O Manual do KHangMan

Anne-Marie Mahfouf
Tradução: José Pires

O Manual do KHangMan

Conteúdo

1 Introdução **5**

2 Usar o KHangMan **6**

2.1 Uso geral 6

2.2 Jogar em línguas diferentes 7

2.3 Algumas sugestões 8

3 Menu e Barras de Ferramentas **9**

3.1 A Janela Principal do KHangMan 9

3.2 Configuração 10

4 Guia de Programação do KHangMan **12**

4.1 Como traduzir palavras numa língua nova para o jogo 12

4.2 O que é gravado pelo KHangMan e onde 13

5 Créditos e Licença **15**

Resumo

O KHangMan é o jogo clássico da forca para as crianças.

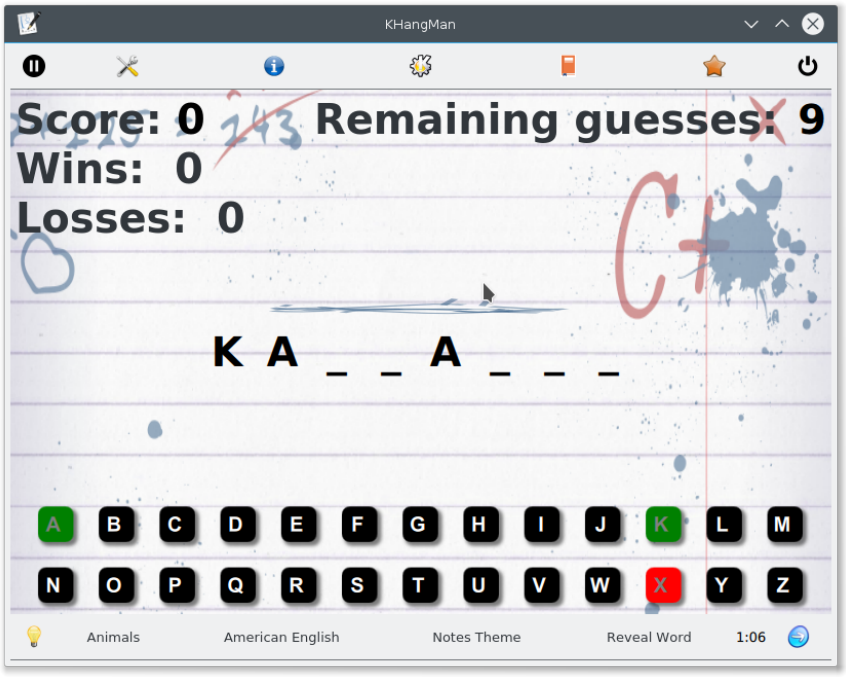
Capítulo 1

Introdução

O KHangMan é um jogo baseado no conhecido jogo da forca. É destinado às crianças com 6 e mais anos. O jogo tem quatro níveis de dificuldade: Animais, Roupas, Computadores, Moedas, Fácil e Frutas.. É escolhida uma palavra ao acaso, as palavras são escondidas e você precisa de adivinhar a palavra, tentando uma letra a seguir a outra. De cada vez que erra uma letra, parte da imagem de um enforcado é desenhada. Você precisa de adivinhar a palavra antes de ele ficar enforcado! Você tem 10 tentativas.

Capítulo 2

Usar o KHangMan



Aqui você poderá ver o KHangMan tal como aparece da primeira vez que o executa. A Categoria são os Animais e a língua é a predefinida (neste caso o Inglês, mas será a sua língua actual no KDE, se existirem dados para tal), o tema é o 'Notas'. Todas as alterações no nível, língua ou modo do fundo são registadas no ficheiro de configuração e repostas no seu próximo jogo.

Repare quão fácil é alterar o tema; basta carregar no botão da barra de ferramentas inferior. Para obter uma palavra nova e para sair do jogo também é fácil de conseguir, recorrendo aos botões correspondentes na barra de ferramentas.

2.1 Uso geral

É mostrada uma palavra, cujas letras são mostradas como sublinhados (_). Você sabe quantas letras existem na palavra. Terá então de adivinhar a palavra, escrevendo uma letra atrás de outra. Pode indicar a letra no campo de texto e carregar de seguida na tecla **Enter** ou carregar no botão **Adivinhar** para saber se a letra pertence ou não à palavra.

