

Palapeli käsiraamat

Johannes Löhnert
Stefan Majewsky
Ian Wadham
Tõlge eesti keelde: Marek Laane



Palapeli käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	6
2	Puslekogu sirvimine	7
2.1	Puslede kokkupanemine ja kogu uuendamine	7
2.2	Tööriistariba tutvustus	7
3	Uute puslede loomine	9
3.1	Pusle loomise dialoog	9
3.2	Lihtsad tükeldajad	9
3.3	Täiustatud Palapeli tükeldajakogu	9
4	Mängimine puslelaua	12
4.1	Põhikäigud	12
4.2	Eelvaatluse aken	13
4.3	Mängimine hiire abil	13
4.4	Tööriistariba tutvustus	14
5	Abivahendid suurte puslede kokkupanemisel	15
5.1	Üldised põhimõtted	15
5.2	Suurte puslede loomine - mida silmas pidada?	15
5.3	Ruumi haldamine ja liikumine	16
5.3.1	Ruumi eraldamine puslelaua	16
5.3.2	Suurenduse kiire muutmine lähi- ja kaugvaate vahel	16
5.3.3	Liikumine suures pusles	17
5.3.4	Tükkide nähtavus suurtes pusledes	17
5.4	Tükihoidikute kasutamine	17
5.4.1	Mis on tükihoidikud?	17
5.4.2	Hoidikute loomine ja kustutamine	17
5.4.3	Tükkide paigutamine hoidikusse ja sealt väljavõtmine	18
5.4.4	Tükkide sortimine	18
5.4.5	Muud hoidiku toimingud	18
6	Liidese tutvustus	19

Palapeli käsiraamat

7	Mängu seadistamine	21
7.1	Üldised seadistused	21
7.2	Hiire käitumine	22
7.2.1	Hiirenuppude kaart	22
7.2.2	Hiireratta kaart	22
8	Autorid ja litsents	23
A	Paigaldamine	24
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine	24

Kokkuvõte

See on KDE tehnoloogial põhineva puslemängu Palapeli käsiraamat.

Peatükk 1

Sissejuhatus

Palapeli on ühele mängijale mõeldud puslemäng. Sellega saab luua ja lahendada puslesid, mille tükide arv ulatub neljast 10 000-ni. Käesolevas versioonis on ka abivahendid aitamaks kokku panna suuri puslesid (300 või rohkem tükki) arvutiekraani suuruse piiratust arvestades.

Palapeli aken jaguneb kaheks alaks: puslekogu ja puslelaud.

Käsiraamat kirjeldab mõlemat ala.

Peatükk 2

Puslekogu sirvimine

2.1 Puslede kokkupanemine ja kogu uuendamine

Palapeli esmakordsel käivitamisel laaditakse sinu puslekogu mõningate juba Palapeliga kaasa tulnud vaikimisi pusledega. Klõps mõnel neist võimaldab kohe asuda valitud puslet kokku panema. Kui lood hiljem juba ise puslesid (vt. allpool), saad ka neid samamoodi klõpsates kokku panema hakata.

Kokkupanek toimub puslelaua, mille kasutamist selgitab lähemalt [ülejärgmine osa](#).

MÄRKUS

Puslesid saab nimekirjast valida, kui vajutada korraga klahvi **Ctrl** ja hiire vasakut nuppu. Hiire vasaku või parema nupu vajutamine ilma klahvita **Ctrl** avab konkreetse pusle puslelaua.

Apple OS X korral tuleb mängu alustamiseks teha topeltklõps hiire vasaku nupuga. Ühekordne klõps lihtsalt valib pusle nimekirjas.

Lisaks pusle valimisele saab puslekogus ette võtta järgmisi toiminguid:

- *luua* uusi puslesid kettal olevate piltide põhjal
- *importida* teiste loodud puslesid
- *eksportida* puslesid, et jagada neid oma sõprade ja kogu maailmaga
- *kustutada* puslesid, mida sa enam ei vaja

Järgnevalt kirjeldatakse, kuidas neid ülesandeid ette võtta tööriistariba nuppude abil.

2.2 Tööriistariba tutvustus

Loo uus pusle

Avab dialoogi, mis võimaldab luua pusle kettal asuva pildi põhjal. Vaata täpsemalt [järgmist osa](#).

Kustuta pusle

Kõik pusleloendis valitud pusled kustutatakse lõplikult sinu kogust.

Palapeli käsiraamat

HOIATUS

Seda toimingut ei saa tagasi võtta.

Impordi failist

Kui oled hankinud Palapeli puslefaili (seda eristab tavaliselt laiend *.puzzle), võid selle importida oma kohalikku kogusse. Puslefaile saab mängimiseks avada ka neil failihalduris klõpsates, kuid importimise korral on see pusle näha ka sinu kohalikus kogus ning sa võid turvaliselt kustutada allalaaditud puslefaili.

Ekspordi failina

Sellega saab valitud pusled salvestada failina, et neid siis jagada sõpradele, avaldada veebis või ka lihtsalt teha oma kogust varukoopia.

Peatükk 3

Uute puslede loomine

3.1 Pusle loomise dialoog

Nagu mainitud [eelmises osas](#), saab uusi puslesid luua, kui klõpsata puslekogu aknas nupule **Loo uus pusle**.

