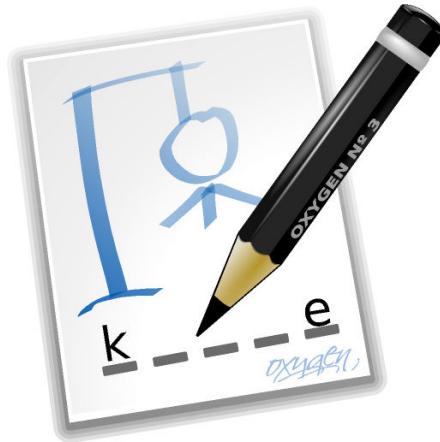


Руководство пользователя KHangMan

Anne-Marie Mahfouf

Перевод на русский язык: Олеся Герасименко

Перевод на русский язык: Мария Шикунова



Руководство пользователя KHangMan

Оглавление

1	Введение	5
2	Использование KHangMan	6
2.1	Общее использование	6
2.2	Игра на разных языках	7
2.3	Несколько советов	8
3	Панель меню и панели инструментов	9
3.1	Главное окно KHangMan	9
3.2	Настройка	10
4	Руководство разработчика KHangMan	11
4.1	Как перевести слова для игры на новый язык	11
4.2	Что и где сохраняет программа KHangMan	13
5	Авторские права и лицензия	14

Аннотация

KHangMan — классическая игра по угадыванию слов для детей.

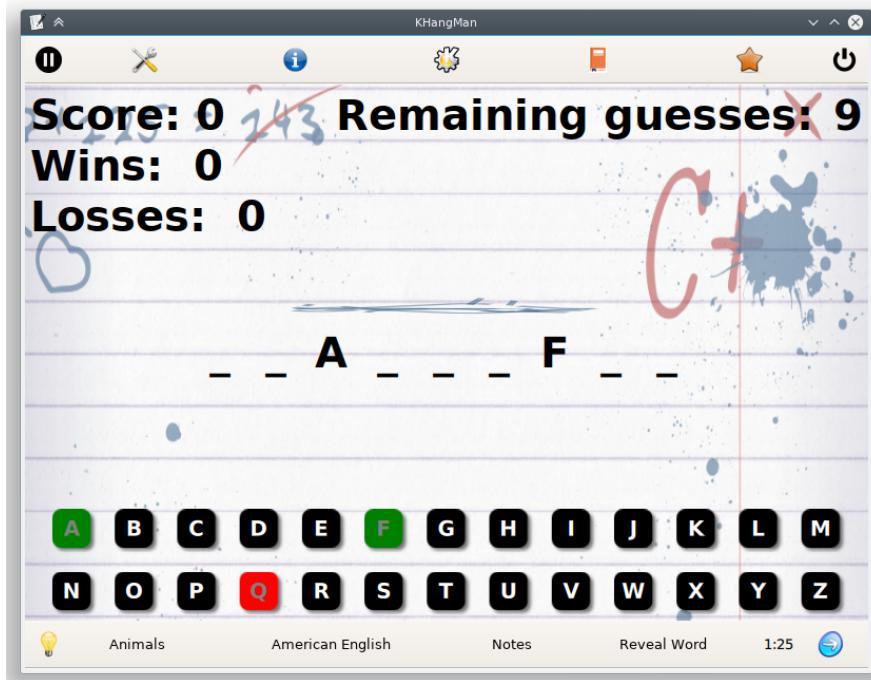
Глава 1

Введение

KHangMan — игра, основанная на известной игре «Виселица». Она рассчитана на детей в возрасте 6 лет и старше. В игру входит несколько наборов слов, среди них: «Животные», «Одежда», «Компьютеры», «Деньги», «Фрукты» (тематические наборы слов), «Лёгкий» (набор слов по уровню сложности). Слова выбираются случайным образом, буквы закрыты: необходимо угадать слово, проверяя букву за буквой. Если буквы нет в слове, дорисовывается часть изображения виселицы. Слово нужно угадать до того, как виселица будет нарисована целиком! На угадывание слова даётся 10 попыток.