As teclas de letras na janela do jogo permitem-lhe jogar o KHangMan em línguas estrangeiras sem mudar a sua disposição de teclado.

A palavra é escolhida aleatoriamente e não é a mesma que a anterior.

> IMPORTANTE
> Todas as palavras são substantivos (não existem verbos, adjectivos, etc.).

Se precisar de ajuda a adivinhar a palavra, poderá carregar no ícone **Mostrar uma Dica** da barra de ferramentas, para que possa ser apresentada uma dica que lhe dê alguma pista sobre a palavra. Se carregar de novo neste ícone, irá esconder a mesma dica ou sugestão.

As sugestões não são apresentadas por omissão.

Normalmente, não é importante se você escreve letras maiúsculas ou minúsculas. O programa converte tudo para minúsculas. O programa faz isso automaticamente.

A categoria actual, assim como as vitórias e derrotas, são mostradas na janela.

De cada vez que indica uma letra que não está na palavra, é desenhada outra parte do enforcado. Você tem 10 tentativas para adivinhar a palavra. Depois disso, a resposta correcta é mostrada.

Existem diversas categorias de palavras disponíveis, dependendo da língua seleccionada. O programa pesquisa todos os ficheiros de dados em todas as línguas, e usa também os ficheiros de palavras do Kanagram.

O botão **Sair** na barra de ferramentas permite-lhe sair facilmente do jogo.

Você escreve a letra que deseja tentar no teclado ou selecciona-a com o botão esquerdo do rato. Se a letra pertencer à palavra, irá ocupar o seu lugar e a tecla fica colorida a verde, tantas vezes quantas as que aparece na palavra. Se a letra não pertencer à palavra, a tecla fica a vermelho. Você tem 10 tentativas e, depois destas, você perderá e a palavra correcta é então apresentada.

Durante o jogo, poderá optar por iniciar um jogo, carregando no ícone **Novo** da barra de ferramentas inferior. Poderá também alterar a categoria de palavras, carregando na categoria actual.

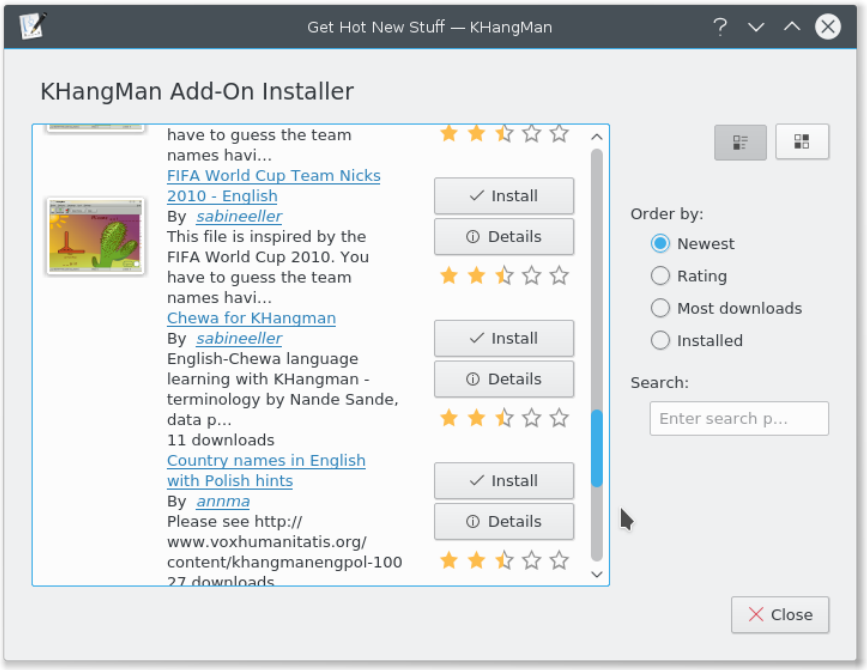
A aparência poderá ser alterada facilmente com o botão de tema na barra de ferramentas inferior.