Sellele klõpsates avaneb pusle loomise dialoog, mis koosneb kolmest leheküljest:

1. Esimesel leheküljel saab valida pildifaili, mida hakatakse tükeldama. Kontrolli, et sisestaksid pildi korrektsed metaandmed: sul tuleb määrata pildi autor (nt. fotograaf või joonistaja) ning sealjuures tuleks kindlasti arvestada pildi autori õigustega.
2. Teisel leheküljel saab valida tükkide tüübi, milleks pilt tükeldatakse. Palapeli pakub mitmeid valmistükeldajaid, kuid saadaval on ka kolmanda poole tükeldajaid.
3. Dialoogi viimasel leheküljel saab kohandada valitud tükeldajat, näiteks valida teistsuguse tükkide arvu või muuta tükkide kuju parameetreid. Võimalikud valikud sõltuvad konkreetsest valitud tükeldajast.

Käsiraamatus tuleb edasi juttu Palapeliga kaasasolevatest tükeldaatest. Kui oled alla laadinud mõne Palapelile loodud kolmanda poole tükeldaja, uuri palun selle plugina dokumentatsiooni, kui sul tekib raskusi selle paigaldamise või kasutamisega.

3.2 Lihtsad tükeldajad

Palapeli pakub kaht lihtsat tükeldajat: 'Klassikalised pusletükid' ja 'Ristkülikukujulised tükid'. Nendega saab luua lihtsad ristkülikukujulised tükid kas ühendavate jalgadega või ilma.

Mõlemad tükeldajad võimaldavad kohandada tükkide arvu ja proportsiooni. Proportsiooniliuguri nihutamisel vasakule saadakse kõrgemad tükid, paremale laiemad tükid. Vaikevalik annab tulemuseks enam-vähem ruudukujulised tükid.

3.3 Täiustatud Palapeli tükeldajakogu

Palapeli tükeldajakogu loob mitmesuguste lihtsate mustritega realistlikke pusletükke:

Ristkülikuline võrgustik

Sisaldab levinud ristkülikukujulisi tükke.

Cairo võrgustik

Viisnurksete tükide ja ebaühtlaste nurkadega pusle on üpris keeruline, sest tükid haakuvad väga harjumatul viisil.

Kuusnurkne võrgustik

Loob otsekui meekärgedena asetatavad kuusnurksed tükid.

Rotrex (rombilis-triheksagonaalne) võrgustik

Kolmnurksete, kuusnurksete ja ristkülikukujuliste tükide spetsiaalse seguna meenutab see paljusid omavahel lõikuvaid ringe.

Ebareeglipärane võrgustik

See võrgustik on saadaval ainult siis, kui on paigaldatud qvoronoi paketest [qhull](#). qvoronoid kasutatakse ebareeglipäraste tükide kujude väljaarvutamiseks suvaliselt asetatud punktide põhjal.

Palapeli tükeldajakogul on hulk parameetreid, mis määravad tükide servade välimust, eriti just jalgade välimust. Kõigi parameetrite puhul on ette nähtud teatavad vaikeseadistused. On olemas ka täiendav valmisrežiim, mis kahandab parameetrite arvu miinimumini. Tavaliselt on saadaval järgmised parameetrid:

Ligikaudne tükide arv

Peegeldatud servade protsent

Iga jala peegeldamise tõenäosus. Jalga peetakse peegeldatuks, kui see osutab võrreldes korrapärase võrgustikuga vastassuunda. Korrapärase võrgustikus on tulemuseks kolme või neli jalaga tükid, mille jalad suunduvad vastavalt välja- või sissepoole. Täiesti korrapärase võrgustiku saamiseks nihuta liugur päris vasakusse serva. Keskel on jalgade suund juhuslik. Paremas servas on taas tegemist korrapärase võrgustikuga, ainult nüüd juba 'teistpidi'. See *ei tähenda* kõigi jalgade teistpidi keeramist: alternatiivses korrapärase võrgustikus on igal tükil näiteks neli sisse- või neli väljapoole suunatud jalga. Ebakorrapärase võrgustiku puhul pole sel seadistusel tähendust.

Serva kõverus

Määrab servade kõveruse, s.t. selle, kui tugevasti piirded sisse- või väljapoole kalduvad. Täiesti sirgete servade saamiseks nihuta liugur päris vasakusse serva (see ei mõjuta jalgu).

Jala suurus

Määrab iga serva jalaosa suuruse. Vaikeseadistus (liugur keskasendis) sarnaneb reaalsete pusledega. Liuguri vahemik on sellest suurusest 50% kuni 150%, mis on juba naeruväärselt suur. Programm püüab iga hinna eest vältida jalgade kokkupõrkamist. Kokkupõrkuvate servade kuju muudetakse korduvalt ning kahandatakse väikeste sammudega. Siiski leidub juhtumeid, kus lahendust ei leita, eriti just jalgade suure suuruse korral.

Kõveruse mitmekesisus

Määrab, kui suurel määral varieerub eri servade kõverus (vt. eespool). Liugurit vasakule nihutades hakkavad sisse- ja väljapoole kumerused üha enam sarnanema. Paremale nihutades võivad tulemuseks olla väga kõverad ja väga sirged servad.

Jala asukoha mitmekesisus

Määrab, kui palju erineb jala asukoht servadel. Päris liuguri vasakus servas on jalad kinnitatud serva keskele.

Palapeli käsiraamat

Jalgade mitmekesisus

Määrab, kui eripärased on jalad. Päril vasakul on kõik jalad ühesugused. Päril paremal on kõik jalad spetsiaalselt sulle loodult unikaalsed.

Tükkide suuruse mitmekesisus

Ainult ebareeglipärase võrgustiku korral: määrab tükkide suuruse erinevuse. Väga väike tähendab, et erinevusi pole, tekib kristallilaadne struktuur. Suuremad väärtused annavad tulemuseks nii väga väikeseid kui ka väga suuri tükke.

