

Podręcznik programu KMahjongg

John Hayes

Eugene Trounev

Polskie tłumaczenie: Krzysztof Woźniak



Podręcznik programu KMahjongg

Spis treści

1	Wprowadzenie	5
2	Jak grać	6
3	Zasady gry, strategia gry i sztuczki	7
3.1	Wygląd okna gry	7
3.2	Zasady	8
4	Przegląd interfejsu	10
4.1	Menu Gra	10
4.2	Menu Ruch	11
4.3	Menu Widok	11
4.4	Menu Ustawienia	12
4.5	Menu Pomoc	12
5	Najczęściej zadawane pytania	13
6	Konfiguracja gry	14
6.1	Opcje ogólne	14
6.2	Opcje Układu planszy	15
6.3	Opcje Płytek	15
6.4	Opcje Tła	16
6.5	Domyślne dowiązania klawiszy	17
7	Zasługi i licencje	19
A	Instalacja	20
A.1	Kompilacja i instalacja	20

Streszczenie

Niniejsza dokumentacja opisuje grę KMahjongg w wersji 0.8.0

Rozdział 1

Wprowadzenie

RODZAJ GRY:
Planszowa, Zręcznościowa

LICZBA GRACZY:
Jeden

KMahjongg jest przyjemną grą planszową, opartą o sławną orientalną grę Mahjong (z Chińskiego *máijiāng*). Jednak inaczej niż oryginalna gra, KMahjongg jest grą polegającą na dopasowywaniu płytek dla jednego lub dwóch graczy, znana także jako Mahjong Solitaire.

W grze KMahjongg płytki są mieszane i ustawiana na sobie, tak aby przyjąć pewien określony kształt. Gracz musi wtedy usunąć z planszy wszystkie płytki znajdując pasujące do siebie pary płytek.

Rozdział 2

Jak grać

CEL GRY:

Usunięcie wszystkich płytek z planszy poprzez zlokalizowanie pasujących do siebie par płytek, tak szybko jak to jest możliwe.

Po uruchomieniu KMahjongg załadowana zostanie domyślna plansza, i gra może się od razu rozpocząć.

UWAGA:

Licznik czasu uruchamia się natychmiast po rozpoczęciu gry.

Musisz uważnie studiować stos płytek położonych na planszy i znaleźć dwie dokładnie do siebie pasujące płytki. Jeżeli znalazłeś taką parę, wybierz ją za pomocą myszki.

UWAGA:

Pamiętaj, że możesz wybrać jedynie płytki, które są «Otwarte». Płytki są «Zablokowane» wtedy gdy znajdują się pod innymi płytkami, albo jeżeli ich lewa i prawa strona przylegają do innej płytki. Jeżeli jeden z boków płytki nie przylega do żadnej innej, to jest ona 'Otwarta', i może być usunięta.

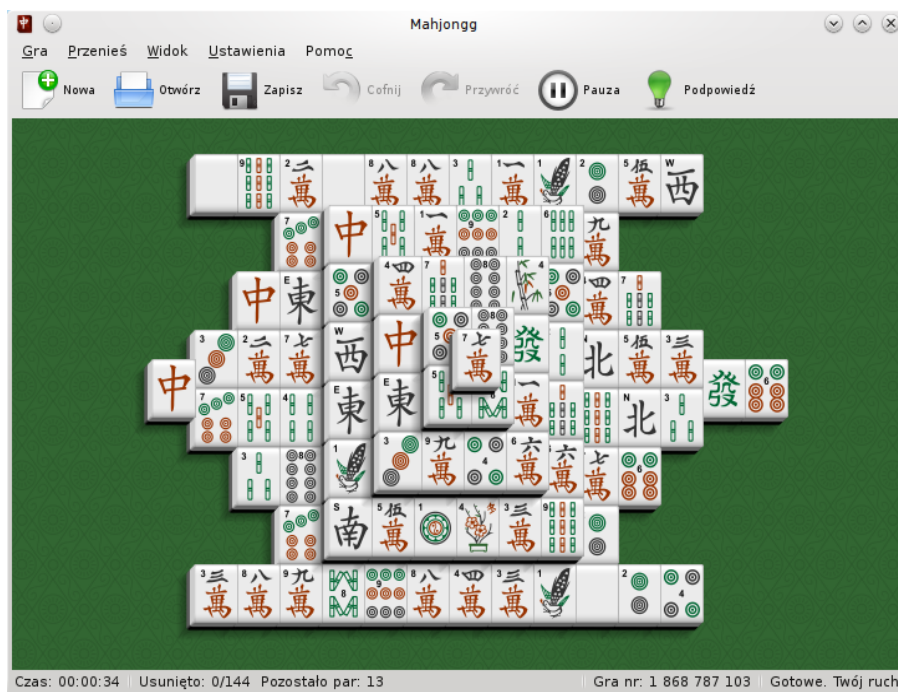
Po prawidłowym wybraniu pary płytek, znikają one z planszy gry, odkrywając płytki znajdujące się pod nimi, oraz otwierając dostęp do płytek, do których wcześniej przylegały.