2.2 Jogar em línguas diferentes

Você poderá jogar o KHangMan em diversas línguas, incluindo: Português do Brasil, Búlgaro, Catalão, Checo, Dinamarquês, Holandês, Inglês (EUA e GB), Finlandês, Francês, Alemão, Húngaro, Irlandês (Gaélico), Italiano, Norueguês(Bokmål), Norueguês (Nynorsk), Polaco, Português, Romeno, Espanhol, Sérvio (Latim e Cirílico), Esloveno, Tajique, Sueco, Russo e Turco. Poderá até tentar o Chinês, se instalar os ficheiros do Kanagram.

Por omissão, depois da primeira instalação do KHangMan, só o Inglês e a sua língua do KDE, se for uma das mencionadas acima e se você tiver o pacote kde-i18n correspondente, estarão instalados. Por exemplo, se você for um utilizador Português e se tiver o KDE em Português, no menu **Língua** terá dois itens: Inglês e Português, sendo este último a opção por omissão.

Poderá à mesma jogar o KHangMan noutras línguas. É muito fácil adicionar novos dados no KHangMan. Tudo o que precisa é de uma ligação à Internet a funcionar. Carregue em para mostrar uma janela semelhante a esta:



Carregue no nome da língua que deseja instalar e depois no botão **Instalar**. Se a língua for instalada com sucesso, irá aparecer uma marca verde à frente do nome da língua e o botão **Instalar** muda para **Desinstalar**. Os dados ficarão imediatamente instalados e disponíveis no KHangMan. Poderá carregar em **Fechar** para sair da janela Obter Palavras Novas (se quiser outra língua, poderá repetir estes passos).

Poderá então alterar facilmente a língua se for ao botão da língua e escolher uma nova.

Repare que você pode agora escrever os caracteres especiais de uma língua, mostrando o teclado no ecrã. Aqui poderá ver botões com um ícone correspondente a cada carácter especial de uma determinada língua, como o é no Francês, por exemplo. Se carregar num botão destes, irá seleccionar a letra correspondente. Poderá obviamente usar a disposição de teclado correspondente à língua.

2.3 Algumas sugestões

Em Inglês, tente adivinhar primeiro as vogais. Depois, vá às consoantes mais comuns: 'l', 't', 'r', 'n' e 's'.

Quando ver 'io', tente o 'n' a seguir a isso em Francês e Inglês.

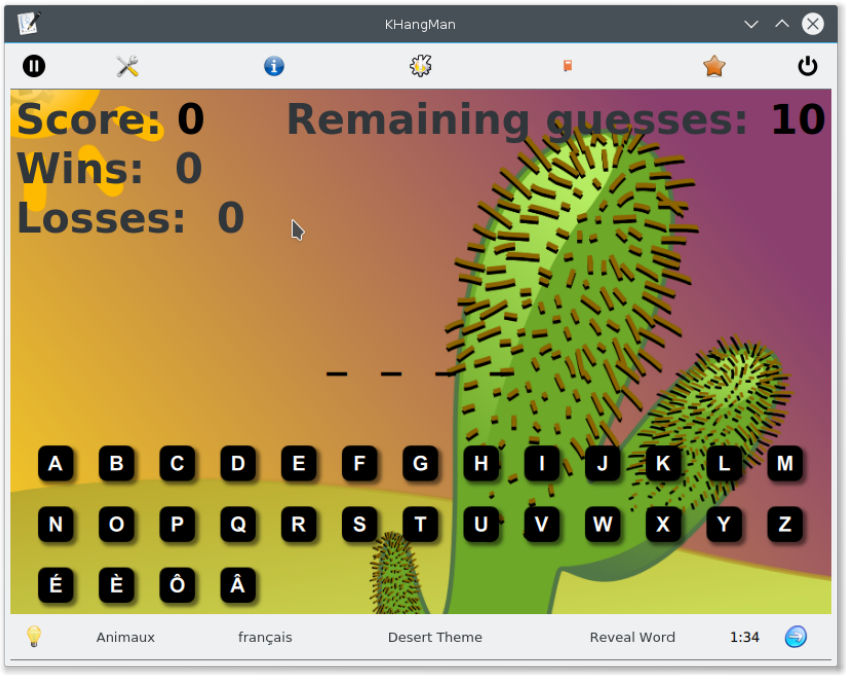
ou terá de escrever as letras acentuadas por si ou carregar sobre as mesmas. Quando escrever 'a', só será apresentado 'a', tendo você de escrever por exemplo ã para mostrar esta letra.