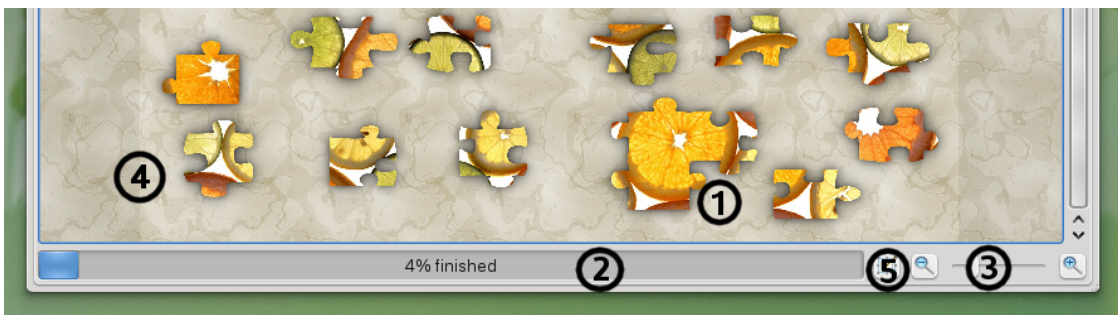
Võrgustiku pildi salvestamine

Võrgustiku pildi (mustad servad valgel taustal) salvestamine failina `~/goldberg-slicer-dump.png`. Kui on olemas varasem salvestus, siis kirjutatakse see üle.

Peatükk 4

Mängimine puslelaua

4.1 Põhikäigud



Mängu eesmärk on panna etteantud tükkidest kokku pilt.

Eelvaatlusaken näitab, milline peab pilt kokkupanduna välja nägema. Selle akna nägemiseks või peitmiseks kasuta tööriistariba või menüükäsku. Täpsemalt kõneleb sellest osa [Eelvaatlusaken](#).

Kui soovid jõudu katsuda 300 või enama tükiga puslega, loe palun pärast käesoleva peatüki läbimist osa [Abivahendid suurte puslede kokkupanemisel](#).

Tükki saab liigutada, kui sellel klõpsata ja seda lohistada hiire vasaku nupuga. Mitme tüki korraga liigutamiseks vali nad kõigepealt, seejärel aga lohista üht tükki, teised liiguvad koos sellega.

Mitu tükki saab valida, kui hoida all klahv **Ctrl** ja klõpsata tükidel või lohistada nende ümber hiire vasaku nupuga valikujoon. **Ctrl** ja hiire vasak nupp korraga võimaldavad samuti suurendada või vähendada ühekaupa valitud tükide arvu.

Valiku tühistamiseks klõpsa lihtsalt puslelaua tühjal alal või mõnel valimata tükil.

Kui asetad tüki selle naabertüki kõrvale, haakuvad nad automaatselt omavahel (1). Kui tükid on haakunud, ei saa neid enam lahutada. Erinevalt pärismaailmast ei saa Palapelis kokku asetada tükke, mis tegelikult kokku ei kuulu.

Puslelaua all olev edenemisriba näitab sinu edenemist, lugedes kokku ühendatud tükke (2). Palapeli salvestab edenemise automaatselt iga käigu järel, mistõttu ei ole vaja muret tunda salvestamise pärast.

Puslelaua vaadet saab suurendada või vähendada hiirerattaga, all paremal oleva liuguriga või liuguri kõrval olevate nuppudega (3).

Puslelaua vaadet saab lohistada igas suunas, kui klõpsata ja lohistada hiire parema nupuga.

Tükke saab liigutada vaid *puslelaua alal*. Seda näitab taustast eristuv heledam ristkülikukujuline ala. Kui liigutad tüki mänguala piirde (4) vastu, laiendatakse seda automaatselt, et sul oleks

rohkem ruumi tükkidega majandada. Varjutatud piirete lähedal muutub hiirekursor kahe otsaga nooleks, andes märku, et mänguala on võimalik muuta hiire vasaku nupuga klõpsates ja lohistades.

Pusleala võib lukustada pisikese nupuga (5) edenemisribast paremal. Vari (4) pusleala ümber tumeneb ning tükid jäävad nüüd liigutamisel piirde äärde lihtsalt seisma ega liigu enam edasi. Käsitsi on siiski võimalik pusleala suurust muuta.

4.2 Eelvaatluse aken

Eelvaatluse aken on väike aken, mis hõljab vabalt puslelaua kohal või selle mõnel küljel. See sisaldab kokkupanud pusle pilti ehk pilti, mida päriselus võib enamasti näha puslekarbi peal.

Akent saab nähtavale tuua või peita tööriistariba nupuga **Eelvaatlus** või menüükäsuga **Vaade** → **Eelvaatlus**. Selle suurus, asukoht ning näitamine või mittenäitamine salvestatakse ning kehtivat seadistust kasutatakse ka Palapeli järgmisel käivitamisel.

Et tegu on aknaga, saab seda töölaual liigutada kuhu vaja ning suurust muuta. Akna sulgemisnupp peidab selle, maksimeerimisnupp aga suurendab või vähendab akent järsult.

Eelvaatlusaknal on suurendamisomadused, mistõttu see ei vaja palju ruumi. Kui viia hiir akna kohale, siis suurendatakse kohe hiire all olev ala ja mõned tükid selle ümber. See on väga kasulik pusle üksikasjade ning parajasti sulle peamurdmist valmistava tüki võimaliku samasuse tuvastamisele, aga eriti pildi servade ääres võib see ka mõningaid raskusi valmistada.