Wyszukuj jak możliwie jak najwięcej pasujących płytek, tak aby usunąć wszystkie z planszy gry.

Rozdział 3

Zasady gry, strategia gry i sztuczki

3.1 Wygląd okna gry



Objaśnienie elementów znajdujących się na ekranie.

Pole gry

Pole gry znajduje się w środku ekranu i jest największą częścią okna. Tło jest wypełnione płytkami służącymi do grania.

Pasek stanu

Pasek stanu zlokalizowany jest w dolnej części ekranu i składa się z czterech paneli. Pierwszy panel wyświetla liczbę wszystkich/usuniętych płytek i liczbę pasujących 'otwartych' płytek. Drugi panel wyświetla numer sekwencji aktualnie granej gry. Trzeci panel wyświetla informację o gotowości gry, a ostatni wyświetla licznik czasu, wskazujący ile czasu upłynęło od rozpoczęcia gry.

3.2 Zasady

Standardowy zbiór płytek Mahjong zawiera:

Nazwa grupy	Nazwa płytki	Ilość w zestawie
Kropki		
	1 kropka	4
	2 kropki	4
	3 kropki	4
	4 kropki	4
	5 kropek	4
	6 kropek	4
	7 kropek	4
	8 kropek	4
	9 kropek	4
Bambusy		
	1 bambus	4
	2 bambusy	4
	3 bambusy	4
	4 bambusy	4
	5 bambusów	4
	6 bambusów	4
	7 bambusów	4
	8 bambusów	4
	9 bambusów	4
Znaki		
	1 znak	4
	2 znaki	4
	3 znaki	4
	4 znaki	4
	5 znaków	4
	6 znaków	4
	7 znaków	4
	8 znaków	4
	9 znaków	4
Wiatry		
	Wschodni wiatr	4
	Południowy wiatr	4
	Zachodni wiatr	4
	Północny wiatr	4
Smoki		
	Czerwony smok	4
	Zielony smok	4
	Biały smok	4
Kwiaty		
	Śliwka (1)	1
	Lilia (2)	1
	Chryzantema (3)	1
	Bambus (4)	1
Pory roku		
	Wiosna (1)	1
	Lato (2)	1

Podręcznik programu KMahjongg

	Jesień (3)	1
	Zima (4)	1

- Tylko «otwarte» kamienie mogą być wybrane.
- «Otwarta» płytką, to płytką, której jedna z pionowych stron jest wolna, to znaczy nie ma żadnej innej płytki bezpośrednio z nią stykającej się.
- Otwarte płytki mogą być usunięte z planszy, tylko wtedy kiedy do siebie pasują.
- Pasujące płytki to te, na których obrazki są identyczne.

UWAGA:

Od tej zasady są wyjątki! W tradycyjnej grze Mahjong każda płytką ma pasującą do pary drugą płytkę z wyjątkiem płytek z grup «Kwiaty» oraz «Pory roku».