Sabia que, no Inglês, a letra mais comum é o 'e' (12,7%), seguida do 't' (9,1%), depois com o 'a' (8,2%), o 'i' (7,0%) e o 'n' (6,7%).

Capítulo 3

Menu e Barras de Ferramentas

3.1 A Janela Principal do KHangMan



Aqui você tem o KHangMan com o tema Deserto, a língua Francesa e a categoria 'Animaux'. Os caracteres especiais para o Francês são apresentados aqui.

O jogo tem a barra de ferramentas principal no topo da janela:

ou para iniciar ou parar um jogo.

Abre a janela de configuração

Acerca do KHangMan

Acerca do KDE

Ver o manual do KHangMan

Transfere novos ficheiros de línguas a partir da Internet

Sai do KHangMan

A barra de ferramentas inferior é apresentada apenas quando estiver a jogar um jogo; se colocar o jogo em pausa, esta barra fica escondida:

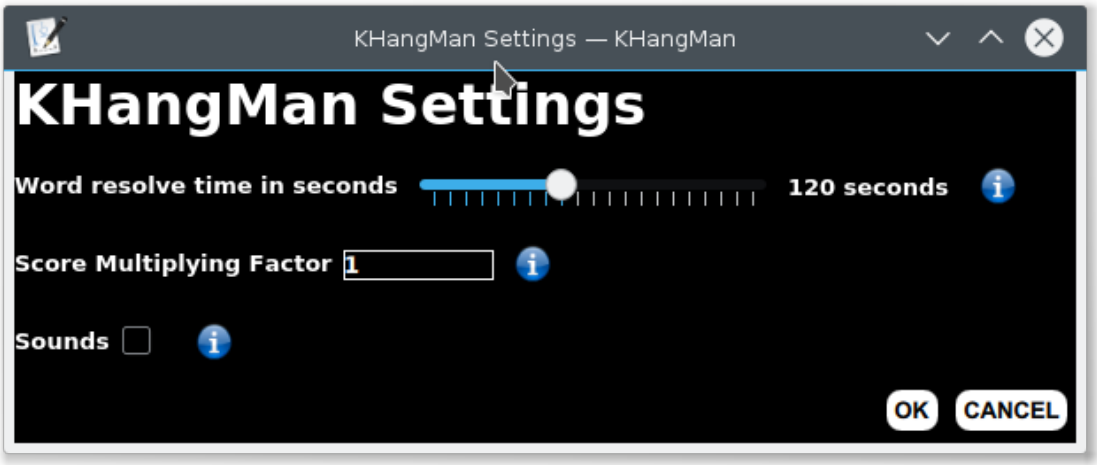
- Apresentar uma sugestão sobre a palavra a adivinhar
Um botão para mudar a categoria
Selecção da língua
Selecção do tema
Revela a palavra a adivinhar

Carrega na palavra seguinte e inicia um novo jogo

Todas as palavras são substantivos. Não existem verbos nem adjectivos. A categoria escolhida é então apresentada na barra de estado.

Só são permitidas letras no campo de texto.

3.2 Configuração



O **Tempo de resolução de palavras em segundos** define o tempo máximo permitido para resolver a palavra no KHangMan. O valor por omissão é de 120 segundos. As crianças pequenas irão precisar de mais tempo para compreender o jogo; para os adultos, reduza o tempo de resolução para manter o jogo excitante.

O **Factor Multiplicativo da Pontuação** define o factor pelo qual serão multiplicadas as pontuações.

Se assinalar a opção **Sons**, então irá ouvir um som no início do jogo e irá ouvir outro quando ganhar um jogo.

Capítulo 4

Guia de Programação do KHangMan

4.1 Como traduzir palavras numa língua nova para o jogo

Siga por favor o procedimento e envie então os ficheiros num pacote 'tar.gz' para a lista de correio 'kde-edu'.

Veja então a opção do KHangMan , para ver se a sua língua já está disponível. Se estiver, então poderá ver se esta contém *sugestões*.

As palavras são guardadas em 4 ficheiros separados, um por cada nível. Os ficheiros estão em `/khangman/data`. O ficheiro `easy.kvtml` é para o nível fácil, o ficheiro `medium.kvtml` é para o médio, o `animals.kvtml` para o nível dos animais e o `hard.kvtml` para o nível difícil.

