

# **Manual do Editor de Skin KsirK**

**Gaël Kleag de Chalendar**  
**Tradução: Marcus Gama**





# 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 arquivos . . . . .	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 objetivos . . . . .	10
2.1.2	A pasta 'Images' . . . . .	10
2.1.2.1	O arquivo pool.svg . . . . .	10
2.1.2.2	O arquivo map-mask.png . . . . .	12
2.1.2.3	As imagens dos botões . . . . .	13
2.1.3	A pasta 'Sounds' . . . . .	14
2.2	Usar o Editor de Skin KsirK . . . . .	14
<b>3</b>	<b>Referência de comandos</b>	<b>15</b>
3.1	A janela principal do Editor de Skin KsirK . . . . .	15
3.1.1	Os botões . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Guia de Programação do Editor de Skin KsirK</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>

# Lista de Tabelas

2.1	As entradas 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 objetivo . . . . .	10
2.7	Os elementos do fundo . . . . .	12
2.8	Os botões da GUI . . . . .	14

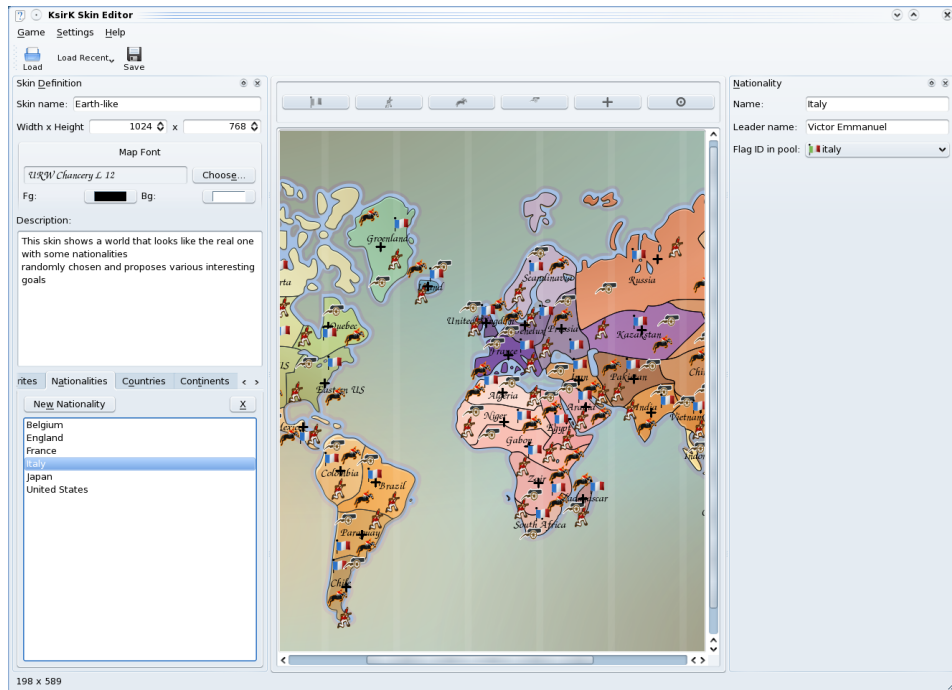
## **Resumo**

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 arquivos, um editor de imagens SVG e o Editor de Skin KsirK.

## 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 arquivos, um editor de imagens SVG e o Editor de Skin KsirK.



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

## Capítulo 2

# Criar um visual do KsirK

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

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

### 2.1 Estrutura de pastas e arquivos

- `Data/` : Os dados usados pelo programa para lidar com as imagens do visual.
  - `CMakeLists.txt` : Descreve o que deseja instalar.
  - `onu.desktop` : O arquivo principal de descrição do visual. Veja a sua descrição abaixo.
- `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 mouse durante o jogo (ver abaixo).
  - `*.png` : as outras imagens aqui colocadas são as imagens dos botões.
- `CMakeLists.txt` : Descreve o que deseja instalar.
- `Sounds/` : arquivos de sons para o visual.