4.3 Mängimine hiire abil

Nagu eespool kirjeldatud, saab Palapeli puslelaual väga mitmel moel hiirega talitada. See, millised hiirenupud milliseid toiminguid käivitavad, on täielikult sinu enda määrata (vaata selle kohta täpsemalt osa [Mängu seadistamine](#)). Järgnevalt on kokku võetud kõik võimalikud hiiretoimingud:

Puslelaua ala suuruse muutmine selle servi lohistades

Vaikimisi sooritatakse see toiming hiire vasaku nupuga.

Tükkide liigutamine lohistades

Pusletükile klõpsates ja seda lohistades tükki liigutatakse. Kui valitud on mitu tükki ning klõpsad ühele neist ja seda lohistad, liigutatakse kõiki tükke. Vaikimisi sooritatakse see hiire vasaku nupuga.

Vaate muutmine lohistades

See võimaldab liigutada terve puslelaua mis tahes suunas. Vaikimisi sooritatakse see hiire parema nupuga.

Mitme tüki valimine valikujoonega

Kui klõpsad pusletüki asemel puslelaua vabale alale, võid joonistada valikujoone. Kui vabastad hiirenupu, valitakse kõik selle sisse jäävad tükid. Kõigi ülejäänud tükkide varasem valitus eemaldatakse. Vaikimisi sooritatakse see hiire parema nupuga.

Mitme tüki valimine klõpsuga

Kui klõpsad ühele pusletükile, see valitakse või kui see oli juba valitud, valik tühistatakse. Samuti saab seda kasutada valikujoonega valimise täpsustamiseks. Vaikimisi sooritatakse see hiire vasaku nupuga ning ainult siis, kui hoitakse all klahv **Ctrl**.

Valiku tühistamine

Valikut saab tühistada klõpsuga puslelaua tühjale alale või mõnele valimata tükile.

Puslelaua suurendamine ja vähendamine

See toiming on samane klõpsamisega nuppudele liuguri (3) külgedel olekuribal. Vaikimisi sooritatakse see hiirerattaga.

Lülitumine lähi- või kaugvaatele

See võimaldab lülituda lähi- ja kaugvaate vahel hiirekursori asukohas. Peamiselt on see mõeldud kiireks suurendamiseks-vähendamiseks suurte puslede (300 või enam tükki) korral. Täpsemalt kõneldakse sellest osas [Suurenduse kiire muutmine lähi- ja kaugvaate vahel](#). Vaikimisi sooritatakse see hiire keskmise nupuga.

Tükkide teleport hoidikusse või hoidikust

See võimaldab kiiresti koguda, sortida ja liigutada tükke suurte puslede (300 või enam tükki) puhul ilma lohistamata. Soovi korral võib seda muidugi kasutada ka väiksemate puslede puhul. Täpsemalt kõneldakse sellest osas [Tükihoidikute kasutamine](#). Vaikimisi sooritatakse see hiire vasaku nupuga ja ainult siis, kui klahv **Shift** on alla vajutatud.

Puslelaua ala lukustuse lülitamine

See toiming on samane olekuribal nupu (5) klõpsamisega. Vaikimisi ei ole see omistatud ühelegi hiirenupule, kuid seda võib teha vastavas [seadistustediaaloo-
gis](#).

Vaate rõhtne kerimine ja vaate püstine kerimine

Vaikimisi ei ole see omistatud hiirerattale, kuid seda võib teha vastavas [seadistustediaaloo-
gis](#).

4.4 Tööriistariba tutvustus

Tagasi kogusse

Liigub tagasi kogusse uue pusle valimiseks. Seda saab kasutada ainult pusle lahendamise ajal.

Eelvaatlus

Võimaldab lülitada valmis puslet kujutava eelvaatlusakna näitamist ja peitmist.

Peatükk 5

Abivahendid suurte puslede kokkupanemisel

5.1 Üldised põhimõtted

Palapeli suudab toime tulla ka suurte pusledega, milles tükke on 300 kuni 10 000, kuid eriti väiksel ekraanil on selleks vaja teatavaid abivahendeid.

Suurte puslede loomine ei erine millegi poolest väikeste loomisest. Uuri selle kohta osa [Uute puslede loomine](#). Siiski tuleks enne alustamist pisut mõelda: sellest kõneldakse lähemalt osas [Suurte puslede loomine - mida silmas pidada?](#)

Suurte puslede puhul on erilisel kasuks eelvaatlusaken, mille kohta eespool anti [üksikasjalik kirjeldus](#).

Järgmine mõttekoht on ruumi haldamine ja liikumine. Kui vähendada, nii et kogu puslelaud on näha, on raske eristada konkreetseid tükke. Kui suurendad ja leiad vajaliku tüki, on teisalt väheusutav, et samal ajal on näha ka koht, kuhu see tükk sobib. Mõningaid lahendusi neile ja teistele probleemidele pakub osa [Ruumi haldamine ja liikumine](#).

Viimaks on vaja koguda tükke ja viia nad kokkupanemisalale kuidagi tõhusamalt kui aina kuskilt kaugelt lohistades. Siinkohal on abiks tükihoidikud.

Kui alustad suure puslega, eraldatakse sulle hoidik (väike eraldiseisev aken) nimega 'Hoidik', kuhu saad paigutada tükke, kui seda vajalikuks pead. Seejärel saad lohistada tükid vajalikkude kohta ja välja selgitada, mis kuhu läheb. Pärispusle puhul võrdub see enam-vähem tükide hoidmisega käes, kui kaalud suure pusle puhul nende õiget kohta.