O Inglês é a predefinida e, como tal, é a única língua a ser fornecida com o KHangMan. Todas as outras línguas vêm no pacote kde-l10n correspondente.

1. Os ficheiros usam agora o formato 'kvtml'. A marca `<text>` corresponde à palavra e `<comment>` à sugestão, estando estas inseridas numa marca `<entry>`. Tente corresponder a dica ao nível de dificuldade. O nível 'Fácil' irá necessitar de uma dica fácil mas o nível 'Difícil' irá necessitar da definição do dicionário. Tente não usar palavras da mesma família na dica, porque darão a palavra de forma demasiado fácil!

   Lembre-se que precisa de usar a **codificação UTF-8** ao editar os ficheiros. Se o seu editor não o fizer, tente usar o KWrite ou o Kate. Ao abrir um ficheiro no KWrite ou no Kate, você poderá seleccionar a codificação UTF-8 na lista no topo da janela de abertura de ficheiros.

   Um exemplo de um ficheiro KVTML é o seguinte:

```
<?xml version="1.0"?>
<DOCTYPE kvtml PUBLIC "kvtml2.dtd"
"http://edu.kde.org/kanagram/kvtml2.dtd">
<kvtml version="2.0">
<information>
    <generator>converter</generator>
    <title>Animais</title><!--Traduzir o conteúdo da marca-->
    <comment>Animais do planeta><!--Traduzir o conteúdo da marca-->
  </information>
  <identifiers>
    <identifier id="0" >
      <locale>pt</locale>
    </identifier>
  </identifiers>
...
```

```
<entry id="0" >
      <inactive>false</inactive>
      <inquery>false</inquery>
      <translation id="0" >
        <text>urso</text><!--Traduzir o conteúdo de todas as marcas-->
        <comment>Grande animal pesado com pêlo grosso</comment><!-- ↩
            Traduzir o conteúdo de todas as marcas-->
      </translation>
    </entry>
...
</kvtml>
```

2. No início do ficheiro, você deverá traduzir o conteúdo das marcas `<title>` e `<comment>`, as quais se encontram dentro da marca `<information>`. O título será o que irá aparecer no menu Categoria do jogo (onde o utilizador escolhe o ficheiro com que irá jogar).

3. Depois, dentro da marca `<identifier>`, indique por favor o seu código de língua em vez do 'en' no `<locale>`.

   Por favor não traduza o nome do ficheiro, dado que os nomes dos ficheiros não deverão conter caracteres especiais. Como tal, guarde o seu ficheiro com o mesmo nome usado para o Inglês.

4. Edite todos os ficheiros de texto indicados na nova pasta com um editor de texto (será mais fácil se usar o realce de sintaxe de XML) e substitua cada palavra dentro da marca `<text>` pela palavra traduzida e cada dica dentro de uma marca `<comment>` com a dica traduzida. Não é realmente importante se o significado exacto se mantém, mas tente manter o tamanho e o nível de dificuldade aproximadamente igual.

   Poderá incluir palavras com espaços ou - nelas; nesse caso, o espaço em branco ou o '-' serão apresentados em vez do '_'. Contacte a lista de correio 'kde-edu', no caso de ocorrer algo especial relacionado com a sua língua, para que o código possa ser adaptado para tal (especialmente no caso dos caracteres especiais e acentuados).

5. Você poderá traduzir as palavras, mas também as poderá adaptar de acordo com o nível e adicionar novas se o desejar. Por exemplo, a palavra 'table' (mesa) está num nível simples em Inglês mas na sua língua poderá pertencer ao nível médio. Sinta-se à vontade para adaptar os ficheiros à medida das suas necessidades. O número de palavras de um ficheiro não é importante, mas poderá adicionar algumas se quiser.

   Lembre-se que todas as palavras são nomes.

6. Poderá então enviar os seus ficheiros para *l10n-kf5/<código-língua>/data/kdeedu/kdeedu-data/* . Não se esqueça de actualizar também o ficheiro CMakeLists.txt. Contacte a lista de correio 'kde-edu' em caso de qualquer dúvida. Quando enviar a este os ficheiros, não se esqueça de mencionar os **caracteres especiais** da sua língua (coloque-os num ficheiro de texto, um por cada linha, e adicione este ficheiro ao pacote) e mencione por favor outras especificidades que possam existir.