- Płytki z grupy «Kwiaty» nie mają drugiej pasującej płytki w zbiorze i mogą być dopasowane bezpośrednio każda do każdej innej.
- Płytki z grupy «Pory roku» nie mają drugiej pasującej płytki w zbiorze i mogą być dopasowane bezpośrednio każda do każdej innej.
- Nie wszystkie gry w KMahjongg mogą zostać ukończone. Czasami płytki są wymieszane w taki sposób, że niemożliwe jest znalezienie odpowiednich dopasowań. Ten problem może zostać rozwiązany. Więcej na ten temat w [tej sekcji](#) okna dialogowego konfiguracji.
- Aby znaleźć się na liście najlepszych wyników gracz musi ukończyć grę w najkrótszym możliwym czasie.

UWAGA:

Jeżeli gracz skorzysta z funkcji «Podpowiedź» rekord nie będzie uznany.

Rozdział 4

Przegląd interfejsu

4.1 Menu Gra

Gra → Nowa (Ctrl+N)

Rozpoczyna nową grę.

Gra → Wczytaj... (Ctrl+O)

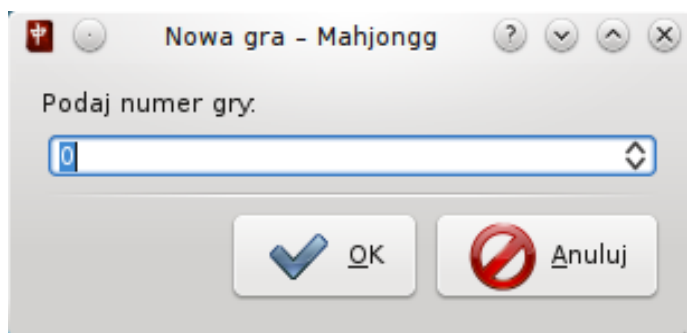
Wczytuje zapisaną grę.

Gra → Uruchom grę ponownie (F5)

Uruchamia ponownie aktualną grę.

Gra → Nowa wybrana gra...

Uruchamia wybraną grę (grę o podanym numerze).



Gra → Zapisz (Ctrl+S)

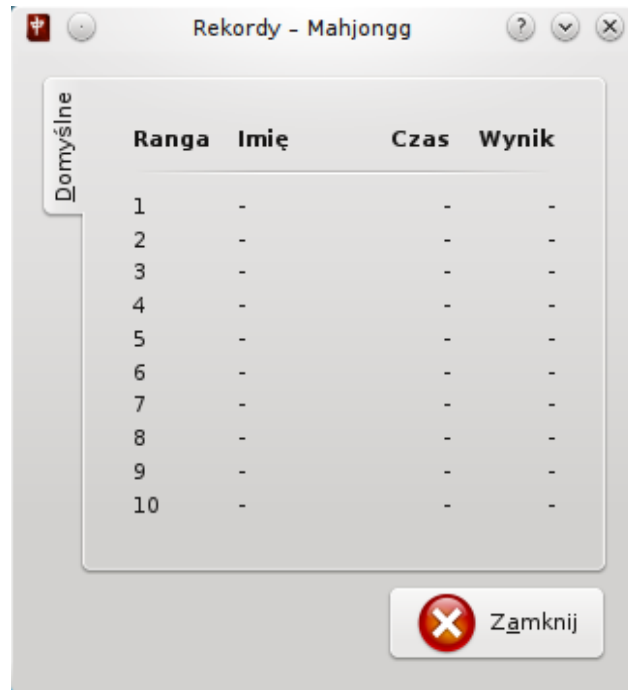
Zapisuje aktualną grę.

Gra → Pauza (P)

Zatrzymuje lub wznowia grę. W czasie gdy gra jest wstrzymana, wszystkie kamienie są schowane.

Gra → Pokaż najlepsze wyniki (Ctrl+H)

Wyświetla listę najlepszych wyników.



Jeżeli wynik w bieżącej grze jest wyższy od najwyższego wyniku na liście, zostaniesz poproszony o podanie swojego imienia.

Gra → **Zakończ (Ctrl+Q)**

Wychodzi z gry KMahjongg.

4.2 Menu Ruch

Przenies → **Cofnij (Ctrl+Z)**

Cofa ostatni ruch.

Ruch → **Przywróć (Ctrl+Shift+Z)**

Przywraca ostatnio wycofany ruch.

Ruch → **Podpowiedź (H)**

Udziela podpowiedzi migając parą pasujących do siebie płytek.

