Manual de KNetWalk

Fela Winkelmolen
Eugene Trounev
Traducción: Rocío Gallego
Traductor: Santiago Fernández Sancho
Traductora: Kira J. Fernández
Traductor: David Paul Peña
Corrección de la traducción: Eloy Cuadra

Índice general

1. Introducción **6**

2. Cómo jugar **7**

3. Reglas del juego, estrategias y consejos **8**

3.1. Reglas 8

3.2. Estrategias y consejos 8

4. Vista general de la interfaz **9**

4.1. Elementos del menú 9

4.2. Configuración del juego 10

4.2.1. General 10

4.2.2. Tema 10

4.2.3. Juego personalizado 10

4.3. Atajos de teclado 10

5. Créditos y licencia **12**

Índice de cuadros

4.1. Atajos de teclado 11

Resumen

KNetWalk, un juego para administradores de sistemas.

Capítulo 1

Introducción

TIPO DE JUEGO:
Estrategia

NÚMERO DE JUGADORES POSIBLES:
Uno

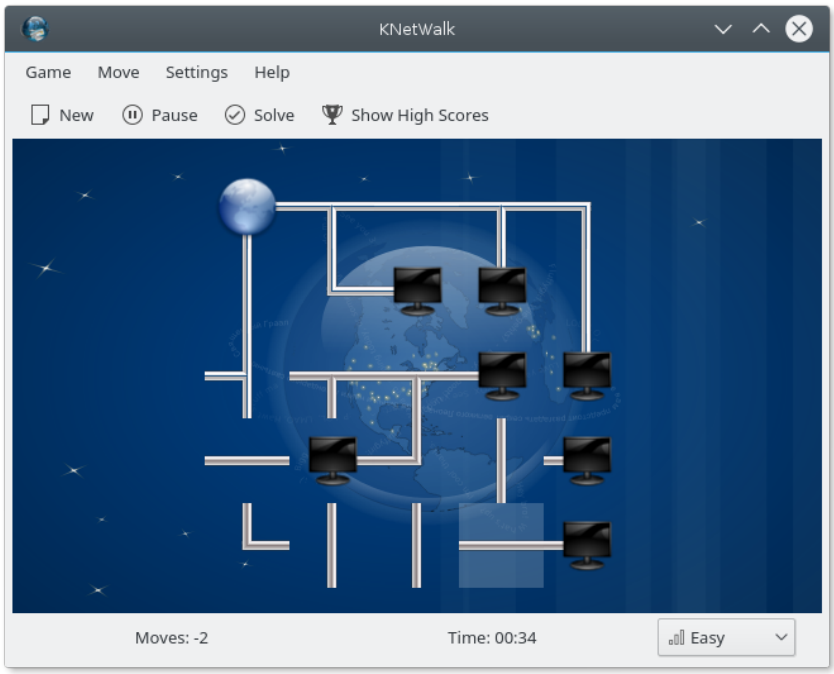
KNetWalk es un juego de lógica para un jugador.

El objeto del juego es arrancar la LAN, conectando todos los terminales al servidor, en el menor número de turnos posible.

Capítulo 2

Cómo jugar

OBJETIVO:
Conectar cada cliente con el servidor sin dejar cables sin conectar.



Se muestra una cuadrícula rectangular que contiene un servidor, varios terminales y cables. El objeto del juego es girar estos elementos hasta que cada cliente esté conectado al servidor y no quede ningún cable sin conectar. También puedes intentar conseguir una de las mejores puntuaciones minimizando el número de rotaciones necesarias.

Pulsa con el botón izquierdo del ratón en un cuadrado para girarlo en sentido contrario a las agujas del reloj. Pulsa con el botón derecho del ratón para girarlo en el sentido de las agujas del reloj. Una pulsación con el botón central lo bloqueará y evitará que se gire. Se puede desbloquear con una nueva pulsación con el botón central. Puede ser práctico para marcar los cuadrados que tengan la orientación correcta. La barra de estado muestra el número de pulsaciones realizadas hasta el momento.

Capítulo 3

Reglas del juego, estrategias y consejos

3.1. Reglas

- Solo hay una solución posible para cada partida.
- Cuando juegas con el nivel de dificultad **Muy difícil**, las conexiones pueden ser envolventes yendo de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- El juego finaliza cuando el terminal y cada uno de los cables están conectados al servidor.
- La tabla de puntuaciones premia el menor número de clics empleado para completar la partida. El número más bajo es el mejor.

3.2. Estrategias y consejos

- Comienza por los cuadrados cuya orientación se puede determinar con facilidad.
- Una vez que estés seguro de la orientación de un cuadrado, puedes marcarlo usando el botón central del ratón. Es particularmente práctico en partidas difíciles.
- Busca los cables con forma de I y de T cercanos a los bordes y los que tienen forma de L cerca de las esquinas. Su posición se puede determinar con facilidad, a menos que estés jugando con el nivel de dificultad **Muy difícil** .
- Cuando estés jugando con el nivel de dificultad **Muy difícil**, un buen sitio para empezar a buscar es cerca de los cuadrados vacíos, si existen, y de las regiones que contienen muchos terminales agrupados.
- Aunque juegues en el mismo nivel de dificultad, algunas partidas son más difíciles que otras. Reinicia el juego si quieres usar un tablero diferente.
- Si quieres conseguir una buena puntuación, haz un movimiento cuando estés seguro.