Глава 2

Использование KHangMan



Здесь показана игра при первом запуске. Выбрана категория «Животные» и фоновое изображение «Заметки», язык установлен по умолчанию (языком по умолчанию является текущий язык среди KDE конкретного пользователя, если в игре имеются соответствующие данные), на данном снимке экрана — английский. Изменения категории слов, языка или фона сохраняются в файле конфигурации и восстанавливаются в следующей игре.

Категорию слов и фоновое изображение легко изменить: просто выберите их в списках на панели инструментов, расположенной в нижней части окна программы. Запрос нового слова или выход из игры также легко осуществляются нажатием соответствующих кнопок на панелях инструментов.

2.1 Общее использование

Слово для угадывания закрыто, буквы в нём обозначены символом подчёркивания «_». Известно только количество букв в слове. Нужно угадать слово, проверяя букву за буквой. Буквы возможно вводить с клавиатуры или выбирать с помощью левой кнопки мыши. Если

Руководство пользователя KHangMan

выбранная буква есть в слове, она будет обозначена зелёным фоновым цветом, если нет — красным.

Кнопки букв в окне программы позволяют играть в KHangMan на иностранных языках, не меняя раскладку клавиатуры.

Слово для угадывания выбирается случайным образом и не совпадает с предыдущим.

Важно

Все слова — существительные (глаголы, прилагательные и другие части речи не используются).



Если слово не удаётся угадать, нажмите на значок Показать подсказку на панели инструментов: появится подсказка. Повторное нажатие на щелчок скроет её.

По умолчанию подсказки не показываются.

Вводить буквы возможно как в верхнем, так и в нижнем регистре. Программа автоматически преобразует буквы в верхний регистр.

В окне программы показывается текущая категория слов и количество выигрышей и проигрышей.

Если выбрана буква, которой нет в слове, дорисовывается часть изображения виселицы. На угадывание слова даётся 10 попыток. После этого показывается правильный ответ.

В игре доступны несколько категорий слов (в зависимости от выбранного языка). Программа показывает словари на всех доступных языках, а также использует файлы слов Kanagram.

Если слово угадано (или дорисовано изображение виселицы), программа сообщает об этом и



выводит следующее слово. Чтобы выйти из программы, нажмите на значок Выход на панели инструментов в верхней части окна.

Буквы возможно вводить с клавиатуры или выбирать в окне программы левой кнопкой мыши. Если выбранная буква есть в слове, кнопка с её изображением будет обозначена зелёным фоновым цветом, а сама буква появится в загаданном слове (несколько раз, если она повторяется). Если выбранной буквы нет в слове, кнопка с её изображением будет обозначена красным фоновым цветом. На угадывание слова даётся 10 попыток. Когда все попытки исчерпаны, засчитывается проигрыш и показывается правильный ответ.



Во время игры возможно начать новую игру нажатием кнопки на панели инструментов в нижней части окна. Также возможно сменить категорию слов: нажмите на кнопку текущей категории и выберите в раскрывающемся списке любую другую.

Чтобы изменить внешний вид программы, воспользуйтесь кнопкой выбора фона, расположенной в верхней части окна.

2.2 Игра на разных языках

Программа KHangMan позволяет играть на разных языках, включая бразильский португальский, болгарский, каталонский, чешский, датский, голландский, английский (britанский и американский), финский, французский, немецкий, венгерский, ирландский (гэльский), итальянский, норвежский (букмол), норвежский (нюнорск), польский, португальский, румынский, испанский, сербский (латиница и кириллица), словенский, таджикский, шведский, русский и турецкий. Возможно даже попробовать играть на китайском языке, если установить файлы из программы Kanagram.