Võib juhtuda, et pead vajalikuks koondada tükke mõne ühise tunnuse järgi (nt. servad, taevad, vesi jne.), mistõttu sul võib olla hoidikuid just nii palju, kui neid vajad, ning sa saad neile nimed anda. Hoidikud ja nende sisu salvestatakse koos puslelauaga, niisiis võid neisse koguda teatavaid tükke kas või selleks, et hiljem, kui raskest kokkupanemisest tuhmunud mõistus ja silmad taas klaariks saavad, kokkupanemist jätkata. Täpsemalt kõneleb hoidikute tarvitamisest osa [Tükihoidikute kasutamine](#).

Viimaks toob osa [Hiire käitumine](#) ära kaks eristatavat hiiretoimingut, mis muudavad suurte puslede kokkupanemise kiiremaks ja lihtsamaks: tükide teleport ning lähi- ja kaugvaate kasutamine.

5.2 Suurte puslede loomine - mida silmas pidada?

Enne suure pusle loomist tuleks kontrollida, kas pilt, mille põhjal soovid pusle luua, on ikka piisavalt üksikasjalik (s.t. piisavalt suur megapiksliks). Seda, kui palju pikseleid pikuti ja laiuti

sisaldab sinu pilt, mis ei ole tihendatud JPEG- või mõnes muus pildivormingus, saab teada kas mõne failitööriistaga või fotode näitamise või töötlemise rakendusega. Rusikareeglina võib arvestada ühe megapiksli 1000 tüki kohta. See jätab igale tükile umbes 1000 pikslit ehk veidi üle 30x30 piksli, muutes nad piisavalt teravaks servadel ning võimaldades suurendamise korral korralikku kujutist. Megapiksleid võib muidugi ka vähem olla, aga siis võib kokkupanemise ajal tükide eristamine olla palju keerulisem.

Suure pusle loomisel või taasalaustamisel on mõistlikum vältida Palapeli servade ja varjude võimalusi (neist kõneldakse osas [Üldised seadistused](#)), sest need muudavad laadimise aeglasemaks ja valitud oleku nägemise raskemaks, kui tükid on vaates väga tillukesed. Varjude mittekasutamise korral on tükide valitud olek palju paremini näha.

5.3 Ruumi haldamine ja liikumine

5.3.1 Ruumi eraldamine puslelaua

Puslet luues või taaskäivitades segatakse tükid ja asetatakse suvaliselt puslelaua võrgustikule. Vajaminevat ruumi mõjutavad kaks valikut, mille kohta vaata osast [Mängu seadistamine](#) valikuid, mida pakub dialoog, mille saab avada menüükäsuga **Seadistused** → **Palapeli seadistamine...** (või Apple OS X korral **Palapeli** → **Eelistused...**).

Tükide vahe puslevõrgustikus võib määrata 1,0 kuni 1,5 korda suuremaks kõige kõrgema ja kõige laiema tüki kõrgusest ja laiuselt. Väiksem valik paigutab tükid kompaktsemalt, kuid suurem jätab rohkem ruumi lohistamiseks ja valikujoone tõmbamiseks. Vaikevalik on 1,3, kuid suurte puslede puhul sobib paremini 1,1. See valik puudutab igas suuruses puslesid, samuti mõjutab see võrgustikke tükihoidikute korral (vt. osa [Tükihoidikute kasutamine](#)) ning tükide automaatset ümberjagamist puslelaua menüükäsuga **Liikumine** → **Jaga tükid ümber (R)**.

Teine valik eraldab puslelaua täpselt vajaliku ruumi lahenduse leidmiseks. Vaikimisi on see tsentreeritud ning tükid on jaotatud võrdselt selle ümber. Üldiselt peaks see paigutus asetama tükid oma lõplikule asukohale kõige lähemale. Samuti võib kasutada üksipuha millist neljast nurgast või jätta lahendusruum üldse eraldamata (valik Puudub), millisel juhul pead ruumi käsitsi puhastama, näiteks puslelauda laiendades (vt. osa [Põhikäigud](#)). Lahendusruum puudutab puslesid, kus on vähemalt 20 tükki, sest vähemate tükide korral ei ole sel mõtet.

Pusle kokkupanemise käigus liiguvad tükid lahendusala ning jätavad mujale maha tühikuid. Seepärast on mõttekas ülejäänud tükid ümber paigutada, et nad taas üksteisele lähemal oleks. Kui soovid seda teha, vali mõned tükid valikujoonega või klahviga **Ctrl** ja hiire vasaku nupuga ning kasuta siis menüükäsku **Liikumine** → **Jaga tükid ümber (R)** või kiirklahvi (vaikimisi **R**). Tükid pakitakse võrgustikule kokku ja nad jäävad valituks, nii et neid saab vajaduse korral hõlpsasti liigutada paremasse asukohta. Sel moel saab koondada ka mingil moel ühte kuuluvaid tükke, kuid selleks on palju parem abivahend tükihoidik.

5.3.2 Suurenduse kiire muutmine lähi- ja kaugvaate vahel

Pusle laadimisel arvutab Palapeli välja kaug- ja lähivaated ning avab kaugvaate, mis näitab tervet puslelauda. Lähivaade näitab tükke märksa selgemalt ja mugavamalt, arvestades ekraani ja töölaua suurusega. Hiire keskmise nupuga saab kiiresti lülitada kahe vaate vahel kohas, kus viib hiirekursor. Nii saab kiiresti leida mis tahes tüki puslelaua ning näha, millise kuju ja pildiga see on.

Mõlema vaate suurendustaset saab käsitsi kohandada ning määrang jäetakse meelde järgmiseks korraks, mil hiire keskmise nupuga klõpsad. Kiire suurendamise ja vähendamise võimalus on olemas kõigi puslede puhul, kui alla 100 tükiga pusle korral on kaks vaadet peaaegu eristamatud.

