

# Manual do Kanagram

Danny Allen

Tradução: Luiz Fernando Ranghetti

Tradução: André Marcelo Alvarenga



## Manual do Kanagram

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Usando o Kanagram</b>	<b>6</b>
2.1	Jogando um jogo	7
<b>3</b>	<b>Configurando o Kanagram</b>	<b>8</b>
3.1	Vocabulários	9
3.1.1	Editor de vocabulário	9
3.2	Coisas novas	11
<b>4</b>	<b>Créditos e licença</b>	<b>12</b>

### **Resumo**

O Kanagram traz anagramas divertidos para o KDE.

## Capítulo 1

### Introdução

O Kanagram é um jogo baseado em anagramas de palavras: o quebra-cabeça é resolvido quando as letras da palavra embaralhada são colocadas novamente na ordem correta. Não existe limite de tempo ou número de tentativas para resolver a palavra. Incluído com o Kanagram estão vários vocabulários prontos para jogar, com muitos mais disponíveis na Internet.

## Capítulo 2

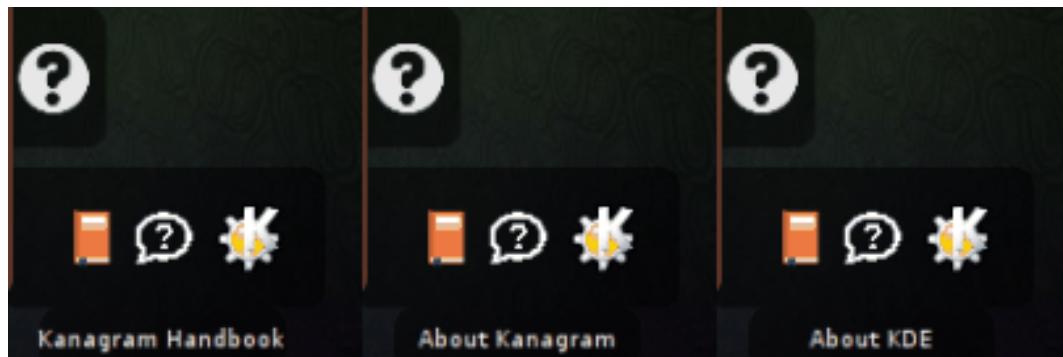
# Usando o Kanagram

Aqui está a tela que é apresentada na inicialização do Kanagram, exibindo a interface principal do aplicativo. A maior parte da janela é usada pelo quadro negro, onde os quebra-cabeças são escritos, com a cabine de preenchimento a direita contendo os controles do aplicativos:



1. O Seletor de vocabulário (**Page Up / Page Down**) permite ao usuário rapidamente alterar o vocabulário ativo clicando com o botão esquerdo do mouse nas setas para avançar para o próximo vocabulário ou para retornar para o vocabulário anteriormente utilizado.
2. No centro do quadro negro está o anagrama a ser resolvido.
3. Este é o botão **Parar o temporizador** (**Ctrl+S**), que permite-lhe iniciar ou parar o temporizador de pontuações.
4. Quando o botão **Dica** (**Ctrl+H**) é pressionado, uma pequena frase aparecerá, descrevendo a palavra embaralhada atual.
5. O botão **Revelar palavra** (**Ctrl+R**) resolve a palavra atual.

6. A Caixa de entrada permite a você digitar suas tentativas para resolver a palavra embaralhada atual.
7. O botão Próximo anagrama (Ctrl+N) permite-lhe mudar para o próximo palpite.
8. Este é o botão **Configurar**, que abre o diálogo **Configurar o Kanagram**.
9. O botão **Ajuda** é especial, ele revela 3 sub-botões. Estes botões são exibidos quando o botão **Ajuda** é focado e fornece acesso ao **Manual do Kanagram** (este documento) e as caixas de diálogo **Sobre o Kanagram** e **Sobre o KDE**:



10. Use o botão **Alterar modo** para trocar do modo de 1 para 2 jogadores e vice-versa.
11. O botão **Sair** fecha o aplicativo.