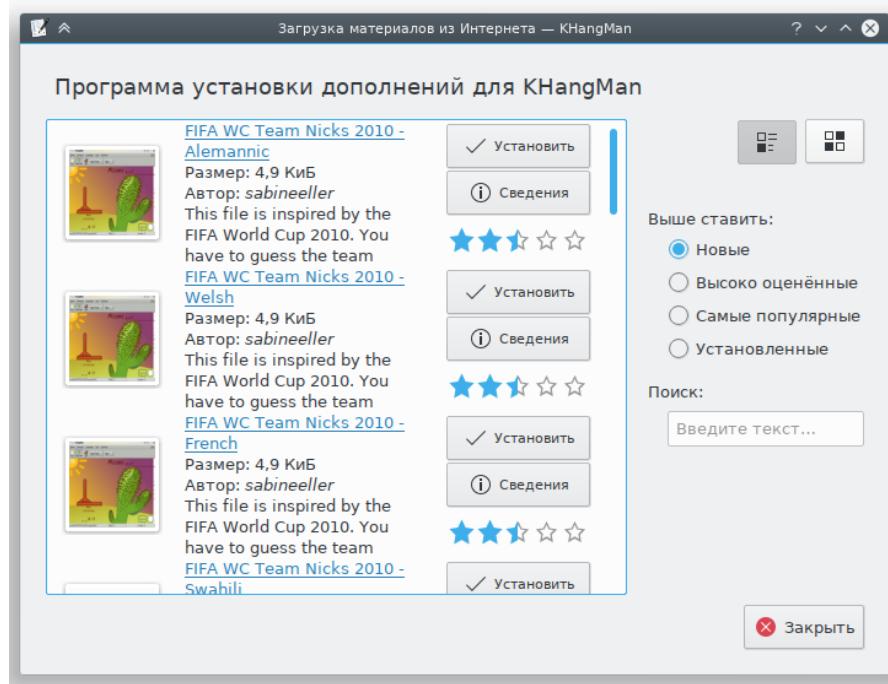
По умолчанию после установки KHangMan будут доступны только английский язык и языки текущей среды KDE, если он входит в число перечисленных ранее и в системе установлен соответствующий языковой пакет. Например, если у пользователя из Дании установлена

Руководство пользователя KHangMan

среда KDE на датском языке, он увидит в списке два варианта: английский и датский (по умолчанию будет выбран датский).

Но в KHangMan возможно будет играть и на других языках. Новые словари легко добавить

путём загрузки из Интернета. При нажатии кнопки  появится примерно такое диалоговое окно:



Выберите дополнение на необходимом языке и нажмите кнопку Установить. При успешной установке дополнения кнопка Установить превращается в кнопку Удалить. Если требуется установить другие дополнения, повторите эти действия. Дополнение сразу после загрузки становится доступно для использования в KHangMan. Нажмите кнопку Закрыть, чтобы закрыть диалоговое окно загрузки материалов из Интернета.

Язык возможно сменить при помощи соответствующей кнопки.

Специальные символы, имеющиеся в языке, показаны на экранной клавиатуре. Она содержит кнопки со специальными буквами, например é для французского языка. Нажмите на такую кнопку, чтобы выбрать соответствующую букву. Конечно, также возможно использовать соответствующую языку раскладку клавиатуры.

2.3 Несколько советов

При игре на английском языке попробуйте сначала угадать гласные. Потом попробуйте наиболее распространённые согласные: l, t, r, n, s.

Если в слове на английском или французском языке есть сочетание «io», попробуйте букву «n».

