KFourInLine'i käsiraamat

Martin Heni
Eugene Trounev
Benjamin Meyer
Johann Ollivier Lapeyre
Anton Brondz
Tõlge eesti keelde: Marek Laane

Sisukord

1 Sissejuhatus **5**

2 Kuidas mängida **6**

3 Mängureeglid, strateegia ja nõuanded **7**
3.1 Võrgumäng 7

4 Liidese tutvustus **8**
4.1 Menüükirjed 8

5 Mängu seadistamine **10**

6 Korduma kippuvad küsimused **11**

7 Autorid ja litsents **12**

A Paigaldamine **13**
A.1 KFourInLine'i hankimine 13
A.2 Kompileerimine ja paigaldamine 13

Kokkuvõte

KFourInLine on KDE neli ühte ritta mäng.

Peatükk 1

Sissejuhatus

Mängu tüüp: strateegia, lauamäng

KFourInLine on lauamäng kahele mängijale, mis järgib Connect-Four™ mängu reegleid.

Mängijad püüavad eri strateegiaid rakendades luua neljast kivist koosnevat rida. Kivid tuleb asetada mängulauale. Mängu saab mängida ka arvuti vastu.

Peatükk 2

Kuidas mängida

KFourInLine'i käivitamisel saab valida raskusastme või alustada kahe mängijaga mängu. Soovi korral saab valida ka oma värvi ning selle, milline värv alustab mängu.

Mängijaid esindavad värvid (näiteks kollane või valge ja punane). Eesmärk on saada neli enda värvi nuppu ühte ritta, veergu või diagonaali. Seda püütakse teha oma nuppe suvalisse seitsmest tulbast asetades, kus nupp langeb madalaimale positsioonile, st. langeb seni, kuni jõuab põhja või teise nupuni.

Vahelduvaid käike sooritatakse seni, kuni mäng on läbi - kui üks mängijatest on saanud neli oma värvi nuppu ühte ritta, tulpa või diagonaali või kui mängulaua täitumise tõttu ei ole enam võimalik käia.

Mängu võidab mängija, kes saab esimesena neli nuppu ühte ritta, tulpa või diagonaali. Kui käia enam ei saa, aga kumbki mängija pole võitnud, lõpeb mäng viigiga.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

Mängulaud on jagatud mitmeks tsooniks.

Mängulaud koosneb 7x6 asetatud väljast, mis tuleb täita alt üles. Väljad märgitakse vastavalt parajasti käigu teinud mängija värvi. Iga tulba tipus näitab värviline nool, kuhu asetati viimane nupp.

Olekukast näitab, milline sisend millist mängijat esindab. Kohalik mängija võib käike sooritada klaviatuuri abil või hiirega, võrgumängijat näidatakse võrgusisendina ning arvuti võib sooritada käike mängija eest. Lisaks näidatakse seal mängijate nimesid ja arvutivastase taset. Samuti näeb mõlema mängija võidetud, viiki mängitud, kaotatud ja katkestatud mängude arvu. Esile on tõstetud selle mängija nimi, kelle kord on käia.

Olekuriba allservas näitab mängu olekut ja mängija nime, kelle kord on käia.

3.1 Võrgumäng

Mängida saab ka üle võrgu teise arvuti vastu. Üks arvutitest toimib serverina. See ka määrab, kes millise värvi all mängib. Võrgumängu seadistusi saab määrata menüükäsuga **Seadistused** → **Võrgu seadistamine...** Menüükäsuga **Mäng** → **Võrguvestlus...** saab avada ka vestlusakna, mis võimaldab sõbraga teateid vahetada.

Kui võrguühendus on loodud, palutakse sul määrata server ja port. Pordi võib tavaliselt jätta puutumata, aga kui sa täpselt tead, mida teed, võid eelnevalt määratud numbri asendada mõne muuga - eeldusel muidugi, et nii talitavad mõlemad mängijad. Serveri nimi peab olema selle masina nimi, millega mängida soovid. Serveri nimi tuleb sisestada ainult kliendil. Tulemüüri taga asuval mängijal on sageli mõttekas olla kliendi rollis, sest tulemüür ei pruugi lubada sisenevaid ühendusi.