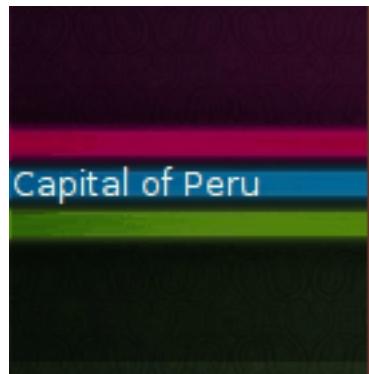
## 2.1 Jogando um jogo

Agora que você está familiarizado com a interface do Kanagram, vamos jogar um jogo!

1. Ao usar o Seletor de vocabulário, selecione o tema do vocabulário que deseja experimentar. Uma palavra deste vocabulário será então apresentada no meio do quadro. Depois, pode tentar adivinhar a que palavra corresponde o monte de letras.

### DICA

Se você não conseguir adivinhar qual é a palavra, clique no botão **Dica** para obter alguns conselhos amigáveis do arquivo:

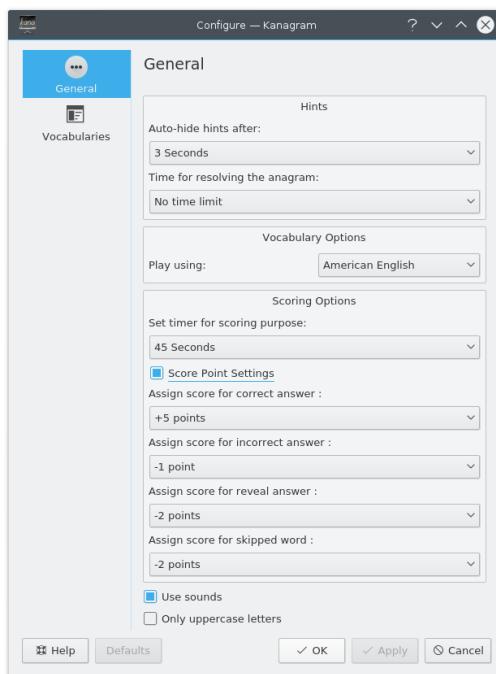


2. Quando achar que a resposta está correta, digite as letras no campo de texto abaixo do quadro ou clique nelas com o botão esquerdo do mouse e as letras aparecerão no campo de texto. Se estiver correto, o próximo anagrama irá aparecer. Caso contrário, todas as letras voltam para o quadro.

## Capítulo 3

# Configurando o Kanagram

O diálogo **Configurar** é aberto clicando no botão **Configurar**:

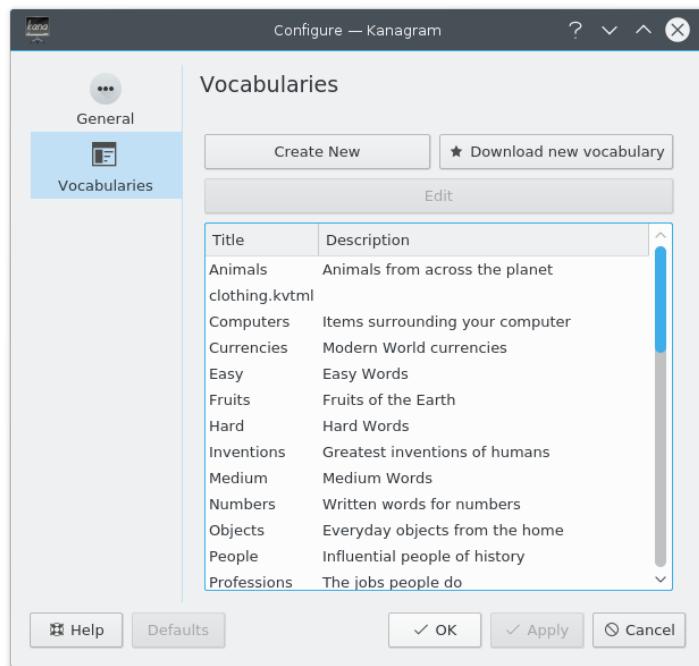


- A lista **Ocultar as dicas automaticamente após:** permite-lhe indicar como as dicas são apresentadas. Aqui, você poderá dizer para a dica desaparecer ao fim de um certo número de segundos (por exemplo, 5 segundos), ou poderá deixar o valor padrão ('Não ocultar as dicas automaticamente').
- Use a lista **Tempo de resolução do anagrama:** para definir o tempo disponível para resolver cada puzzle. Por padrão é 'Sem limite de tempo'.
- A lista **Tocar Com:** permite-lhe executar o Kanagram com vocabulários de uma outra língua. Para esta funcionalidade funcionar, você terá que ter os vocabulários da outra língua instalados.
- A opção **Ativar o temporizador para fins de pontuação:** permite-lhe definir, em segundos, o intervalo de tempo do temporizador de pontuação.

