

El manual del Picmi

Jakob Gruber
Traductor: Antoni Bella



El manual del Picmi

Índex

1	Introducció	6
2	Com jugar	7
3	Les regles del joc, estratègies i consells	8
3.1	Regles	8
4	Resum de la interfície	9
4.1	Elements de menú	9
4.2	Drecceres	10
5	Crèdits i llicència	11

Índex de taules

4.1	Dreceres	10
4.2	Controls del teclat	10

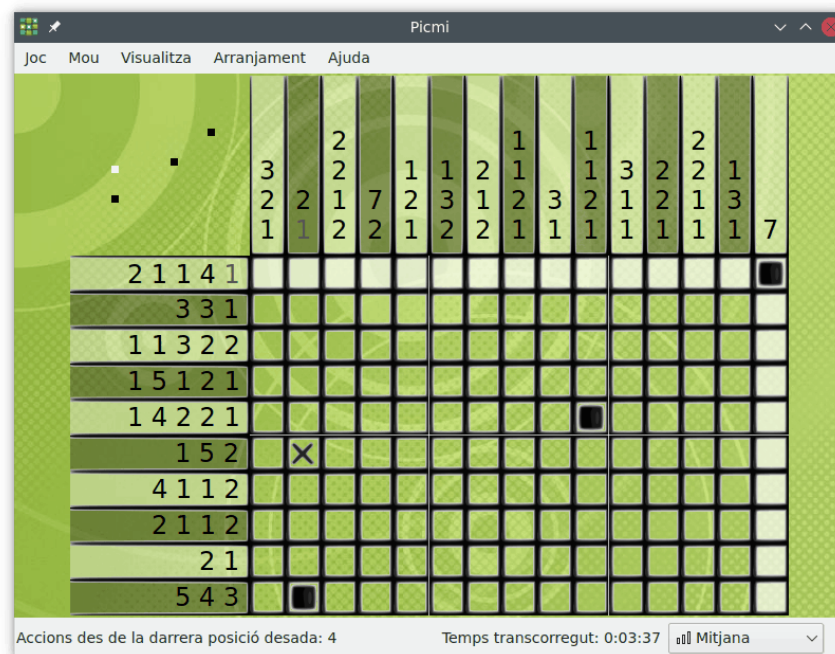
Resum

El Picmi, un joc trencaclosques de pintar amb nombres.

Capítol 1

Introducció

El Picmi és un joc de trencaclosques d'un sol jugador.



L'objectiu del joc és pintar les cel·les d'acord amb els números indicats al costat del tauler.

Capítol 2

Com jugar

Al jugador se li presenta una taula en blanc i una llista de nombres per a cada fila i columna. Aquests nombres representen com s'organitzen les execucions dins de qualsevol fila o columna donada. Per exemple, una seqüència de nombres «4 8 3» significaria que hi ha conjunts de quatre, vuit i tres cel·les plenes, en aquest ordre, amb almenys una cel·la en blanc entre grups successius. L'objectiu del joc és utilitzar aquests suggeriments per a descobrir la solució real i fer-ho el més ràpid possible.

Un clic esquerre des/marcara una cel·la com ocupada, mentre que un clic dret des/marcara una cel·la com buida. Es pot emprar l'arrossegament per a marcar d'una sola vegada diverses cel·les en una fila o columna. El temps transcorregut es mostra a la barra d'estat i trobareu un resum del tauler de joc a la cantonada superior esquerra. Es completarà una partida una vegada s'hagin marcat correctament totes les cel·les ocupades.

La col·locació actual de les caselles i creus (referides d'ara endavant com «estats») es pot desar en qualsevol moment. Desar un estat nou no sobreescrirà els estats desats anteriorment. Restaurar un estat sempre tornarà a l'estat desat més recentment. Això es pot repetir fins que no quedin més estats desats. El nombre d'accions des de l'últim estat desat es mostra a la barra d'estat.

El Picmi inclou dos modes de joc. Els trencaclosques aleatoris (generats seleccionant l'element de menú **Joc** → **Nova (Ctrl+N)**) es generen d'acord amb la configuració de dificultat seleccionada. De manera alternativa, els trencaclosques predefinits inclosos es poden jugar seleccionant l'element de menú **Joc** → **Carrega...** (**Ctrl+O**).

Capítol 3

Les regles del joc, estratègies i consells

3.1 Regles

La seqüència de nombres en una fila o columna proporciona certa informació sobre el recompte de cel·les ocupades i la seva disposició dins d'una fila o columna.