#### 2.1.1 A pasta 'Data'

Esta pasta contém apenas um arquivo, o `world.desktop`. Este arquivo é uma descrição do conteúdo do visual. É usado para descrever a organização do mundo e como apresentá-lo. Você não tem que preenchê-lo manualmente, uma vez que será tratado pelo Editor de Skin KsirK. Contudo, por razões de abrangência, 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 objetivos.

As seguintes seções descrevem o conteúdo de cada grupo.

### 2.1.1.1 O grupo onu

Nome do item	Significado
largura	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 (por exemplo, <code>skins/default</code> ).
nb-countries	O número de países (42 no visual padrão). Deverá existir o mesmo número de marcas 'country' abaixo.
nb-nationalities	O número de nacionalidades (6 no visual padrão). Deverá existir o mesmo número de marcas 'nationality' abaixo.
nb-continentes	O número de continentes (6 no visual padrão). Deverá existir o mesmo número de marcas 'continent' abaixo.
pool	A localização e nome do arquivo do mar, em relação à localização do visual (por exemplo, <code>Images/pool.svg</code> ).
map-mask	A localização e nome do arquivo de máscara do mapa, em relação à localização do visual (por exemplo, <code>Images/map-mask.png</code> ).
format-version	A versão do formato do arquivo do visual (2.0).
nome	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: As entradas 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. Somente algumas imagens têm dados de largura. Estas são usadas para o posicionamento relativo durante as animações: os canhões, em disparo ou em explosão, não deverão se 'mover' em torno da bandeira durante o combate.

Nome do item	Significado
largura	A largura de referência das imagens das bandeiras.
height	A altura de referência das imagens das bandeiras.
frames	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 `onu`, 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).
nome	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 atual.

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
nome	O nome da nacionalidade (por exemplo, Japão).
leader	O nome que será proposto ao jogador que escolher esta nacionalidade.
flag	O nome do arquivo do gráfico da bandeira do país, no arquivo SVG do <code>onu</code> .

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
nome	O nome do continente (por exemplo, África).
id	O número inteiro identificador do continente.
bônus	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 atual.

Tabela 2.5: Itens de continentes

#### 2.1.1.6 Os grupos de descrição dos objetivos

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

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

Tabela 2.6: Itens do objetivo

### 2.1.2 A pasta 'Images'

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

#### 2.1.2.1 O arquivo `pool.svg`

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

No visual padrão, 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 objeto e, para cada vista, as suas imagens. As vistas são organizadas na vertical e as subimagens na horizontal. O local de corte da imagem em subimagens individuais é determinado pela divisão da altura da imagem pelo número de vista e a largura pelo número de subimagens. Estes dados estão no arquivo `onu.desktop`.



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




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

- olhando para a direita
- olhando para a esquerda e
- olhando 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
mapa		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.




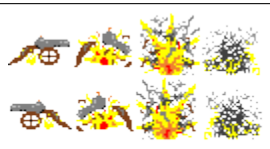




cavalaria		Ícone que representa cinco exércitos.
canhão		Ícone que representa dez exércitos.
firing		Ícone que representa exércitos durante um combate.
exploding		Ícone que representa os exércitos perdendo uma batalha.
alasca		A forma do território do Alasca. Isto é usado para realçar o mesmo território. Existe uma destas formas para cada país ou região. A sua cor não é usada, podendo 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 arquivo map-mask.png






Este é um arquivo 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 arquivo map.png, para que os usuários possam clicar em qualquer ponto de um país visível e selecionar o correto. Os países de pequenas ilhas, como a Indonésia, poderão ser maiores que os equivalentes no arquivo map.png, de modo a facilitar a seleção do país.



A componente azul (no modelo RGB) da cor de um país identifica o país: o índice 0 é o país 0 no arquivo `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 arquivos estão fixos no código, assim eles não deverão ser modificados. A tabela abaixo mostra todos os botões que deverão constar.

