

Índex

1 Introducció **5**

2 Ús del Blinken **6**

2.1 Començar una partida 7

2.2 Introduir una puntuació màxima nova 8

2.3 Consells de joc 8

3 Opcions d'accessibilitat **9**

4 Crèdits i llicència **11**

Resum

El Blinken ens porta un joc retro de memòria electrònica de la dècada de 1970 al KDE.

Capítol 1

Introducció

El Blinken es basa en un joc electrònic llançat el 1978, el qual desafia als jugadors a recordar seqüències incrementant-les cada vegada. A la cara del dispositiu hi ha 4 botons de colors diferents, cadascun amb el seu propi so distintiu. Aquests botons s'encenen a l'atzar, creant la seqüència que el jugador ha de recordar. Si el jugador té èxit recordant la seqüència de llums en l'ordre correcte, avançarà a la següent etapa, on se li presentarà una seqüència idèntica amb un pas addicional. Si són incorrectes, es perdrà en el joc, i el jugador haurà de començar de nou des del començament. L'objectiu és aconseguir una alta puntuació: cada pas en la seqüència val un punt, de manera que encertar una seqüència de 8 llums valdrà 8 punts a la taula de puntuació.

Capítol 2

Ús del Blinken

Aquesta és la pantalla que es presenta en iniciar el Blinken, mostra la interfície general de l'aplicació. La major part de la pantalla està ocupada pel dispositiu, amb els 4 botons de color, amb els controls del dispositiu (comptador de puntuació, el botó **Inicia**, etc.) al centre de la pantalla. L'estat actual de l'aplicació es mostra en el full de paper a sota del dispositiu. A les cantonades de l'aplicació, hi ha 3 botons:

El botó **Puntuacions màximes** obre un diàleg que mostra la taula de **Puntuacions màximes** per a cadascun dels 3 nivells de dificultat (també es pot accedir a la taula **Puntuacions màximes** fent clic al comptador de la puntuació):

El botó **Surt** tanca l'aplicació:

El botó **Ajuda** és especial, ja que desplega quatre subbotons. Aquests botons es mostren quan passeu per sobre del botó **Ajuda**, i facilita l'accés al **Manual del Blinken** (aquest document), **Mostra/Oculta la configuració**, i als diàlegs **Quant al Blinken** i **Quant al KDE**:

Per a familiaritzar-vos amb el funcionament del joc, podeu interactuar amb els botons de color que hi ha a la pantalla principal. Els botons s'il·luminen i produeixen un so en prémer-los.

2.1 Començar una partida

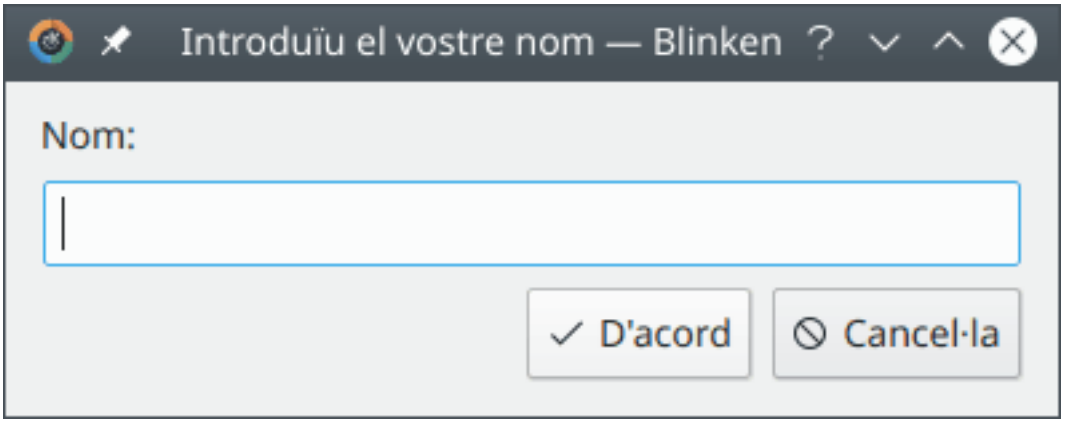
Una vegada familiaritzat amb el funcionament de l'aplicació, podeu iniciar un joc prement el botó **Inicia** al centre de la pantalla. Aquest «encendrà el dispositiu», mostrant el comptador de la puntuació il·luminat. Llavors podreu triar el nivell de dificultat amb el que voleu provar:

En el Blinken hi ha 3 nivells:

- El nivell 1 és el nivell més senzill, ja que proporciona el descans més llarg entre cada seqüència de sons.
- El nivell 2 és el nivell intermedi. És idèntic al del nivell anterior, però té un temps de descans petit entre cada seqüència de sons.
- El nivell ? és el nivell més difícil del Blinken. Porta els temps del Nivell 2, però cada seqüència és totalment aleatòria, en lloc de continuar amb la seqüència anterior, com en el tipus de joc estàndard.

2.2 Introduir una puntuació màxima nova

Si teniu la sort d'aconseguir una puntuació màxima, serà introduïda a la taula de **Puntuacions màximes**. Un diàleg us demanarà per un nom a associar amb la vostra puntuació a la taula:



Només es mantenen 5 puntuacions per a cada nivell, de manera que no us sentireu decebut si no la feu!

2.3 Consells de joc

El Blinken és el joc de memòria final, encara que no necessiteu posseir la memòria final per a tenir èxit. Aquests consells us ajudaran en la cerca de la millor puntuació:

- Si teniu altaveus al PC, augmenteu el so a un bon nivell per a poder escoltar els tons mentre veieu els llums intermitents.
- Experimenteu amb els mètodes d'interacció amb el ratolí i del teclat, per a veure quin s'adapta millor amb la vostra memòria.
- Intenteu recordar la seqüència com una llista de colors.
- Intenteu recordar la seqüència com a posicions a la pantalla.

Capítol 3

Opcions d'accessibilitat

Per a permetre que el Blinken sigui més fàcil de gaudir per a certs usuaris, hi ha diverses opcions d'accessibilitat integrades en el Blinken.

Per a veure i modificar les opcions d'accessibilitat del Blinken, premeu la tecla **Ctrl** (mentre no s'està jugant):

Per a tornar a la pantalla de joc, premeu una altra vegada la tecla **Ctrl**.

Juntament amb l'ús del ratolí, el Blinken també permet a l'usuari operar amb el joc utilitzant el teclat.

Les tecles predeterminades són **1**, **2**, **3** i **4**.

Per a canviar l'assignació d'un botó, feu-hi clic amb el ratolí. A continuació, es ressaltarà, a l'espera per una entrada. Premeu la tecla desitjada en el teclat per a canviar la tecla actualment assignada.

Hi ha altres opcions disponibles al centre de la finestra: Sons i Lletra.

- Desmarcant la casella de selecció Sons, se suprimiran els efectes de so al Blinken.

- Desmarcant la casella de selecció Lletra, s'utilitzarà una lletra estàndard per al text d'estat en comptes de la lletra predeterminada d'escriptura a mà.

Capítol 4

Crèdits i llicència

Blinken

Copyright del programa 2005 Albert Astals Cid aacid@kde.org i Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Col·laboradors:

- Font «Steve»: Steve Jordi steve@sjordi.com
  Adaptació a l'Android: zhang hanyang hanyangzhang@qq.com

Copyright de la documentació 2005 Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Traductor de la documentació: Antoni Bella antonibella5@yahoo.com

Aquesta documentació està llicenciada d'acord amb les clàusules de la Llicència de Documentació Lliure de GNU.

Aquest programa està llicenciat d'acord amb les clàusules de la Llicència Pública General de GNU.