5.3.3 Liikumine suures pusles

Raskem tee tükide liigutamiseks suures pusles on need valida ning siis liigutada kas tükke või puslelauda (vastavalt hiire vasaku nupuga ja hiire parema nupuga), kuni jõuad sihtkohta. Palju hõlpsam on valida tükid, suurendada kaugvaatesse (hiire keskmise nupuga, vt. eespool), lohistada tükid sihtkohta ühe liigutusega (hiire vasaku nupuga) ja siis vähendada lähivaatesse (hiire keskmise nupuga). See on ka hea võimalus kohale toimetada üksik kaugele jäänud tükk, kuid ühe tillukese tüki lohistamine üle puslelauda on tuhandete tükide olemasolul ilma selle valitud olekut kaotamata omaette katsumus.

Teine viis liikuda ja puslelualal süstemaatiliselt otsida on suurendada üleval vasakus nurgas (hiire keskmise nupuga), siis aga kasutada tühja ala kerimisribadel, et lasta laud enda silme eest püst. või rõhtsuunas läbi, üks kindla suurusega 'lehekülg' korraga. See on väga tõhus meetod, kui kasutate ühtlasi tükihoidikuid ja otsid kokkukuuluvaid tükke. Kui hoiad lähivaate fikseerituna ja alustad alati samast kohast, saad ka alati fikseeritud suuruse ja sisuga 'leheküljed'.

5.3.4 Tükide nähtavus suurtes pusledes

Suur pusle väiksel ekraanil muudab õige keeruliseks näha, mida sa üldse teed. Kui näiteks 1440x900 ekraanil on pusle 10 000 tükiga, on kaugvaate korral tükid umbes 7 piksli suurus. Nii väikese tüki pealt on peaaegu võimatu näha pilti, värvi, kuju või isegi seda, kas see on valitud või mitte.

Palapeli pakub õige paljusid taustu ja taustavärve, nii et peaks olema võimalik leida selline kombinatsioon, mis nähtavusele kaasa aitab. Neile võib lisada klaarima esiletõstmise viisi, kui ei kasutata varje, ning esiletõstmise värvi valimise võimaluse, mille saab valida võimalikult erineva tausta ja enamiku tükide värvist. Ka need määrangud salvestatakse koos puslega, mis muudab nad püsivaks. Sel moel võib igal puslel olla just selline taust ja esiletõstmine, mis antud pildiga kõige paremini sobib. Suure pusle loomisel tasub nende valikutega katsetada, kuid selle juures võib olla vajalik pusle uuesti laadida, et muudatused rakenduksid.

5.4 Tükihoidikute kasutamine

5.4.1 Mis on tükihoidikud?

Tükihoidikud on võib-olla Palapeli kõige tulusam abivahend suurte puslede kokkupanemisel. Need on väikesed eraldiseisvad aknad, millesse saab paigutada ühtekuuluvaid tükke, näiteks 'servi' või 'taevast' või 'merd' või 'valget maja vasakul'. Algul on nad minimaalse suurusega, millest piisab nelja tüki lähivaates nägemiseks. Nii on neid ka hõlpus asetada otse puslelauda kõrvale.

Et tegu on akendega, saab hoidikuid paigutada töölaual kuhu vaja ning nende suurust muuta. Sulgemisnupule klõpsamine kustutab hoidiku, aga ainult siis, kui selles pole ühtegi tükki. Maksimeerimisnupp võimaldab hoidikut kiiresti suurendada või vähendada. Hoidikus võib olla suvaline arv tükke (isegi sadu). Maksimeerimisest võib olla kasu eriti siis, kui pruugid hoidikut kogupildi mõne osa kokkupanemiseks.

Hoidikuid võib olla suvaline arv. Üldiselt on üks neist aktiivne - seda tähistatakse sinise kontuuriga. See on ühtlasi sihtkoht, kui soovid tükke hoidikusse paigutada, neid sealt välja võtta või hoidikut kustutada.

5.4.2 Hoidikute loomine ja kustutamine

Suure pusle alustamisel luuakse automaatselt hoidik nimega 'Hoidik'. See võib olla ka ainuke hoidik, kui sul on käsil 300 kuni 750 tükiga pusle, aga kui soovid, võid ka vähem kui 300 tükiga pusle puhul kasutada nii palju hoidikuid, kui süda lustib.

Hoidiku loomiseks või kustutamiseks vali **Liikumine** → **Loo tükihoidik...** (C) või **Liikumine** → **Kustuta tükihoidik** (D), kasuta kiirklahve **C** või **D** või kustutamiseks hoidiku sulgemisnuppu. Hoidiku loomisel palutakse sellele ka nimi anda, aga see pole kohustuslik. Tavaliselt on hoidik lähivaates, nii et näeb kohe, millised tükid selles paiknevad.

Kui soovid hoidikut kustutada, peab see olema aktiivne (sinise kontuuriga) ja tükkidest tühi. Kui hoidik, mida soovid kustutada, pole aktiivne, klõpsa sellel. Kustutamise järel pole ükski hoidik aktiivne, nii et pead klõpsama sellel, mida soovid järgmisena kasutada.

5.4.3 Tükkide paigutamine hoidikusse ja sealt väljavõtmine

Tükkide lohistamine hoidikusse ja hoidikust ei ole võimalik ega tegelikult vajalikki. Selle asemel saab tükke liigutada viivitamatult samasuguse 'telepordi' abil, millega on meid tutvustanud 'Star Trek'. Teleport käib klahvi **Shift** vajutamise ja hiire vasaku nupuga klõpsamise koostöös.

