

# **Manual do KsirK Skin Editor**

**Gael Kleag de Chalendar**  
**Tradução: José Pires**



## Manual do KsirK Skin Editor

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Criar um visual do KsirK</b>	<b>7</b>
2.1	Estrutura de pastas e ficheiros . . . . .	7
2.1.1	A pasta 'Data' . . . . .	7
2.1.1.1	O grupo ONU . . . . .	8
2.1.1.2	Os grupos de descrição das imagens . . . . .	8
2.1.1.3	Os grupos de descrição dos países . . . . .	9
2.1.1.4	Os grupos de descrição das nacionalidades . . . . .	9
2.1.1.5	Os grupos de descrição dos continentes . . . . .	9
2.1.1.6	Os grupos de descrição dos objectivos . . . . .	10
2.1.2	A pasta 'Images' . . . . .	10
2.1.2.1	O ficheiro 'pool.svg' . . . . .	10
2.1.2.2	O ficheiro 'map-mask.png' . . . . .	12
2.1.2.3	As imagens dos botões . . . . .	13
2.1.3	A pasta 'Sounds' . . . . .	14
2.2	Usar o KsirK Skin Editor . . . . .	14
<b>3</b>	<b>Referência de Comandos</b>	<b>15</b>
3.1	A janela principal do KsirK Skin Editor . . . . .	15
3.1.1	Os botões . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Guia de Programação do KsirK Skin Editor</b>	<b>16</b>
<b>5</b>	<b>Perguntas e Respostas</b>	<b>17</b>
<b>6</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>18</b>
<b>A</b>	<b>Instalação</b>	<b>19</b>
A.1	Como obter o KsirK Skin Editor . . . . .	19
A.2	Compilação e Instalação . . . . .	19

# Lista de Tabelas

2.1	Os itens do grupo ONU . . . . .	8
2.2	Itens do grupo de descrição da imagem . . . . .	9
2.3	Itens dos países . . . . .	9
2.4	Itens de nacionalidades . . . . .	9
2.5	Itens de continentes . . . . .	10
2.6	Itens do objectivo . . . . .	10
2.7	Os elementos do fundo . . . . .	12
2.8	Os botões da GUI . . . . .	14

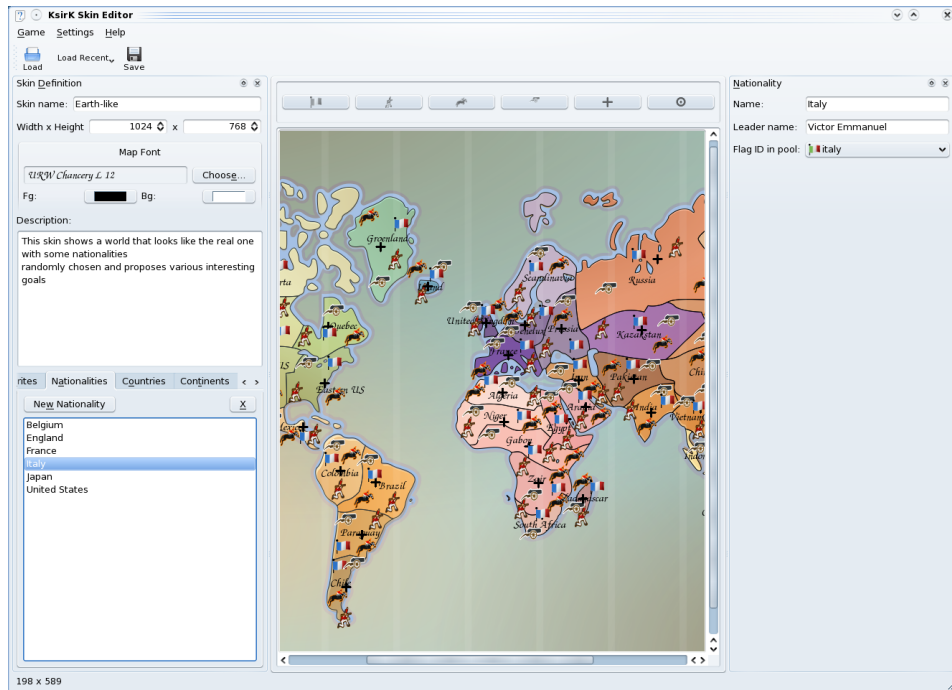
## **Resumo**

O KsirK é uma versão computadorizada de um conhecido jogo de estratégia. O seu visual poderá ser modificado por completo. Este manual explica como criar visuais novos do zero, usando um navegador de ficheiros, um editor de imagens SVG e o KsirK Skin Editor.