Ruch → **Demonstracja (D)**

Uruchamia tryb demonstracyjny.

Ruch → **Wymieszaj**

Miesza płytki znajdujące się na planszy.

4.3 Menu Widok

Widok → **Obróć widok w prawo (G)**

Obraca widok zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Widok → **Obróć widok w lewo (F)**

Obraca widok przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

4.4 Menu Ustawienia

Ustawienia → Wyświetlaj/Ukryj pasek narzędzi

Pokazuje lub ukrywa pasek narzędzi.

Ustawienia → Wyświetl pasek stanu

Pokazuje/ukrywa pasek stanu.

Ustawienia → Konfiguracja skrótów...

Wyświetla standardowe okno dialogowe KDE pozwalające zmienić [skróty klawiszowe](#) używane przez KMahjongg.

Ustawienia → Konfiguracja pasków narzędzi...

Wyświetla standardowe okno dialogowe konfiguracji KDE gdzie można ustawić ikony na paskach narzędzi.

Ustawienia → Konfiguracja KMahjongg...

Otwiera okno konfiguracji KMahjongg. Szczegóły znajdują się [tutaj](#).

4.5 Menu Pomoc

Pomoc → Podręcznik KMahjongg (F1)

Uruchamia System pomocy KDE na stronie pomocy programu KMahjongg (czyli na tym dokumencie).

Pomoc → Co to jest? (Shift+F1)

Zmienia kursor myszy w strzałkę ze znakiem zapytania . Kliknięcie na elemencie programu spowoduje otworzenie okna pomocy objaśniającego funkcję tego elementu (o ile taka pomoc istnieje).

Help → Raport o błędzie...

Otwiera okienko zgłoszenia błędu, w którym możesz zgłosić błąd lub prośbę o dodanie nowej funkcji.

Pomoc → O programie KMahjongg

Wyświetla informacje o autorach i wersji programu.

Pomoc → Informacje o KDE

Wyświetla informacje o wersji KDE i inne podstawowe informacje.

Rozdział 5

Najczęściej zadawane pytania

1. *Chciałbym zmienić wygląd gry. Czy mogę?*

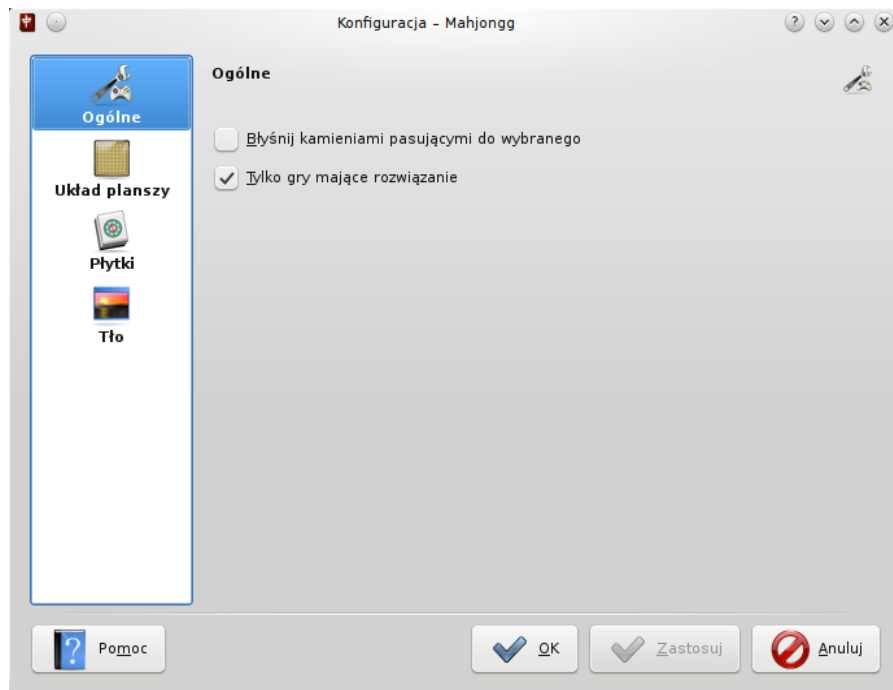
Tak. Aby zmienić wygląd gry KMahjongg użyj [paska menu](#) aby otworzyć okno konfiguracji.