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Menüükirjed

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu. Võrgumängu korral saab seda kasutada vaid server, mis käivitab automaatselt ka kliendi.

Mäng → Ava... (Ctrl+O)

Avab salvestatud mängu.

Mäng → Salvesta (Ctrl+S)

Salvestab käesoleva mängu.

Mäng → Mängu lõpp (Ctrl+End)

Lõpetab käimasoleva mängu.

Mäng → Võrguvestlus...

Avab vestlusvidina, mis võimaldab saata vastasele teateid.

Mäng → Näita statistikat

Avab dialoogi, kus näeb mängu üldist statistikat, see tähendab seda, kui palju mänge on mõlemad mängijad võitnud, kaotanud või viiki mänginud. Samuti saab dialoogis statistika kustutada.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab rakenduse töö.

Liikumine → Võta tagasi (Ctrl+Z)

Tühistab viimase käigu. Kui eelmise käigu tegi arvuti, siis võtab tagasi kaks käiku, nii et uuesti on mängija käik.

Liikumine → Tee uuesti (Ctrl+Shift+Z)

Kordab viimati tühistatud käiku. Kui eelmise käigu tegi arvuti, siis võtab tagasi kaks käiku, nii et uuesti on mängija käik.

Liikumine → Vihje (H)

Arvuti mõtleb välja parima käigu ning märgib selle mängulaual. Kui hea see käik tegelikult on, sõltub arvuti tasemest.

Seadistused → **Teema**

Võimaldab valida mängu graafilise teema. Nende saadavus sõltub paigaldusest.

Seadistused → **Võrgu seadistamine...**

Avab võrgu seadistamise dialoogi. Võid valida, kas olla server või klient. Kui oled server, saad ka valida, millise värvi peaks endale võtma võrgumängija. Kui võrgumäng käib, saab samast menüüst selle ka katkestada.

Lisaks on KFourInLine'il tavapärased KDE **seadistuste** ja **abi**menüü elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest Menüü Seadistused ja Menüü Abi.

Peatükk 5

Mängu seadistamine

KFourInLine'i saab seadistada seadistustedialoogis, mille avab menüükäsk **Seadistused** → **KFourInLine'i seadistamine...**

Alustava mängija värv: määrab, millist värvi mängija (**Punane** või **Must**) sooritab järgmise mängu esimese käigu.

Mängijate nimed: võimaldab muuta mängijate nimesid.

Mustadega mängib: valib, kes mängib mängijat 1. See võib olla kas **hiir** või **klaviatuur**, st. kohalik mängija, kes kasutab sisendseadmena hiirt või klaviatuuri, või **arvuti**, st. seda mängijat mängib arvuti.

Punastega mängib: sama, mis **Mustadega mängib**, ainult et mängija 2 (punane) kohta.

Arvuti tase: valib arvutimängija taseme.

AI õppimine: arvuti AI õpib mängus tehtud vigadest.

Peatükk 6

Korduma kippuvad küsimused

1. *Kuidas muuta mängu välimust?*
   Kivide värvi saab muuta, kui valida see menüü **Seadistused** alammenüüst **Teema**.
2. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*
   Kive ei saa klaviatuuri abil liigutada.
3. *Ma ei saa aru, kes juhib. Kust seda teada saada?*
   Statistikat näeb siis, kui valida menüüst **Mäng** kirje **Näita statistikat**.

Peatükk 7

Autorid ja litsents

KFourInLine

Rakenduse autoriõigus 1995-2007: Martin Heni martin@heni-online.de ja Benjamin Meyer.

Graafika autoriõigus 2007: Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com ja Johann Ollivier Lapeyre.

Dokumentatsiooni autoriõigus 2007: Martin Heni martin@heni-online.de ja Benjamin Meyer.

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt GNU Üldise Avaliku Litsentsi tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

A.1 KFourInLine'i hankimine

KFourInLine on osa KDE projektist http://www.kde.org/ .

KFourInLine asub paketis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis ftp://ftp.kde.org/pub/kde/ .

A.2 Kompileerimine ja paigaldamine

Et KFourInLine oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna KFourInLine baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna KFourInLine kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.