## Capítulo 1

# Introdução

O KsirK é uma versão computadorizada de um conhecido jogo de estratégia. O seu visual poderá ser modificado por completo. Este manual explica como criar visuais novos do zero, usando um navegador de ficheiros, um editor de imagens SVG e o KsirK Skin Editor.



Existem três passos principais para criar um novo visual: criar a hierarquia de pastas; criar os gráficos, todos em conjunto, dentro de um ficheiro SVG e, finalmente, colocar as imagens e atribuir nomes às coisas com o KsirK Skin Editor.

## Capítulo 2

# Criar um visual do KsirK

O visual do KsirK pode ser modificado por completo. Para as pessoas que tenham capacidades de grafismo, a criação de um novo visual é tão simples como copiar um existente, editar ou alterar as imagens e actualizar os dados num ficheiro de configuração '.desktop', o que é feito pelo KsirK Skin Editor. Um último passo será editar o ficheiro que descreve os itens a instalar.

Todos os exemplos (texto e imagens) são retirados do visual predefinido do KsirK

### 2.1 Estrutura de pastas e ficheiros

- Data/ : Os dados usados pelo programa para lidar com as imagens do visual.
  - CMakeLists.txt : Descreve o que deseja instalar.
  - onu.desktop : O ficheiro principal de descrição do visual. Veja a sua descrição em baixo.
- Images/ : As imagens do visual (mapa, bonecos, etc.)
  - CMakeLists.txt : Descreve o que deseja instalar.
  - pool.svg : o mapa e todas as imagens usadas neste visual.
  - map-mask.png : a imagem que permite ao programa descobrir em que país se encontra o rato durante o jogo (ver abaixo).
  - \*.png : as outras imagens aqui colocadas são as imagens dos botões.
- CMakeLists.txt/ : Descreve o que deseja instalar.
- Sounds/ : ficheiros de sons para o visual.

#### 2.1.1 A pasta 'Data'

Esta pasta contém apenas um ficheiro, o 'world.desktop'. Este ficheiro é uma descrição do conteúdo do visual. É usado para descrever a organização do mundo e como apresentá-lo. Não tem de o preencher manualmente, dado que será tratado pelo KsirK Skin Editor. Contudo, por razões de completação, será agora descrita a sua estrutura.

Um grupo 'onu' contém um conjunto de itens 'countries', o conjunto de itens 'nationality' e, por fim, um conjunto de itens 'continent'. Depois, os vários grupos contém a descrição das diferentes imagens, países, continentes, nacionalidades e objectivos.

As seguintes secções descrevem o conteúdo de cada grupo.

### 2.1.1.1 O grupo ONU

Nome do item	Significado
width	A largura do mapa do visual
height	A altura do mapa do visual
skinpath	A localização do visual, em relação à localização dos dados da aplicação (p.ex., 'skins/default')
nb-countries	O número de países (42 no visual por omissão). Deverá existir o mesmo número de marcas 'country' em baixo
nb-nationalities	O número de nacionalidades (6 no visual por omissão). Deverá existir o mesmo número de marcas 'nationality' em baixo
nb-continentes	O número de continentes (6 no visual por omissão). Deverá existir o mesmo número de marcas 'continent' em baixo
pool	A localização e nome do ficheiro do mar, em relação à localização do visual (p.ex. 'Images/pool.png')
map-mask	A localização e nome do ficheiro de máscara do mapa, em relação à localização do visual (p.ex. Images/map-mask.png)
format-version	A versão do formato do ficheiro do visual (2.0)
name	O nome visível do visual
desc	A descrição extensa do visual
fighters-flag-y-diff	A diferença de altura entre as imagens das bandeiras e dos canhões
width-between-flag-and-fighter	O número de pixels entre o pixel do canto superior esquerdo da bandeira e o pixel mais à direita do canhão simples (quando não tiver disparado nem explodido)

Tabela 2.1: Os itens do grupo ONU

### 2.1.1.2 Os grupos de descrição das imagens

Cada tipo de imagem (bandeira, infantaria, cavalaria, canhão, canhão em disparo e canhão explodido) é definido por um grupo. Só algumas imagens têm dados de largura. Estas são usadas para o posicionamento relativo durante as animações: os canhões, em disparo ou em explosão, não se deverão "mover" em torno da bandeira durante o combate.