2. *Czy można grać za pomocą klawiatury?*

Nie. Ta gra nie oferuje możliwości grania za pomocą klawiatury.

Rozdział 6

Konfiguracja gry



Ustawienia → Konfiguracja KMahjongg... otwiera okno dialogowe **Konfiguracja - KMahjongg**.

6.1 Opcje ogólne

Błyśnij kamieniami pasującymi do wybranego

To ustawienie spowoduje, że przy każdym ruchu gra podświetli wybraną za pomocą kliknięcia myszki płytkę, i błyśnie płytkami pasującymi do wybranej i mającymi wolny jeden z boków. Jeżeli nie ma pasujących wolnych płytek, to żadna dodatkowa płytka się nie podświetli.

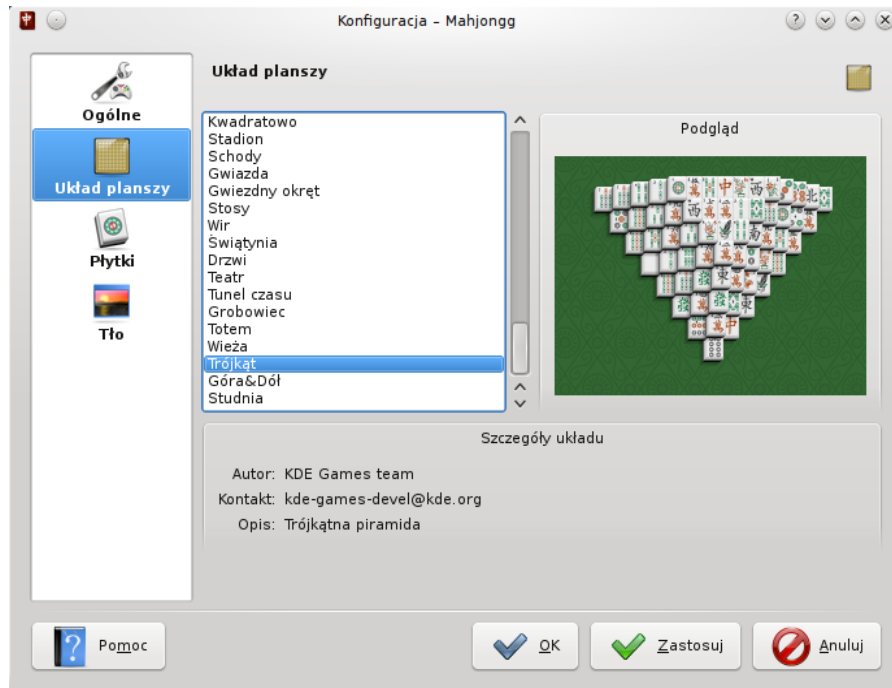
Tylko gry mające rozwiązanie

Wybieraj przy uruchomieniu tylko gry mające rozwiązanie.

6.2 Opcje Układu planszy

Wybór Układu planszy

Użyj okna wyboru **Układ planszy** aby wybrać układ płytek do gry. Różne układy planszy cechują się różną trudności, uzależnione jest to od liczby płytek oraz ich pozycji.