- A opção **Configurações da pontuação** pode ser usada para revelar ou esconder opções que configuram a pontuação das respostas.
- A opção **Usar os sons** permite-lhe ativar ou retirar os efeitos sonoros.
- A opção **Usar apenas letras maiúsculas** permite-lhe mudar o Kanagram para o modo de uso exclusivo de letras maiúsculas no quadro.
- A opção **Dizer as palavras corretas** permite-lhe ativar ou desativar as pronúncias. Os arquivos de áudio das pronúncias devem ser incluídos no vocabulário em uso ou você deve instalar e configurar o Jovie para esta opção funcionar.

### 3.1 Vocabulários

A página de configuração dos **Vocabulários** permite-lhe gerenciar os seus vocabulários instalados. Se usar esta janela, poderá editar e remover os vocabulários transferidos, assim como criar os seus próprios:

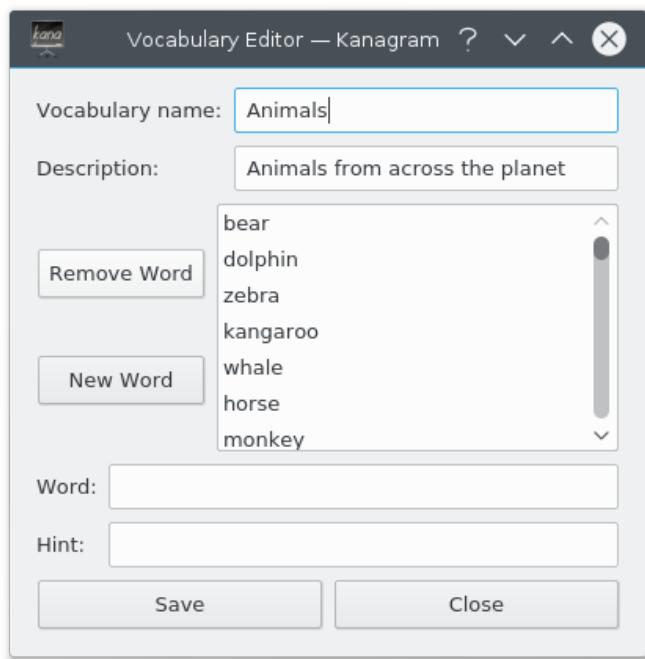


- O botão **Criar um Novo** abre a janela do **Editor do Vocabulário**, para que você possa criar os seus próprios vocabulários, para poder então jogar com eles.
- O botão **Editar** permite-lhe fazer alterações aos vocabulários que tenha criado ou obtido da Internet.
- Você pode selecionar o vocabulário ao qual deseja aplicar estas ações, usando a lista de vocabulários.

#### 3.1.1 Editor de vocabulário

O Editor de Vocabulários permite-lhe criar os seus próprios vocabulários, para que o Kanagram possa então testá-los:

## Manual do Kanagram



- O campo **Nome do vocabulário**: permite a você nomear seu vocabulário.
- O campo da **Descrição**: permite-lhe expandir o nome do seu vocabulário, oferecendo ao seu usuário mais detalhes sobre o conteúdo do seu vocabulário.

### NOTA

Tente manter tanto o nome como a descrição o mais breves possíveis. Os bons vocabulários cobrem um conjunto restrito e bem focado de palavras sobre um único assunto. Tente escrever pelo menos 20 palavras para o seu vocabulário, de modo que não seja terminado muito rapidamente.