Tükkide paigutamiseks hoidikusse kontrolli, kas vajalik hoidik on aktiivne (sinise kontuuriga), vali siis puslelual vajalikud tükid ning vajuta alla klahv **Shift** ja klõpsa hiire vasaku nupuga. Sama hästi võib vajutada alla klahv **Shift** ja klõpsata ka ühelainsal tükil hiire vasaku nupuga. Teleporditud tükid kaovad puslelaualt ja ilmuvad esiletõstetuna hoidikusse. Seal paigutatakse nad automaatselt võrgustikule ning viimane teleporditud tükk seisab keskel.

Tükkide väljavõtmiseks hoidikust vali seal tükk või tükid, tule tagasi puslelauale ning klõpsa klahvi **Shift** all hoides hiire vasaku nupuga tühjale kohale, kuhu soovid tükid asetada. Väldi klõpsamist juba puslelual oleval tükil: sellega saadetakse too tükk hoidikusse, mis ei pruugi sugugi vastata sinu soovile. Kui see juhtub kogemata suurema ühendatud tükkikogumi peal (mis on lahenduse osa), siis ilmub ka hoiatus ja saad võimaluse operatsioonist loobuda.

Tükid on telepordi järel esile tõstetud. See lubab toimingut kiiresti tagasi võtta, kui telepordid kogemata valed tükid või valesse hoidikusse. Samuti lubab see puslelual väheste vaevaga kohandada äsja teleporditud tükkide asukohta või liigutada need lahendusse.

Teleportida saab ka hoidikute vahel. Alusta samamoodi nagu tükkide toimetamisel puslelauale, kuid seejärel kasuta klahvi **Shift** ja hiire vasaku nupuga klõpsamist mõne teise hoidiku tühjalt alal. Toimingut tagasivõtmiseks mine algsesse hoidikusse ning kasuta taas klahvi **Shift** ja hiire vasaku nupuga klõpsamist.

5.4.4 Tükkide sortimine

Tükkide tõhusaks sortimiseks hoidikutes suures pusles otsides kasuta pusles liikumist ühe 'lehekülje' kaupa, mida kirjeldati [eespool](#), telepordides liikumise käigus vajalikke tükke. Kui oled kogu puslelaua läbi uurinud, suurenda lahendusosal lähivaatesse ja aseta kogutud tükid kohale. Soovi korral võib muidugi tükke hakata kokku panema ka hoidikutes.

5.4.5 Muud hoidiku toimingud

Tükihoidikutes saab kasutada kõiki samu toiminguid, mida kasutatakse puslelual (vt. osa [Põhikäigud](#)). Ainsa erandina saab suurendada-vähendada ainult hiireratta või hiire keskmise nupuga.

See tähendab, et hoidikut võib pidada ka lisapuslelauaks. Seal saab tükke lohistada, neid omavahel ühendada, ala piire liigutada jne. Samuti võib üksipuha millise suurusega ühendatud tükke telepordida hoidikutesse või hoidikutest, kuid selle juures tasub siiski olla ettevaatlik, et mitte suurema ühendatud tükiga ära varjata väiksemaid tükke.

Viimaks saab menüükäsuga **Liikumine** → **Vali hoidiku kõik tükid** (A) ja seejärel käsuga **Liikumine** → **Jaga tükid ümber** (R) või klahvi **Shift** all hoides ja hiire vasaku nupuga klõpsates paigutada kõik hoidiku tükid ümber või toimetada nad kõik puslelauale. Samamoodi võib ka lihtsalt kasutada parajasti valitud hoidikus kiirklahve **A** või **R**.

Peatükk 6

Liidese tutvustus

Järgnevalt kirjeldatakse Palapeli menüükäske, millest mõned on kasutatavad ka tööriistariba nuppude ja kiirklahvide abil.

Mäng → Loo uus pusle... (Ctrl+N)

Avab dialoogi, mis võimaldab luua pusle kettal asuva pildi põhjal. Vaata täpsemalt [vastavat osa](#) ning ka [asju](#), [millega arvestada](#), kui kavatsed luua pusle, milles on 300 või enam tükki.

Mäng → Impordi failist...

Kui oled hankinud Palapeli puslefaili (seda eristab tavaliselt laiend *.puzzle), võid selle importida oma kohalikku kogusse. Puslefaile saab mängimiseks avada ka neil failihalduris klõpsates, kuid importimise korral on see pusle näha ka sinu kohalikus kogus ning sa võid turvaliselt kustutada allalaaditud puslefaili.

Mäng → Ekspordi failina...

Sellega saab valitud pusled salvestada failina, et neid siis jagada sõpradele, avaldada veebis või ka lihtsalt teha oma kogust varukoopia.

Mäng → Kustuta pusle

Kõik pusleloendis valitud pusled kustutatakse lõplikult sinu kogust.

HOIATUS

Seda toimingut ei saa tagasi võtta.

Mäng → Alusta puslet uuesti

Jagab kõik tükid uuesti ümber ja tühistab pusle salvestatud edenemise.

Liikumine → Loo tükihoidik... (C)

Ajutise hoidiku loomine tükkide sortimiseks. Täpsemalt kõneldakse hoidikutest osas [Tükihoidikute kasutamine](#).

Liikumine → Kustuta tükihoidik (D)

Valitud ajutise hoidiku kustutamine, kui see on tühi.

Liikumine → Vali hoidiku kõik tükid (A)

Kõigi parajasti valitud hoidiku (sinise kontuuriga) tükkide valimine.

Liikumine → Jaga tükid ümber (R)

Valitud tükkide ümberjagamine hoidikus või puslelual, neid uuesti võrgustikule asetades.

Palapeli käsiraamat

Vaade → Tagasi kogusse

Liigub tagasi kogusse uue pusle valimiseks. Seda saab kasutada ainult pusle lahendamise ajal.