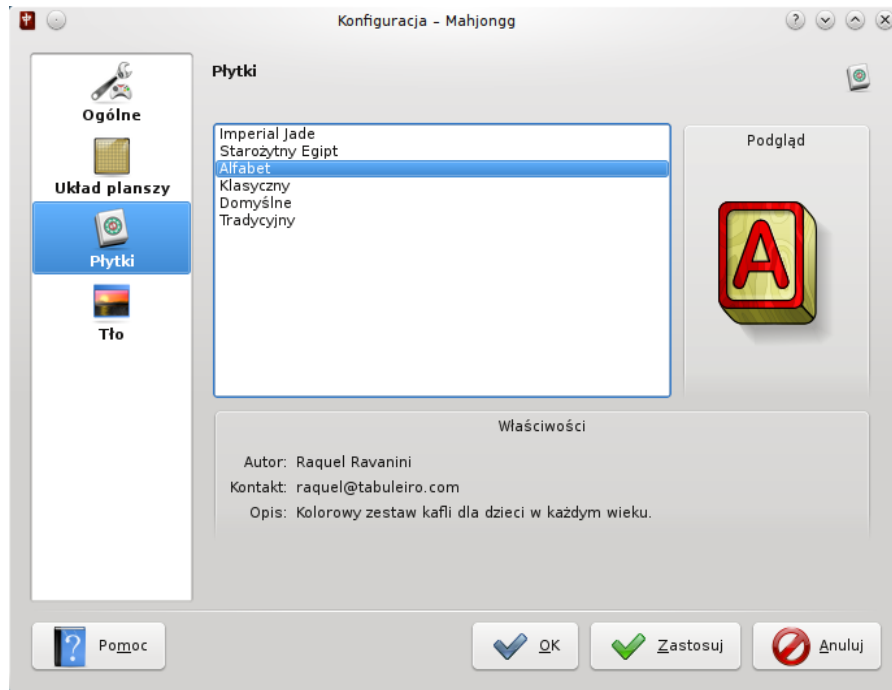


6.3 Opcje Płytek

Wybór Płytek

Użyj okna wyboru **Płytek** aby wybrać grafikę pokazującą się na płytkach.