- O botão **Remover palavra** permite-lhe remover palavras do seu vocabulário.
- O botão **Nova Palavra** cria um novo item de palavra no seu vocabulário, para que você possa expandi-lo.
- O campo **Palavra**: permite-lhe escrever os valores das palavras no seu vocabulário.
- O campo **Dica** permite a você escrever dicas para acompanhar suas palavras.

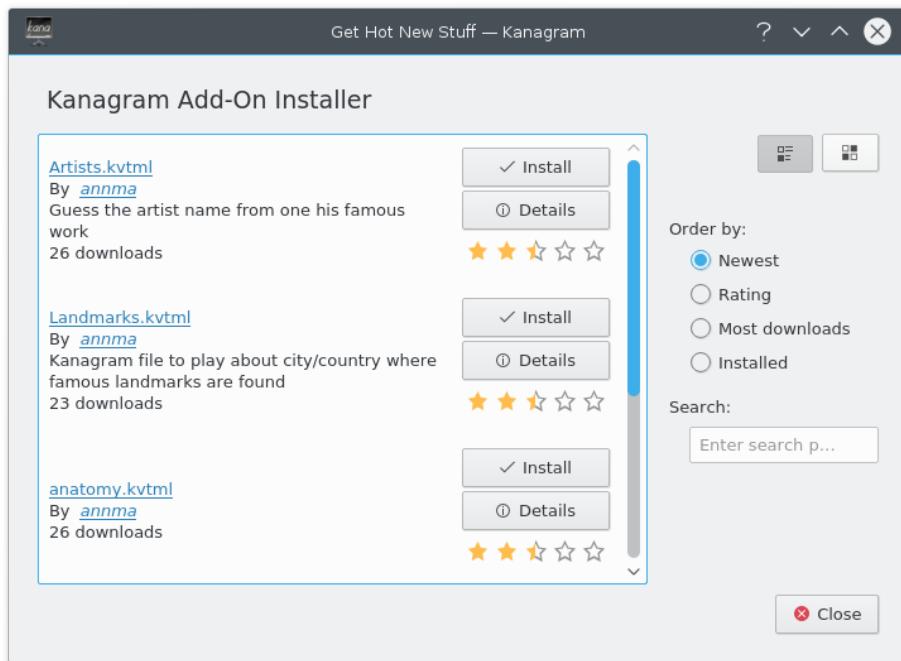
### NOTA

As boas sugestões descrevem claramente, ainda que de forma sutil, a palavra, da mesma forma que aumentam o conhecimento do usuário. Certifique-se de que as suas dicas são relativamente curtas (abaixo de 40 caracteres de tamanho).

- O botão **Salvar** grava o conteúdo do seu novo vocabulário, e permite-lhe usá-lo diretamente no Kanagram (ele ficará imediatamente disponível dentro da aplicação, selecionando-o no Seletor do Vocabulário).
- O botão **Fstrar** fecha a janela do **Editor de Vocabulários** sem salvar o conteúdo do seu vocabulário novo ou modificado.

## 3.2 Coisas novas

O botão **Baixar novo vocabulário** na página de configuração **Vocabulários** permite-lhe obter novos arquivos de vocabulário da Internet:



Para instalar um vocabulário da Internet, clique no item de vocabulário na lista e depois pressione o botão **Instalar** para instalá-lo no seu sistema. O vocabulário transferido ficará então disponível imediatamente para ser usado.

Se já tiver baixado um vocabulário, este botão irá mudar para **Desinstalar**, o que lhe permite remover um vocabulário.

Para obter mais informações sobre um vocabulário, como o seu autor, uma descrição sobre o conteúdo e o registro de alterações, clique no botão **Detalhes**.

## Capítulo 4

# Créditos e licença

Kanagram

Direitos autorais do programa 2007 Jeremy Whiting [jpwhiting@kde.org](mailto:jpwhiting@kde.org) 2005 Joshua Keel [joshuakeel@gmail.com](mailto:joshuakeel@gmail.com) e Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk)

Contribuidores:

- Efeitos sonoros: Artemio [complete-me](#)

Direitos autorais da documentação 2005 Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk)

Tradução de Luiz Fernando Ranghetti [elchevive@opensuse.org](mailto:elchevive@opensuse.org) e André Marcelo Alvarenga [alvarenga@kde.org](mailto:alvarenga@kde.org)

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).