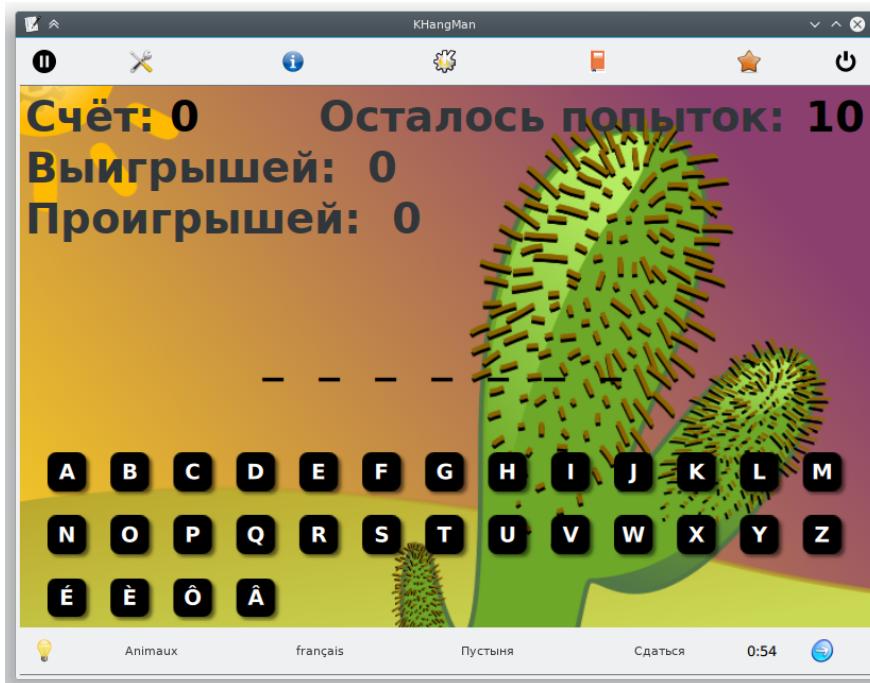
Буквы с диакритическими знаками возможно либо ввести с клавиатуры, либо выбрать на экранной клавиатуре в окне игры. Когда пользователь вводит или выбирает «a», показывается только «a». Необходимо ввести или выбрать ã, чтобы была показана именно эта буква.

Интересный факт: в английском языке наиболее распространёнными буквами являются «e» (12,7%), затем «t» (9,1%) , «a» (8,2%), «i» (7,0%) и «n» (6,7%).

Глава 3

Панель меню и панели инструментов

3.1 Главное окно KHangMan



Здесь показана игра на французском языке, в которой выбраны фон «Пустыня» и набор слов «Животные» («Animaux»). Экранная клавиатура в окне игры содержит специальные символы для французского языка.

Главная панель инструментов игры расположена в верхней части окна:

Руководство пользователя KHangMan

-  или  Начать или приостановить игру
- Кнопка смены темы слов
-  Открыть диалоговое окно настройки
-  О программе KHangMan
-  О KDE
-  Открыть руководство пользователя KHangMan
-  Загрузить новые словари из Интернета
-  Выйти из KHangMan

Расположенная в нижней части окна панель инструментов показывается только во время игры. Если приостановить игру, эта панель инструментов будет скрыта:

-  Показать подсказку
- Кнопка смены категории слов
- Выбор языка
- Кнопка Сдаться для отображения правильного ответа
-  Показать следующее загаданное слово (начать новую игру)

Все загадываемые слова являются существительными. Никаких глаголов или прилагательных. Выбранная категория показывается на панели инструментов в нижней части окна.

В поле для ввода текста возможно вводить только буквы.

3.2 Настройка



Параметр Время на угадывание слова (в секундах) устанавливает максимально допустимое время, которое отводится на угадывание слова в KHangMan. По умолчанию установлено значение 120 секунд. Маленьким детям может понадобиться больше времени на то, чтобы разобраться в игре. Взрослым, напротив, интереснее играть при более жёстком ограничении времени на поиск ответа.

Множитель очков задаёт число, на которое будет умножен счёт в игре.

Если флажок Звуки установлен, при начале новой игры и при выигрыше будут воспроизведены соответствующие звуковые сигналы.

Глава 4

Руководство разработчика KHangMan

4.1 Как перевести слова для игры на новый язык

Следуйте инструкции и затем отправьте файлы, упакованные в архив TAR (сжатый gzip), в список рассылки [kde-edu](#).



Нажмите кнопку на панели инструментов в верхней части окна KHangMan, чтобы проверить, доступны ли дополнения на нужном языке. Если они доступны, проверьте, содержат ли они подсказки.

Слова из стандартных списков сохранены в 4 отдельных файлах, по одному для каждой категории. Файлы расположены в папке `/khangman/data/`. Файл `easy.kvtml` предназначен для набора лёгких слов, файл `medium.kvtml` — для набора слов среднего уровня сложности, файл `hard.kvtml` — для набора сложных слов, а файл `animals.kvtml` — для тематического набора слов «Животные».