Item	Significado
width	A largura de referência das imagens das bandeiras
height	A altura de referência das imagens das bandeiras
molduras	O número de imagens da bandeira



versions	O número de versões das imagens das bandeiras
----------	---

Tabela 2.2: Itens do grupo de descrição da imagem

### 2.1.1.3 Os grupos de descrição dos países

Em cada país que consta no grupo, o item 'countries' contém o seu próprio grupo, cujo nome é o do país. A tabela abaixo apresenta os itens destes grupos.

Nome do item	Significado
id	O número inteiro identificador do país, que deverá começar em zero (0)
name	O nome visível do país
<sprite>-point	Cada tipo de boneco (bandeira, infantaria, etc.) no país aparece de acordo com uma certa posição definida neste elemento, que consiste em dois números inteiros separados por vírgulas
neighbours	A lista de identificadores dos vizinhos do país actual

Tabela 2.3: Itens dos países

### 2.1.1.4 Os grupos de descrição das nacionalidades

Em cada nacionalidade que aparece no grupo ONU, o item 'nationalities' tem o seu próprio grupo, cujo nome é o da nacionalidade. A tabela abaixo mostra os itens destes grupos.

Nome do item	Significado
name	O nome da nacionalidade (p.ex., 'Japão')
leader	O nome que será proposto ao jogador que escolher esta nacionalidade
flag	O nome do ficheiro do gráfico da bandeira do país, no ficheiro SVG do ONU

Tabela 2.4: Itens de nacionalidades

### 2.1.1.5 Os grupos de descrição dos continentes

Em cada continente que aparece no grupo ONU, o item 'continents' tem o seu próprio grupo, cujo nome é o do continente. A tabela abaixo mostra os itens destes grupos.

Nome do item	Significado
name	O nome do continente (p.ex., 'África')
id	O número inteiro identificador do continente
bonus	O número de exércitos que são obtidos no fim de jogada, após o jogador possuir todos os países desse continente
continent-countries	A lista de identificadores dos países dentro do continente actual

Tabela 2.5: Itens de continentes

### 2.1.1.6 Os grupos de descrição dos objectivos

Em cada objectivo que aparece no grupo ONU, o item 'goals' tem o seu próprio grupo, cujo nome é o do objectivo. A tabela abaixo mostra os itens destes grupos.

Nome do item	Significado
tipo	O tipo de objectivo. Poderá ser 'continents' (continentes), 'countries' (países) ou 'player' (jogador)
nbArmiesByCountry	define o número mínimo de exércitos que o jogador terá de colocar em cada país
nbCountries	define o número de países que o jogador deverá possuir
nbCountriesFallback	Para um tipo de objectivo por jogador, se o jogador de destino for morto por outro, este define o número de países que o jogador terá de conquistar em alternativa
desc	Uma descrição em texto completo do objectivo, com alguns itens de substituição adequados
continents	A lista de IDs de continentes que o jogador terá de conquistar

Tabela 2.6: Itens do objectivo

## 2.1.2 A pasta 'Images'

Esta pasta contém os botões específicos do KsirK e o ficheiro SVG completo que contém o mapa e todas as imagens.

### 2.1.2.1 O ficheiro 'pool.svg'

Este ficheiro SVG contém o mapa e todas as imagens do jogo. Cada elemento tem um determinado nome para o jogo seleccionar e representar em separado.

No visual por omissão, são as bandeiras, os soldados e os canhões. A infantaria representa um exército, a cavalaria cinco e os canhões dez. Os canhões são também usados para mostrar as guerras em curso. É por isso que existem três tipos de canhões: estáticos, em disparo ou em explosão.