   Por favor nunca envie via CVS os ficheiros num BRANCH (ramificação), dado que poderá invalidar o jogo.

Muito obrigado pela sua contribuição!

4.2 O que é gravado pelo KHangMan e onde

Quando você obter uma nova língua através da opção **Jogo** → **Obter Palavras numa Nova Língua...**, os dados da mesma são gravados em `$XDG_DATA_HOME/share/apps/kvtml/` , na pasta com o código da língua. Os nomes das pastas de línguas são também gravados no ficheiro de configuração do KHangMan em `$XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc`.

O nome do distribuidor (i.e. o endereço da página Web onde obter as novas línguas) é guardado no `$XDG_DATA_DIRS/share/apps/khangman/khangmanrc`.

A língua Inglesa (por omissão) e a língua do utilizador do seu pacote 'i18n' (se estiver disponível) são gravados em `$XDG_DATA_DIRS/share/apps/kvtml`.

No ficheiro de configuração, por cada utilizador no seu ficheiro `$XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc`, são gravadas todas as configurações do jogo como o fundo, o último nível jogado, ... para além dos ficheiros que foram transferidos a partir da janela para **Obter Coisas Novas!**.

Capítulo 5

Créditos e Licença

KHangMan

Programa com 'copyright' 2001-2007 de Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Contribuições:

- Imagens do homem enforcado: Renaud Blanchard kisukuma@chez.com
- Sons: Ludovic Grossard ludovic.grossard@libertysurf.fr
- Manutenção anterior: Primoz Anzur zerokode@gmx.net
- Ficheiro de dados em sueco, ajuda na codificação, imagens transparentes e correcções de i18n: Stefan Asserhäll stefan.asserhall@telia.com
- Ficheiro de dados em Espanhol: eXParTaKus expartakus@expartakus.com
- Dados de sugestões em Espanhol: Rafael Beccar rafael.beccar@kdemail.net
- Ficheiro de dados em Dinamarquês: Erik Kjaer Pedersen erik@mpim-bonn.mpg.de
- Ficheiro de dados em Finlandês: Niko Lewman niko.lewman@edu.hel.fi
- Ficheiro de dados em Português do Brasil: João Sebastião de Oliveira Bueno gwidion@mpc.com.br
- Ficheiro de dados em Catalão: Antoni Bella bella5@teleline.es
- Ficheiro de dados em Italiano: Giovanni Venturi jumpyj@tiscali.it
- Ficheiro de dados em Holandês: Rinse rinse@kde.nl
- Ficheiro de dados em Português Europeu: Pedro Morais morais@kde.org
- Ficheiros de dados em Sérvio (Cirílico e Ocidental): Chusslove Illich chaslav@sezampro.yu
- Ficheiro de dados em Esloveno: Jure Repinc jlp@holodeck1.com
- Ficheiro de dados em Checo Lukáš Tinkl lukas@kde.org
- Ficheiro de dados em Tajik: Roger Kovacs rkovacs@khujand.org
- Ficheiro de dados em Norueguês: (Bokmål): Torger Åge Sinnes torg-a-s@online.no
- Ficheiros de dados em Húngaro: Tamas Szanto tszanto@mol.hu
- Ficheiro de dados em Norueguês (Nynorsk): Gaute Hvoslef Kvalnes gaute@verdsveven.com

- Ficheiros de dados em Turco: Mehmet Özel mehmet_ozel2003@hotmail.com
- Ficheiros de dados em Búlgaro: Radostin Radnev radnev@yahoo.com
- Ficheiros de dados em Irlandês (Gaélico): Kevin Patrick Scannell scannell@slu.edu
- Ajuda na codificação: Robert Gogolok mail@robert-gogolok.de
- Akida na codificação: Benjamin Meyer ben@meyerhome.net
- Correcções de código: Lubos Lunàk l.lunak@kde.org
- Correcções de código: Albert Astals Cid aacid@kde.org
- Estudo de usabilidade: Celeste Paul seele@obso1337.org

Documentação com 'copyright' 2001-2007 de Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da GNU Free Documentation License.

Este programa está licenciado ao abrigo da GNU General Public License.