По умолчанию программа KHangMan поставляется только на английским языке. Данные всех остальных языков находятся в соответствующем модуле `kde-l10n`.

1. Формат файлов — kvtml. Тег `<text>` используется для слова, а тег `<comment>` — для подсказки, эти теги находятся внутри тега `<entry>`. Постарайтесь добиться того, чтобы подсказка соответствовала уровню сложности слова. Для слов из набора Лёгкий будут нужны простые подсказки, а для слов из набора Сложный уже потребуется использовать определения из словаря. Не используйте однокоренные слова в подсказке, это может слишком сильно упростить процесс отгадывания!

При внесении изменений в файлы необходимо использовать кодировку UTF-8. Если текущий текстовый редактор не предоставляет такую возможность, попробуйте работать в программе KWrite или Kate. При открытии файла в одном из этих текстовых редакторов выберите кодировку `utf8` из раскрывающегося списка в диалоговом окне открытия файла.

Пример файла kvtml:

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE kvtml PUBLIC "kvtml2.dtd"
  "https://edu.kde.org/kvtml/kvtml2.dtd">
<kvtml version="2.0">
  <information>
    <generator>converter</generator>
    <title>Animals</title><!--Переведите содержимое тега-->
    <comment>Animals from across the
planet</comment><!--Переведите содержимое тега-->
  </information>
  <identifiers>
```