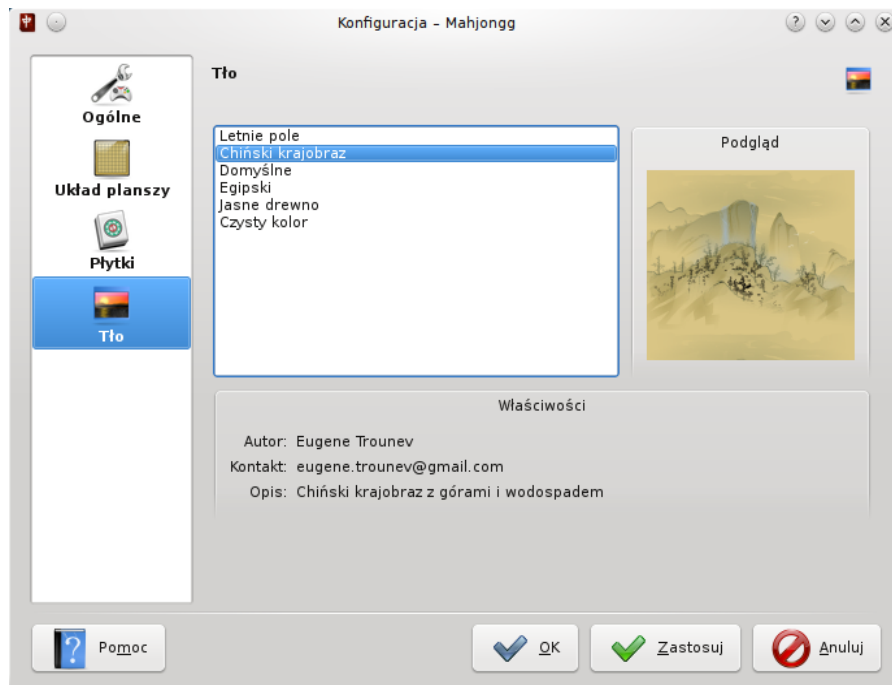
Podręcznik programu KMahjongg



6.4 Opcje Tła

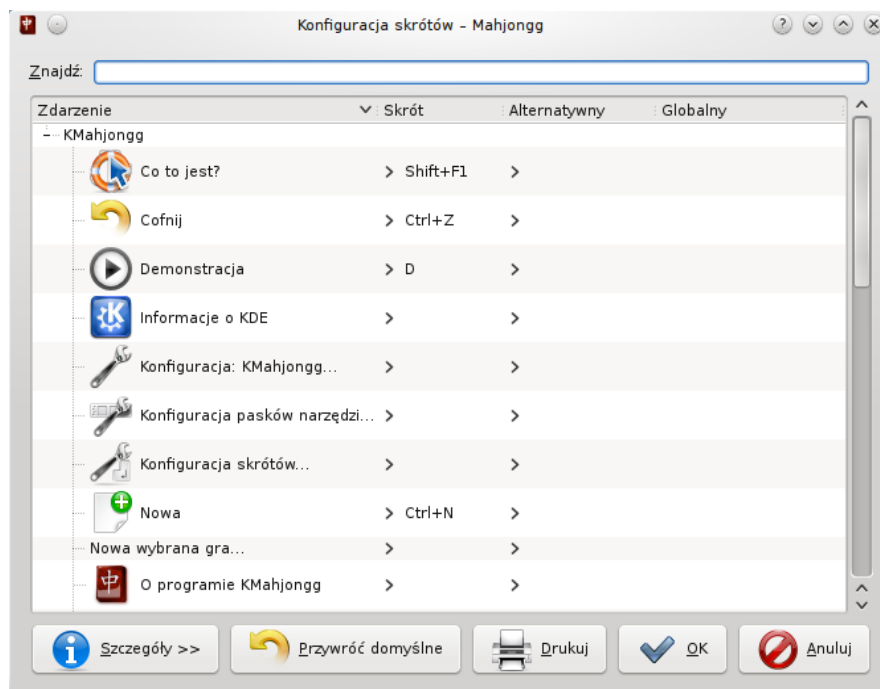
Wybór Tła

Użyj wyboru **Tła** aby wybrać grafikę wykorzystywaną jako tło dla planszy gry.



6.5 Domyślne dowiązania klawiszy

Ustawienia → Konfiguracja skrótów... pozwala na zmianę domyślnych dowiązań klawiszy.



Domyślne dowiązania klawiszy są następujące:

- D**
Wykonuje ruchy grze w trybie demonstracyjnym.
- H**
Udziela podpowiedzi migając parą pasujących do siebie płytek.
- F1**
Wyświetla ten podręczni.
- Ctrl+O**
Ładuje poprzednio zapisaną grę.
- Ctrl+N**
Rozpoczyna nową grę.
- P**
Zatrzymuje lub wznowia grę.
- Ctrl+Q**
Kończy grę.
- Ctrl+Shift+Z**
Ponownie wykonuje wycofany ostatnio ruch.
- F5**
Uruchamia grę ponownie.
- Ctrl+S**
Zapisuje aktualną grę.

Podręcznik programu KMahjongg

Ctrl+H

Wyświetla najlepsze wyniki.

Ctrl+Z

Cofa ruch.

F

Obraca widok zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

G

Obraca widok przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Shift+F1

Pomoc - Co to jest?

Rozdział 7

Zasługi i licencje

KMahjongg dla KDE

Prawa autorskie do programu (c) 1997 Mathias Mueller in5y158@public.uni-hamburg.de

Prawa autorskie do programu (c) 2007 Mauricio Piacentini piacentini@kde.org

Współtwórcy:

- David Black david.black@lutris.com
- Michael Haertjens mhaertjens@modusoperandi.com
- Osvaldo Stark starko@dnet.it
- Benjamin Meyer ben+kmahjongg@meyerhome.net
- Albert Astals Cid astals11@terra.es
- Raquel Ravanini raquel@tabuleiro.com

Prawa autorskie do dokumentacji (c) 2005 John Hayes justlinux@bellsouth.net

Polskie tłumaczenie dokumentacji: Krzysztof Woźniak wozniakk@ceti.pl

Ten program jest rozprowadzany na zasadach Licencji GNU Free Documentation License.

Ten program jest rozprowadzany na zasadach Licencji GNU General Public License.

Dodatek A

Instalacja

KMahjongg jest częścią projektu KDE (<http://www.kde.org/>).

KMahjongg znajduje się w pakiecie kdegames na <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>, głównym serwerze FTP projektu KDE.

A.1 Kompilacja i instalacja

Aby skompilować i zainstalować program KMahjongg w Twoim systemie, uruchom następujące polecenia w katalogu głównym dystrybucji programu KMahjongg:

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

Ponieważ program KMahjongg używa **autoconf** i **automake**, nie powinno być problemów ze skompilowaniem go. Jeśli napotkasz problemy, proszę je zgłosić na listach e-mailowych KDE.