

# **Manual do KBlackBox**

**Nicolas Roffet  
Robert Cimrman  
Philip Rodrigues  
Lauri Watts  
Tradução: Stephen Killing**



## Manual do KBlackBox

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Como jogar</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Regras do jogo, estratégias e dicas</b>	<b>7</b>
3.1	Regras do jogo . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Resumo da interface</b>	<b>9</b>
4.1	Descrição do Tabuleiro de Jogo . . . . .	9
4.2	Itens dos menus . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Perguntas frequentes</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>12</b>

## **Resumo**

Esta documentação descreve o jogo KBlackBox versão 21.04

## Capítulo 1

# Introdução

TIPO DE JOGO: Quebra-cabeça, tabuleiro
---

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS: Um
--------------------------------------

O KBlackBox é um ótimo jogo de lógica, inspirado no blackbox do Emacs. Uma grande parte deste arquivo de ajuda é baseada na ajuda original do Emacs.

O KBlackBox é um jogo de esconde-esconde jogado numa grade de caixas. O seu adversário (o gerador de números aleatórios, neste caso) possui várias bolas escondidas dentro desta caixa. Ao disparar raios para a caixa e observando se elas emergem, é possível deduzir as posições das bolas escondidas.

Quanto menos raios usar e quanto mais rápido você encontrar as bolas, melhor (menor) será a sua pontuação.

## Capítulo 2

# Como jogar

### OBJETIVO:

Use raios laser para deduzir a colocação das bolas dentro da caixa negra.

Use lasers e coloque bolas e marcações no tabuleiro de jogo para deduzir as posições das bolas escondidas dentro da caixa negra.

O jogo começa assim que usar o primeiro laser. Antes disso, o tempo não está contando e não serão contados os pontos.

O cursor pode ser movido pela caixa com o movimento padrão das setas do teclado ou com o mouse. Para desligar os lasers ou marcar as caixas pretas use o botão esquerdo do mouse, ou pressione **Return** ou **Enter**.

Você poderá também arrastar e soltar as bolas e os marcadores com o mouse.

Você poderá marcar também os campos onde acha que uma bola não estará. Basta clicar com o botão direito do mouse. Isto também o ajuda a procurar uma área onde possa estar uma bola. Para limpar as marcações, clique na mesma tecla ou botão do mouse novamente.

Quando pensar que a configuração das bolas que colocou está correta, clique no botão **Pronto!**. Você será informado se está certo ou não, assim como será atribuída a sua pontuação.

Se você marcar alguma bola incorretamente, será apresentada a solução correta.

A pontuação aumenta com o tempo (1 ponto por segundo) e com o uso dos lasers: 3 pontos se o raio atingir uma bola ou sair no ponto de entrada e 9 pontos se sair em outro ponto de entrada. Se cometer algum erro, a pontuação é configurada no fim do jogo como 999, que é a pontuação máxima.

## Capítulo 3

# Regras do jogo, estratégias e dicas

### 3.1 Regras do jogo

Você tem que achar bolas escondidas na caixa preta. Suas ferramentas são limitadas - você só pode atirar lasers que estão fora da caixa. Existem três possibilidades de resultado para cada raio atirado para dentro da caixa:

#### Desvio

O raio é desviado e irá emergir em outro local diferente do local para onde o enviou. No campo de jogo, os desvios são representados por pares de números correspondentes - um para onde o raio foi, e o outro de onde o mesmo veio.

#### Reflexão

O raio é refletido e irá emergir no mesmo local para onde foi enviado. No campo de jogo, as reflexões são representadas por um sinal especial.

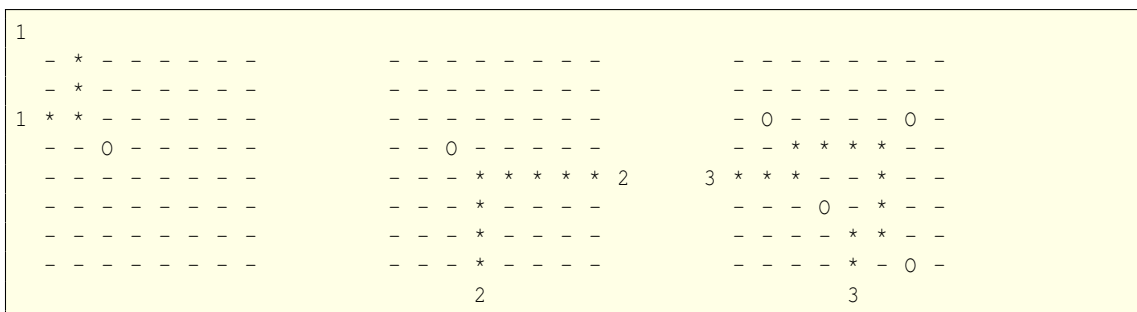
#### Acerto

O raio atinge uma bola diretamente e é absorvido. O mesmo não irá emergir da caixa. No campo de jogo, as batidas são representadas por um símbolo especial.