- Un número representa la longitud d'una execució connectada de cel·les ocupades en el tauler. Aquesta execució té almenys una cel·la buida en cada costat o es troba directament a la vora del tauler.
- A més, una seqüència de nombres mostra l'ordre d'aquestes execucions dins d'una fila o columna.
- L'opció **Evita els errors**: només s'aplica a partides amb una dificultat **Personalitzada**.
- Quan l'opció **Evita els errors**: està habilitada, no serà possible marcar incorrectament una cel·la com ocupada: en el seu lloc, el temps de penalització s'afegirà al temporitzador. La penalització s'incrementarà amb cada error fet.
- Si l'opció **Evita els errors**: està inhabilitada, no hi haurà comentaris si una cel·la ha estat marcada correctament i no hi haurà penalització per cometre algun error.
- La partida s'aturarà una vegada s'hagin marcat correctament totes les cel·les ocupades.

Capítol 4

Resum de la interfície

4.1 Elements de menú

Joc → Nova (Ctrl+N)

Inicia una partida nova. Crea un tauler aleatori emprant el nivell de dificultat actual.

Joc → Carrega... (Ctrl+O)

Carrega un trencaclosques predefinit. Els noms dels trencaclosques estaran ocults fins que es resolguin. Les opcions de configuració llistes de puntuació màxima i la dificultat estaran inhabilitades.

Joc → Reinicia la partida (F5)

Reinicia la partida actual.

Joc → Pausa (P)

Posa en pausa el temps de la partida. Torneu a fer clic sobre l'element de menú per a reprendre-la. Recordeu que quan la partida estigui en pausa, el tauler desapareixerà, ja que seria injust si poguéssiu cercar moviments bons sense la pressió del temps.

Joc → Mostra les puntuacions... (Ctrl+H)

Mostra un diàleg que conté les puntuacions més altes per als diferents nivells de dificultat.

Joc → Surt (Ctrl+Q)

Surt del Picmi.

Mou → Desfés (Ctrl+Z)

Desfà un moviment anterior (repetidament si cal).

Mou → Consell (Ctrl+I)

Marca una cel·la com ocupada o buida.

Mou → Resol

Juga una demostració.

Mou → Carrega una posició (Ctrl+L)

Carrega la posició desada més recent.

Desa → Desa la posició (Ctrl+S)

Desa la posició actual en el tauler.

Visualitza → Mode de pantalla completa (Ctrl+Maj+F)

Alterna la interfície gràfica al mode de pantalla completa.

Arranjament → Dificultat

Permet establir el nivell de dificultat des d'un submenú.

Hi ha quatre nivells de dificultat:

- **Fàcil:** 10 files, 10 columnes, està ocupat el 55% de totes les cel·les, l'opció **Evita els errors:** està inhabilitada.
- **Mitjana:** 10 files, 15 columnes, està ocupat el 55% de totes les cel·les, l'opció **Evita els errors:** està inhabilitada.
- **Difícil:** 15 files, 15 columnes, està ocupat el 55% de totes les cel·les, l'opció **Evita els errors:** està inhabilitada.
- **Personalitzada:** Es personalitzen les opcions de configuració i les dimensions del tauler.

Arranjament → Configura el Picmi...

Mostra un diàleg per a triar la imatge de fons del joc, les dimensions del tauler i les opcions de configuració per a la dificultat personalitzada.

De manera addicional, el Picmi té la configuració comuna al KDE i els elements dels menús **Arranjament** i **Ajuda**. Per a obtenir més informació, llegiu les seccions sobre [El menú Arranjament](#) i [El menú Ajuda](#) en els Fonaments del KDE.

4.2 Dreceres

Les dreceres predeterminades són les següents:

Iniciar una partida nova	Ctrl+N
Carregar una partida predefinida	Ctrl+O
Fer una pausa	P
Mostrar les millors puntuacions	Ctrl+H
Mode de pantalla completa	Ctrl+Maj+F
Sortir	Ctrl+Q
Ajuda	F1
Ajuda «Què és això?»	Maj+F1

Taula 4.1: Dreceres

Mou a l'esquerra	Fletxa esquerra o H
Mou a la dreta	Fletxa dreta o L
Mou amunt	Fletxa amunt o K
Mou avall	Fletxa avall o J
Des/marca la cel·la ocupada	X
Des/marca la cel·la lliure	Espai

Taula 4.2: Controls del teclat

Capítol 5

Crèdits i llicència

Picmi

Copyright del programa 2012 per en Jakob Gruber jakob.gruber@gmail.com

Copyright de la documentació 2012 per en Jakob Gruber jakob.gruber@gmail.com

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](#).