Capítulo 4

Vista general de la interfaz

4.1. Elementos del menú

Juego → **Nuevo (Ctrl+N)**

Inicia una partida nueva. Crea un tablero aleatorio usando la dificultad del nivel actual.

Juego → **Pausar (P)**

Pausa el tiempo del juego. Pulsa de nuevo esta opción del menú para continuar el juego. Ten en cuenta que el tablero desaparece cuando el juego está en pausa porque no sería bonito que pudieras pensar un buen movimiento sin estar bajo la presión del tiempo.

Juego → **Mostrar mejores puntuaciones (Ctrl+H)**

Muestra un diálogo que contiene las mejores puntuaciones para varios niveles de dificultad.

Juego → **Salir (Ctrl+Q)**

Sale del programa.

Mover → **Resolver**

Úsalo para rendirte en una partida. Muestra la solución, pero la puntuación no se tendrá en cuenta en la lista de mejores puntuaciones.

Mover → **Desbloquear todo**

Desbloquea todas las celdas bloqueadas por el jugador usando **Espacio** o automáticamente si marca las opción **Bloqueo automático** en la página**General** del diálogo de **Configuración de KNetWalk**.

Preferencias → **Dificultad**

Permite establecer el nivel de dificultad usando un submenú.
Existen cinco niveles de dificultad:

- **Fácil**: 5 filas, 5 columnas, no envolvente.
- **Medio**: 7 filas, 7 columnas, no envolvente.
- **Difícil**: 9 filas, 9 columnas, no envolvente.
- **Muy difícil**: 9 filas, 9 columnas, envolvente.
- **Personalizado**: se usarán las preferencias que hayas configurado en el diálogo **Configurar KNetWalk**.

Preferencias → **Configurar KNetWalk...**

Abre el diálogo **Configurar KNetWalk**. Consulta Configuración del juego para más información.

De forma adicional, KNetWalk posee los elementos de menú comunes de KDE **Preferencias** y **Ayuda**. Para más información, consulta las secciones sobre el menú Preferencias y el menú Ayuda de los principios fundamentales de KDE.

4.2. Configuración del juego

Para abrir el diálogo **Configurar KNetWalk**, selecciona la opción **Preferencias** → **Configurar KNetWalk...** en el menú.

4.2.1. General

En esta página puedes cambiar las siguientes opciones del juego.

Reproducir sonidos

Si está marcada, se reproducen los sonidos de KNetWalk.

Bloqueo automático

Si está activado, KNetWalk bloqueará automáticamente la celda tras su rotación.

Invertir los botones del ratón

Si está marcado, KNetWalk usa el clic izquierdo para la rotación en sentido horario y el clic derecho para la rotación en sentido antihorario.

Duración de la rotación:

Aquí puedes determinar el tiempo que se necesita para realizar la animación de rotación de una celda.

4.2.2. Tema

Para seleccionar el tema con el que jugar, ve a la sección **Tema**. El tema se carga pulsando en **Aceptar** o **Aplicar**. La partida actual se cerrará y empezará una nueva. Puedes pulsar en el botón **Predeterminados** para restaurar el tema por defecto.

4.2.3. Juego personalizado

Esta página se puede usar para configurar las opciones personalizables del juego. Puedes configurar la **Anchura** y la **Altura** del tablero y seleccionar el modo de **Ajuste** para que vaya de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

4.3. Atajos de teclado

Los atajos de teclado predeterminados son:

Empezar una partida nueva	**Ctrl**+**N**
Pausar	**P**
Mostrar mejores puntuaciones	**Ctrl**+**H**
Salir	**Ctrl**+**Q**
Ayuda	**F1**
Ayuda «¿Qué es esto?»	**Mayúsculas**+**F1**
Mover a la izquierda	Flecha **Flecha izquierda**
Mover a la derecha	Flecha **Flecha derecha**
Mover hacia arriba	Flecha **Flecha arriba**
Mover hacia abajo	Flecha **Flecha abajo**
Girar en sentido horario	**Intro**
Girar en sentido antihorario	**Ctrl**-**Intro**
Conmutar bloqueo	**Espacio**

Cuadro 4.1: Atajos de teclado

Capítulo 5

Créditos y licencia

KNetWalk

Copyright del programa 2004-2007 por Andi Peredri, Thomas Nagy y Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Copyright de la documentación 2007 por Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Documentación traducida por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Santiago Fernández Sancho santi@kde-es.org, Kira J. Fernández kirajfdez@gmail.com y David Paul Peña eodos0@gmail.com.

Corregida por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU.

Este programa está sujeto a los términos de la Licencia Pública General GNU.