Cada imagem do gráfico é a concatenação das diversas vistas do objecto e, para cada vista, as suas imagens. As vistas são organizadas na vertical e as sub-imagens na horizontal. O local de corte da imagem em sub-imagens individuais é determinado pela divisão da altura da imagem pelo número de vista e a largura pelo número de sub-imagens. Estes dados estão no ficheiro 'onu.desktop'.



*Um exemplo de uma imagem de boneco: cannon.png*




Para as imagens dos exércitos, existem três diferentes vistas, de cima para baixo:

- a olhar para a direita
- a olhar para a esquerda e
- de face para a frente

Para as bandeiras, só existe uma vista. Todos os fundos deverão ser transparentes.



*Um exemplo de uma imagem de uma bandeira: italy.png*

Nome do elemento	Imagem de Exemplo	Significado
map		O mapa-mundo do visual. Os países poderão ter diversas formas, mas deverão estar agrupados em continentes perceptíveis, através da sua localização ou da sua cor.
italy		A bandeira da Itália. Existe um destes itens para cada nação
infantry		Ícone que representa um exército




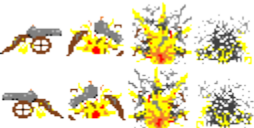




cavalry		Ícone que representa cinco exércitos
cannon		Ícone que representa dez exércitos
firing		Ícone que representa exércitos durante um combate
exploding		Ícone que representa os exércitos a perder uma batalha
Alasca		A forma do território do Alasca. Isto é usado para realçar o mesmo território. Existe uma destas formas para cada país ou região. A sua cor não é usada, pelo que pode escolher a cor que desejar.
reddices		Os dados vermelhos usados para mostrar os resultados das batalhas
bluedices		Os dados azuis usados para mostrar os resultados das batalhas
mark1		Esta marca é adicionada às imagens de combate para mostrar o número de exércitos que representam, sendo neste caso 1. Existem também os elementos 'mark2' e 'mark3'.

Tabela 2.7: Os elementos do fundo

### 2.1.2.2 O ficheiro 'map-mask.png'









Este é um ficheiro PNG que representa também o mapa-mundo do visual, só que com cores codificadas que permitem identificar de forma unívoca cada país. Os países deverão ter pelo menos a mesma forma que os países correspondentes no ficheiro 'map.png', para que os utilizadores possam carregar em qualquer ponto de um país visível e seleccionar o correcto. Os países de pequenas ilhas, como a Indonésia, poderão ser maiores que os equivalentes no ficheiro 'map.png', de modo a facilitar a selecção do país.



A componente azul (no modelo RGB) da cor de um país identifica o país: o índice 0 é o país 0 no ficheiro 'onu.xml', o índice 1 é o país 1, etc.. O branco (0xFFFFFFFF em RGB) identifica a ausência de país (mar ou, porque não, terra-de-ninguém).

### 2.1.2.3 As imagens dos botões

Os nomes dos ficheiros estão fixos no código, pelo que não deverão ser modificados. A tabela abaixo mostra todos os botões que deverão constar.

Imagem	Nome do Ficheiro	Significado
	newNetGame.png	Tenta ligar-se a um jogo em rede
	recycling.png	Depois de todos os jogadores terem colocado os seus exércitos, é possível modificar as distribuições (chamado 'redistribuição'). Este botão pergunta a confirmação de uma redistribuição
	recyclingFinished.png	Opta por não redistribuir. Todas as janelas dos clientes deverão carregar neste botão para terminar de facto a distribuição
	nextPlayer.png	Termina a jogada do jogador actual e muda para o seguinte, ou para a jogada seguinte, se o jogador for o último
	attackOne.png	Opta por iniciar um ataque com um exército
	attackTwo.png	Opta por iniciar um ataque com dois exércitos
	attackThree.png	Opta por iniciar um ataque com três exércitos
	defendOne.png	Opta por defender um país atacado com um exército



	defendTwo.png	Opta por defender um país atacado com dois exércitos
	moveArmies.png	Opta por iniciar o movimento de exércitos entre dois países (última acção da jogada)