As regras sobre como as bolas desviam os raios são simples e são mostradas mais facilmente por um exemplo.

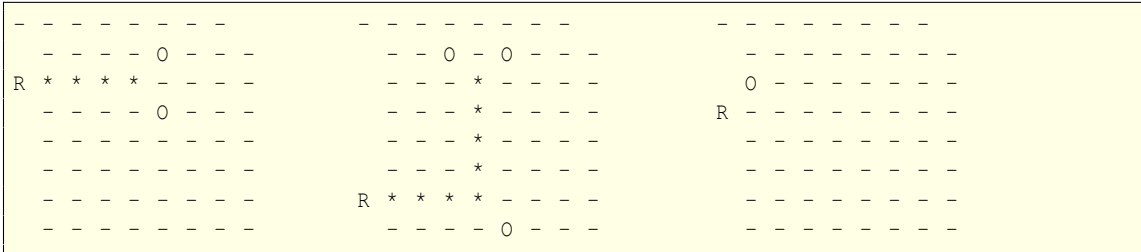
À medida que um raio se aproxima de uma bola este é desviado com um ângulo de noventa graus. Os raios podem ser desviados várias vezes. Nos diagramas abaixo, os traços representam as localizações das caixas vazias e a letra **O** representa uma bola. Os pontos de entrada e saída de cada raio são marcados com números, tal como é descrito acima no [Desvio](#). Repare que os pontos de entrada e saída são sempre recíprocos. O \* representa o trajeto efetuado pelo raio.

Observe cuidadosamente as posições relativas da bola e o desvio de noventa graus que ela causa.



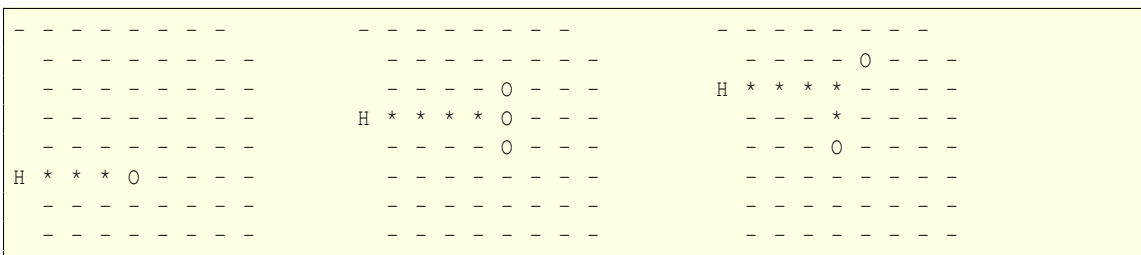
## Manual do KBlackBox

Como mencionado acima uma reflexão ocorre quando um raio sai pelo mesmo ponto em que entrou. Isso pode acontecer de várias maneiras:



No primeiro exemplo, o raio é desviado para baixo pela bola de cima, para a esquerda pela bola de baixo e finalmente volta ao seu ponto de origem. O segundo exemplo é parecido. O terceiro exemplo é um pouco anormal mas pode ser entendido ao se perceber que o raio não conseguiu entrar na caixa. Ou então pode-se pensar que o raio foi desviado para baixo e imediatamente sai da caixa.

Um acerto ocorre quando um raio vai de encontro com uma bola:

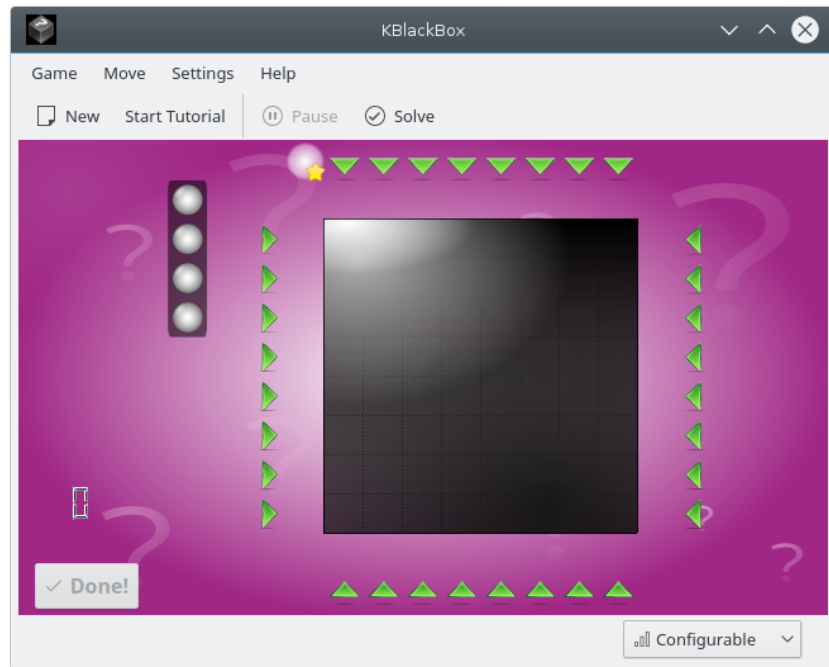


Compare o segundo exemplo de acerto com o primeiro exemplo de reflexão.

## Capítulo 4

# Resumo da interface

### 4.1 Descrição do Tabuleiro de Jogo



Os seguintes tipos de campos são encontrados no tabuleiro do jogo:

#### **A caixa negra grande no centro**

Aqui você deverá marcar os quadrados onde acha que se encontra uma bola.

#### **Lasers em torno da caixa**

Os lasers disparam raios de luz quando ligados. Aí, eles desaparecem e são substituídos por uma informação sobre as interações do raio laser com as bolas na caixa negra.

#### **Bolas**

Você pensa: ‘deve haver uma aqui!’ Elas marcam onde você suspeita que uma bola esteja, dentro da caixa preta.

No fim do jogo, as posições corretas e incorretas das bolas são também marcadas com ‘bolas’.

### Marcadores de "posição livre"

Você poderá usá-los para marcar algumas posições quando tiver certeza que não existe qualquer bola.

## 4.2 Itens dos menus

### Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo (e descarta o atual, caso haja).

### Jogo → Pausa (P)

Pausa ou prossegue com o jogo atual.

Lembre-se que os resultados da interação são escondidos num jogo em pausa.

### Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Mostra as tabelas de recordes.

### Jogo → Iniciar o Tutorial

Mostra o tutorial do jogo. É uma forma amigável de aprender as regras do jogo.

### Jogo → Novo Jogo Seguro

Neste modo, a solução aparece no início do jogo. Isto é útil para compreender os princípios do jogo.

### Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Isto fecha a janela e sai do KBlackBox.

### Mover → Solucionar

Use a opção para desistir de um jogo. Isto mostra-lhe a solução: as posições corretas das bolas.

### Mover → Pronto!

Quando todas as bolas estiverem posicionadas, selecione **Pronto!** para terminar o jogo atual, calcular a pontuação final e indicar as posições reais das bolas.

### Configurações → Dificuldade

Seleciona a dificuldade do jogo. Os jogos mais difíceis possuem mais bolas e uma caixa negra maior que os jogos mais simples. Você poderá também jogar com um nível de dificuldade personalizado que poderá configurar na janela de configuração do KBlackBox.

#### NOTA

Jogos com 4 bolas ou menos poderão sempre ser resolvidos com certeza! Isto não é o caso para os jogos com 5 ou mais bolas.

O KBlackBox possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

## Capítulo 5

# Perguntas frequentes

1. *Eu posso usar o teclado para jogar este jogo?*

Sim. Você poderá usar as teclas dos cursores para controlar o cursor, o **Enter** para colocar e remover bolas e o **Espaço** para colocar marcas 'vazias'.

2. *Eu tenho que sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso salvar a minha situação atual?*

O KBlackBox atualmente não tem nenhuma funcionalidade de salvamento.

## Capítulo 6

# Créditos e Licença

KBlackBox

Programa com 'copyright' 1999-2000 de Robert Cimrman [cimrman3@students.zcu.cz](mailto:cimrman3@students.zcu.cz) e 2007 Nicolas Roffet [nicolas-kde@roffet.com](mailto:nicolas-kde@roffet.com)

Documentação de Robert Cimrman. Atualizada e convertida para Docbook do KDE 2.0 por Lauri Watts [lauri@kde.org](mailto:lauri@kde.org). Revista por Philip Rodrigues [phil@kde.org](mailto:phil@kde.org)

Tradução de Stephen Killing [stephen.killing@kdemail.net](mailto:stephen.killing@kdemail.net)

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](#).