```
<identifier id="0" >
    <locale>en</locale>
</identifier>
</identifiers>
...
<entry id="0" >
    <inactive>false </inactive>
    <inquery>false </inquery>
    <translation id="0" >
        <text>bear</text><!--Переведите содержимое всех
тегов text-->
        <comment>Large heavy animal with thick
fur </comment><!--Переведите содержимое всех тегов comment-->
    </translation>
</entry>
...
</kvtml>
```

2. В начале файла следует перевести содержимое тегов `<title>` и `<comment>`, находящихся внутри тега `<information>`. Содержимое тега `<title>` (название набора слов) появится в меню выбора словаря для игры.

3. Внутри тега `<identifier>` находится тег `<locale>`: замените «en» в этом теге на код необходимого языка.

Не переводите само имя файла (имена файлов не должны содержать специальных символов): просто сохраните файл с тем же самым именем на английском языке.

4. Для работы с файлами kvtml рекомендуется использовать текстовый редактор (подсветка синтаксиса XML упрощает работу). Замените каждое слово внутри тега `<text>` на его перевод, аналогичным образом добавьте переводы подсказок внутри тега `<comment>`. При переводе важно не столько стремиться передать точный смысл, сколько сохранить примерно ту же длину и уровень сложности слов.

Возможно включать слова с пробелами или знаками дефиса «-» (в этом случае вместо нижнего подчёркивания «_» в программе будут показываться пробел или знак дефиса «-»). Пожалуйста, напишите в [справку kde-edu](#), если у языка, на который выполняется перевод, имеются какие-либо особенности, чтобы авторы адаптировали к ним код (в частности, это касается специальных символов и символов с диакритическими знаками).

5. Возможно просто перевести слова, но лучше адаптировать их, сохраняя категорию, а также (при желании) добавить новые слова. Например, слово «table» (стол) в английском языке считается лёгким для отгадывания, однако в других языках оно может относиться к категории слов среднего уровня сложности. Изменяйте файлы в соответствии с требованиями вашего языка. Количество слов в файле не важно, при желании возможно добавить несколько новых.

Все слова должны быть существительными.

6. Затем файлы возможно добавить в репозиторий в `l10n-kf5/<lang_code>/data/kdeedu/kdeedu-data/`. CMakeLists.txt также необходимо обновить. Напишите в [справку kde-edu](#), если необходимо получить дополнительные сведения. При отправке файлов обязательно укажите, используются ли в словарях специальные символы (сохраните их в текстовом файле, по одному в строке, и добавьте этот файл в архив) и имеются ли другие особенности.

Не отправляйте файлы в ветки репозитория, это может сделать игру неработоспособной.

Спасибо за участие!

4.2 Что и где сохраняет программа KHangMan



При получении нового словаря через значок Загрузить новые словари новые данные сохраняются в папке с соответствующим кодом языка в `$XDG_DATA_HOME/share/apps/kvtml/`. Имена каталогов доступных словарей также сохраняются в файле конфигурации KHangMan в `$XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc`.

Имя поставщика (то есть адрес веб-сайта, на котором возможно загрузить новые словари) сохраняется в файле `$XDG_DATA_DIRS/share/apps/khangman/khangmanrc`.

Английский язык (по умолчанию) и язык пользователя из соответствующего языкового пакета или пакетов (если доступно) хранятся в папке `$XDG_DATA_DIRS/share/apps/kvtml`.

В индивидуальном для пользователя файле конфигурации `$XDG_DATA_HOME/share/config/khangmanrc` хранятся все установленные параметры игры (например, фоновое изображение, последний выбранный словарь, а также файлы, которые были загружены при помощи диалогового окна Загрузка материалов из Интернета).

Глава 5

Авторские права и лицензия

KHangMan

Авторские права на программу: 2001-2007, Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Участники:

- Изображения виселицы: Renaud Blanchard kisukuma@chez.com
- Звуки: Ludovic Grossard ludovic.grossard@libertysurf.fr
- Прежний сопровождающий: Primož Anzur zerokode@gmx.net
- Словари на шведском языке, помошь в программировании, картинки с прозрачностью и исправления локализации: Stefan Asserhäll stefan.asserhall@telia.com
- Словари на испанском языке: eXParTaKus expartakus@expartakus.com
- Подсказки на испанском языке: Rafael Beccar rafael.beccar@kdemail.net
- Словари на датском языке: Erik Kjaer Pedersen erik@mpim-bonn.mpg.de
- Словари на финском языке: Niko Lewman niko.lewman@edu.hel.fi
- Словари на бразильском португальском языке: João Sebastião de Oliveira Bueno gwidion@mpc.com.br
- Словари на каталонском языке: Antoni Bella bella5@teleline.es
- Словари на итальянском языке: Giovanni Venturi jumpyj@tiscali.it
- Словари на голландском языке: Rinse [rinse@kde.nl](mailto:rince@kde.nl)
- Словари на португальском языке: Pedro Morais morais@kde.org
- Словари на сербском языке (кириллица и латиница): Chusslove Illich chaslav@sezampro.yu
- Словари на словенском языке: Jure Repinc jlp@holodeck1.com
- Словари на чешском языке: Lukáš Tinkl lukas@kde.org
- Словари на таджикском языке: Roger Kovacs rkovacs@khujand.org
- Словари на норвежском языке (букмол): Torger Åge Sinnes torg-a-s@online.no
- Словари на венгерском языке: Tamas Szanto tszanto@mol.hu
- Словари на норвежском языке (нюнорск): Gaute Hvoslef Kvalnes gaute@verdsveven.com
- Словари на турецком языке: Mehmet Öznel mehmet_ozel2003@hotmail.com

Руководство пользователя KHangMan

- Словари на болгарском языке: Radostin Radnev radnev@yahoo.com
- Словари на ирландском языке (гэльский): Kevin Patrick Scannell scannell@slu.edu
- Помощь в программировании: Robert Gogolok mail@robert-gogolok.de
- Помощь в программировании: Benjamin Meyer ben@meyerhome.net
- Правка кода: Lubos Lunák l.lunak@kde.org
- Правка кода: Albert Astals Cid aacid@kde.org
- Оценка удобства использования: Celeste Paul seele@obso1337.org

Авторские права на документацию: 2001-2007, Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Перевод на русский язык: Олеся Герасименкогаммарай oleg_gammaray@basealt.ru

Перевод на русский язык: Мария Шикунова translation-team@basealt.ru

Этот документ распространяется на условиях [GNU Free Documentation License](#).

Программа распространяется на условиях лицензии [GNU General Public License](#).