Tabela 2.8: Os botões da GUI

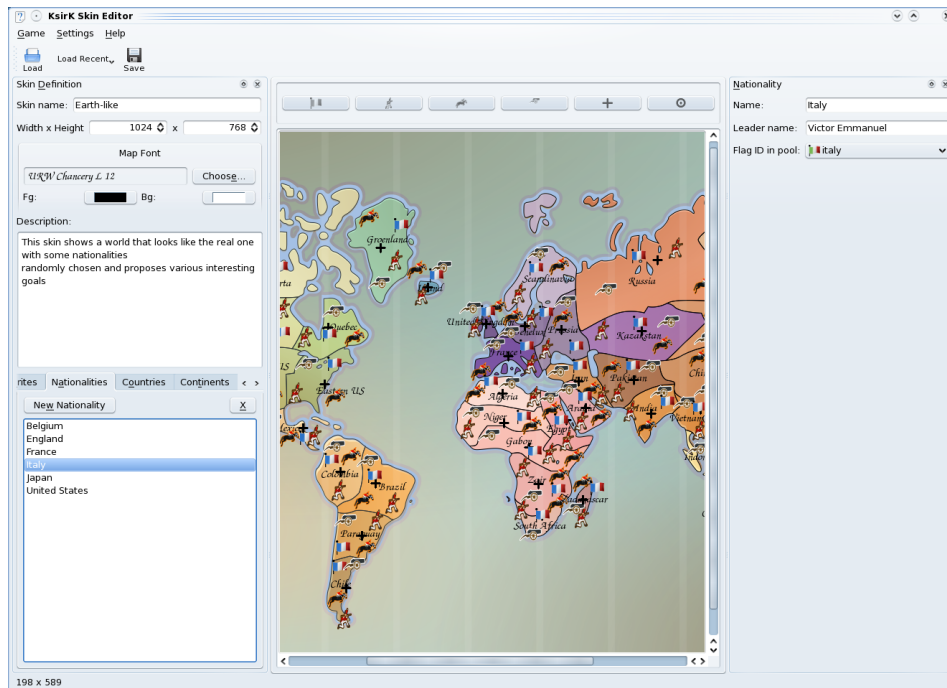
### 2.1.3 A pasta 'Sounds'

Esta pasta contém três ficheiros de sons:

- o 'roll.wav', que é tocado quando os exércitos estão em movimento
- o 'cannon.wav', que é tocado quando disparar e
- o 'crash.wav', que é tocado quando um canhão explode

## 2.2 Usar o KsirK Skin Editor

Depois de criar os gráficos na pasta correcta e o ficheiro SVG, apenas terá de criar os países, jogadores, etc. e associá-los ao elemento de SVG correcto na imagem. Isto poderá ser feito com o KsirK Skin Editor. Lembre-se que cada parte desta aplicação está descrita automaticamente com as dicas e com a ajuda de contexto, que normalmente está acessível com o atalho Ctrl+F1.



## Capítulo 3

# Referência de Comandos

### 3.1 A janela principal do KsirK Skin Editor

#### 3.1.1 Os botões

##### **Carregar Carregar**

Faz com que o programa carregue um visual existente.

##### **Gravar Gravar**

Grava o visual editado de momento

## Capítulo 4

# Guia de Programação do KsirK Skin Editor

Veja por favor em <http://api.kde.org/> a documentação da API.



## Capítulo 5

# Perguntas e Respostas

Este documento pode ter sido actualizado desde a sua instalação. Você poderá encontrar a última versão em <http://docs.kde.org/current/kdegames/> .

## Capítulo 6

# Créditos e Licença

KsirK Skin Editor

Programa com 'copyright' 2009 de Gael de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Documentação com 'copyright' 2009 de Gael de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Tradução de José Nuno Pires [zepires@gmail.com](mailto: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](#).

## Apêndice A

# Instalação

### A.1 Como obter o KsirK Skin Editor

O KsirK Skin Editor faz parte do projecto do KDE <http://www.kde.org/> .

O KsirK Skin Editor pode ser encontrado no pacote kdegames em <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> , o servidor principal do projecto do KDE.

### A.2 Compilação e Instalação

Para poder compilar e instalar o KsirK Skin Editor no seu sistema escreva o seguinte na pasta de base da distribuição do KsirK Skin Editor:

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

Dado que o KsirK Skin Editor usa o **autoconf** e o **automake** não deve ter quaisquer problemas a compilá-lo. Se tiver, comunique-os para as listas do KDE.