Vaade → Eelvaatlus

Lülitab valmis pusle eelvaatluse näitamise sisse ja välja. Hiirekursorit pildi kohale viies saab seda suurendada.

Vaade → Suurenda (Ctrl++)

Suurendab.

Vaade → Vähenda (Ctrl+-)

Vähendab.

Seadistused → Kõigi teadete lubamine

Võimaldab lubada kõik teated, mis on keelatud Palapeli kinnitusdialoogides kastikest **Seda teadet rohkem ei näidata** märkides.

Seadistused → Puslelaua olekuriba näitamine

Lülitab puslelaua all oleva edenemisriba ja nuppude näitamise sisse või välja. See ei muuda midagi puslekogu puhul.

Seadistused → Palapeli seadistamine...

Avab mängu seadistusedialoogi. Täpsemalt kõneleb sellest osa [Mängu seadistamine](#).

Lisaks on Palapelil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

Peatükk 7

Mängu seadistamine

Seadistustediaalugi saab avada menüükäsuga **Seadistused** → **Palapeli seadistamine...**

7.1 Üldised seadistused

Puslelaud

Võimaldab määrata puslelaua mõningaid omadusi.

Taust

Võimaldab valida puslelauale teise taustatekstuuri. Kui valid tekstuuri asemel konkreetse värvi, saab valikukasti kõrval asuvat nuppu kasutada värvi määramiseks.

Valitud tükkide esiletõstmise värv

Võimaldab valida tükkide esiletõstmise värvi. Klõps tekstist paremal asuvale nupule avab [värvivaliku](#) dialoogi.

Lahendusruum

Võimaldab määrata, kas reserveerida puslelual teatav ruum lahenduse leidmiseks. Ruumi ei eraldata, kui valid Puudud või kui puslil on alla 20 tüki. Muudatused rakenduvad pusle loomisel või taaskäivitamisel.

Tükkide vahe puslevõrgustikus (1,0-1,5)

Võimaldab valida tükkide vahe puslevõrgustikus. Muudatused pusletükkide vahe osas rakenduvad alles pusle loomisel või taaskäivitamisel.

Tüki välimus

Tükkide välimuse määramine puslelual. Kui Palapeli töötab aeglaselt või puslede avamine võtab väga kaua aega, võib siin graafilised efektid välja lülitada, et mängu oluliselt kiirendada. Kui valid varjude kasutamine, kasutatakse esiletõstmisel varje.

Haarde täpsus

Võimaldab valida, kui lähedal peavad naabertükid teineteisele asuma, enne kui nad haakuvad. Kui liigutad liugurit paremale, haakuvad tükid isegi siis, kui nad ei ole väga lähedal. See muudab mängu veidi lihtsamaks.

7.2 Hiire käitumine

See seadistustediaalooi lehekülg võimaldab omistada hiirenuppudele ja muuteklahvidele eri tegevusi, mida kirjeldati osas [Hiire käitumine](#). Ole ettevaatlik, et sa ei omistaks eri tegevustele ühesuguseid kiirkorraldusi. Kolm tegevust on vaikumisi omistatud hiire vasaku nupuga klõpsamisele, sest hiirekursor asub nende puhul eri piirkondades, kuid ülejäänud omistamised peavad neist erinema.

Toimingud on jagatud nendeks, mida saab omistada hiirenuppudele (nt. Vaate liigutamine lohistades), ja nendeks, mida saab omistada hiirerattale (nt. Vaate rõhtne kerimine).

7.2.1 Hiirenuppude kaart

Iga toimingu kõrval on nupp hiire pildiga, mis näitab parajasti omistatud toimingut. Seoseid võib määrata, kui klõpsata nupule hiire vasaku nupuga ja seejärel vajutada hiirenuppu, millele soovid toimingu omistada. Kui hoiad teisel klõpsamisel all muuteklahvi, lubab puslelaud antud toimingut ainult juhul, kui all hoitakse ka muuteklahvi.

VIHJE

Klõpsamise asemel võib vajutada ka **tühikuklahvi**, et omistada toimingule spetsiaalne väärtus **Nuputa**. See on lubatud ainult siis, kui all hoitakse muuteklahve. **Nuputa** tähendab, et hiirenupu rolli võtavad üle muuteklahvid. Toiming käivitub siis, kui vajutatakse muuteklahve, ja lõpeb siis, kui vabastatakse üks muuteklahvidest.

7.2.2 Hiireratta kaart

See on samasugune nagu eelmine kaart. Kui paremal asuv nupp vajab sisendit, siis hiirenupuga klõpsamise asemel tuleb hoopis liigutada hiireratast. Siin on samuti lubatud muuteklahvide allhoidmine, mis avaldavad samasugust mõju nagu hiirenuppude korral.

VIHJE

Kui sinu hiirel on kahesuunaline hiireratas (nagu leidub sageli sülearvutite puuteplaatidel), võib seda ära kasutada: nupp tunneb ära, kas hiireratast liigutati rõhtsalt või püstiselt.

Peatükk 8

Autorid ja litsents

Palapeli püüab pakkuda sinu töölaual sulaselget rõõmu ja nuputamislusti puslede kokkupanemisega.

Ideega alustas Bernhard Schiffner koos Stefan Majewskyga, kes on praegu Palapeli juhtiv arendaja.

Palapeli tükeldajakogu annetas Johannes Löhnert.

Suurte puslede abivahendid annetas Ian Wadham.

Dokumentatsiooni autoriõigus 2009, 2010: Johannes Löhnert, Stefan Majewsky, ja autoriõigus 2014: Ian Wadham.

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

Palapeli on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

Palapeli asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

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

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

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