Imagem	Nome do Arquivo	Significado
	<code>newNetGame.png</code>	Tenta conectar-se a um jogo em rede.
	<code>recycling.png</code>	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.
	<code>recyclingFinished.png</code>	Opta por não redistribuir. Todas as janelas clientes deverão clicar neste botão para terminar de fato a redistribuição.
	<code>nextPlayer.png</code>	Termina a jogada do jogador atual e muda para o seguinte, ou para a jogada seguinte, se o jogador for o último.
	<code>attackOne.png</code>	Opta por iniciar um ataque com um exército.
	<code>attackTwo.png</code>	Opta por iniciar um ataque com dois exércitos.
	<code>attackThree.png</code>	Opta por iniciar um ataque com três exércitos.
	<code>defendOne.png</code>	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 ação da jogada).

Tabela 2.8: Os botões da GUI

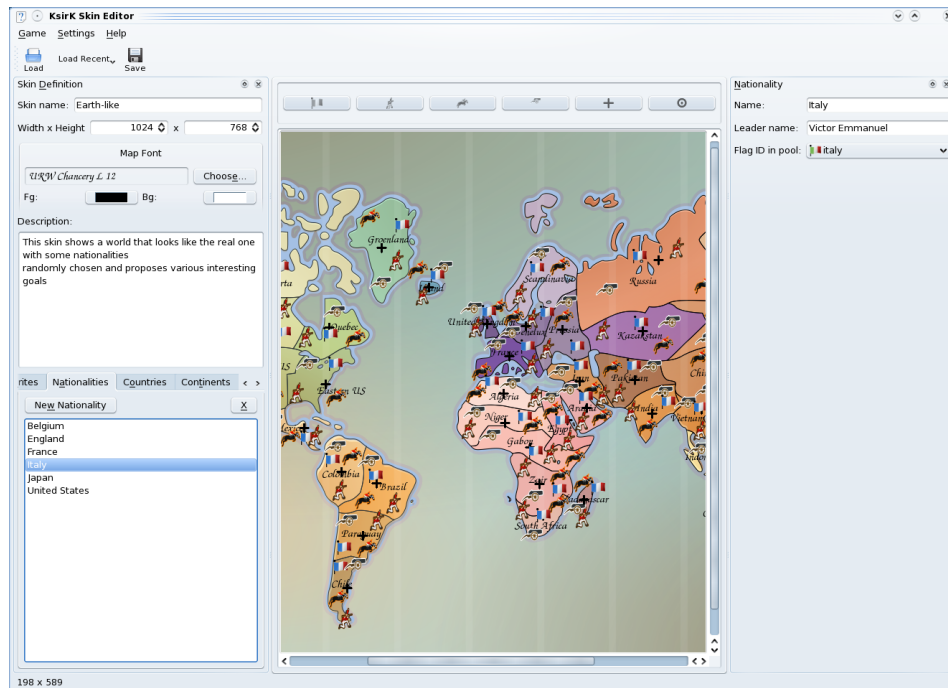
### 2.1.3 A pasta 'Sounds'

Esta pasta contém três arquivos 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 Editor de Skin KsirK

Depois de criar os gráficos na pasta correta e o arquivo SVG, você terá apenas que criar os países, jogadores, etc. e associá-los ao elemento de SVG correto na imagem. Isto poderá ser feito com o Editor de Skin KsirK. 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 Editor de Skin KsirK

#### 3.1.1 Os botões



**Carregar...**

Faz com que o programa carregue um visual existente.



**Salvar**

Salva o visual atualmente editado.

## Capítulo 4

# Guia de Programação do Editor de Skin KsirK

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



## Capítulo 5

# Perguntas e respostas

Este documento pode ter sido atualizado depois da sua instalação. Você pode encontrar a última versão em <http://docs.kde.org/>.

## Capítulo 6

# Créditos e licença

KsirK Skin Editor

Direitos autorais do programa 2009 Gaël de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Direitos autorais da documentação 2009 Gaël de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Tradução de Marcus Gama [marcus.gama@gmail.com](mailto:marcus.gama@gmail.com)

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](#).