Руководство пользователя KTuberling

Éric Bischoff
Paul E. Ahlquist, Jr.
Евгений Трунев
Редактор: Lauri Watts
Перевод на русский: Кирилл Бирюков
Обновление перевода на русский: Мария Шикунова

Руководство пользователя KTuberling

Оглавление

1 Введение 6

2 Правила игры 7

3 Правила и советы 8
- 3.1 Действия мышью . . . 8
  - 3.1.1 Размещение объектов . . . 9
  - 3.1.2 Перемещение объектов . . . 9
  - 3.1.3 Удаление объекта . . . 9

4 Обзор интерфейса 10
- 4.1 Панель инструментов . . . 10
- 4.2 Пункты меню . . . 11
  - 4.2.1 Меню «Игра» . . . 11
  - 4.2.2 Меню «Правка» . . . 11
  - 4.2.3 Меню «Правка» . . . 11
  - 4.2.4 Меню «Игровое поле» . . . 11
  - 4.2.5 Меню «Звуки» . . . 12
  - 4.2.6 Меню «Настройка» и «Справка» . . . 12

5 Вопросы и ответы 13

6 Техническое описание 14
- 6.1 Дизайнерам . . . 14
- 6.2 Переводчикам . . . 15
- 6.3 Программистам . . . 16
  - 6.3.1 Классы C++ . . . 16

7 Авторские права и лицензия 17

8 Предметный указатель 18

Список таблиц

4.1 Кнопки панели инструментов 10

Аннотация

KTuberling — игра, предназначенная для малышей.

Глава 1

Введение

Тип игры: игрушка

Количество игроков: один

KTuberling — простой конструктор, подходящий для малышей. Идея игры основана на некогда популярной концепции изготовления кукол: картофелину украшали различными небольшими элементами, чтобы она походила на крошечного человека. KTuberling идёт дальше и предлагает больше разнообразных элементов и тем.

Глава 2

Правила игры

KTuberling — игра, предназначенная для малышей, хотя она может понравиться и взрослым, сохранившим детскую непосредственность.

По своей сути, эта игра — нечто вроде «редактора картофелины». Возможно приклеивать глаза, рты, усы, другие части лица и всякие элементы на простой картофельный клубень. В игре ещё есть другие темы.

В этой игре нет ни победителей ни проигравших. Единственное её предназначение — создавать забавные и весёлые лица.

KTuberling также может «говорить». Он произносит имена перетаскиваемых объектов. Он будет «говорить» на родном языке игрока или на английском, если звуков для необходимого языка не существует. Игру также возможно использовать для изучения иностранного языка.

Глава 3

Правила и советы

3.1 Действия мышью

В главном окне расположены две основные области:

- Область «Игровое поле».
- Область «Объекты», где расположены элементы, которые возможно поместить на игровое поле.

> Замечание
> Внешний вид приложения может меняться в зависимости от выбора «игрового поля».

3.1.1 Размещение объектов

Чтобы разместить объект, наведите указатель мыши к области «объектов» и нажмите на объект. Перетащите его на «игровое поле» и щёлкните левой кнопкой мыши ещё раз.

> Замечание
> При изменении размера окна некоторые объекты могут изменить размер. Объекты большого размера будут уменьшены, чтобы вместиться в область «объектов».

3.1.2 Перемещение объектов

Объект, помещённый в область «игрового поля», возможно перемещать на другое место. Для этого щёлкните на объект левой кнопкой мыши и перетащите его на другое место, а затем щёлкните левой кнопкой мыши ещё раз. При щелчке мышью по объекту он устанавливается поверх всех объектов, которые он полностью или частично закрывает. Это свойство возможно использовать, чтобы правильно разместить глаза и очки.

3.1.3 Удаление объекта

Чтобы удалить объект помещённый в игровое поле, перетащите его с «игрового поля» обратно в область объектов.

Глава 4

Обзор интерфейса

4.1 Панель инструментов

В панели инструментов расположены кнопки для наиболее часто используемых функций

Кнопка	Имя	Эквивалент меню	Действие
	Новая игра	Игра → Новая	Сбрасывает область «игрового поля», удаляя с него все объекты.
	Загрузить...	Игра → Загрузить...	Открывает существующий файл .tuberling с диска.
	Сохранить	Игра → Сохранить	Сохраняет созданное произведение в домашний и любой другой каталог. Файл .tuberling сохраняется в маленький файл, где будет сохранена определённая позиция объектов.
	Печать...	Игра → Печать...	Печатает картинку.
	Отменить действие	Правка → Отменить	Отменяет последнее действие.
	Повторить отменённое действие	Правка → Повторить	Повторяет последнее отменённое действие.

Таблица 4.1: Кнопки панели инструментов

4.2 Пункты меню

4.2.1 Меню «Игра»

Игра → Новая (Ctrl+N)

Очищает область «игрового поля».

Игра → Загрузить... (Ctrl+O)

Открывает существующий файл .tuberling.

Игра → Сохранить (Ctrl+S)

Сохранить картинку. Созданное вами существо сохраняется в небольшом файле, куда записываются только координаты составляющих его объектов.

Игра → Сохранить как изображение...

Создаёт графический файл, содержащий изображение созданной «картофелины».

Игра → Печать... (Ctrl+P)

Печатает изображение tuberling.

Игра → Выход (Ctrl+Q)

Закрывает KTuberling.

4.2.2 Меню «Правка»

Правка → Отменить действие (Ctrl+Z)

Отменить размещение последнего объекта.

Правка → Повторить действие (Ctrl+Shift+Z)

Повторить размещение последнего объекта.Эта опция меню будет активна только в том случае, если вы предварительно отменяли свои действия с помощью пункта меню «Отменить действие».

Правка → Копировать (Ctrl+C)

Копирование игрового поля в буфер обмена.

4.2.3 Меню «Правка»

Вид → Полноэкранный режим (Ctrl+Shift+F)

Переводит графический интерфейс в полноэкранный режим.

4.2.4 Меню «Игровое поле»

Игровое поле → Зафиксировать соотношение сторон

Эта функция сохраняет соотношение сторон игрового поля при изменении размера окна KTuberling. Когда соотношение сторон игрового поля не совпадает с соотношением сторон окна, будет использоваться фон, указанный в теме.

Игровое поле → название игрового поля

Переключает игровое поле.

Она будет содержать игровые поля, установленные в системе.

KTuberling запоминает последнее выбранное игровое поле при следующем запуске.

4.2.5 Меню «Звуки»

Звуки → Выключить

Выключает звук.

Звуки → название языка

Включает звук и говорит на выбранном языке.

KTuberling запоминает эту функцию при следующем запуске.

4.2.6 Меню «Настройка» и «Справка»

В дополнение к перечисленным пунктам меню KTuberling имеет общие для приложений KDE пункты в меню Настройка и Справка. Информацию о них возможно найти в разделах документации о меню Настройка и о меню Справка Основ KDE.

Глава 5

Вопросы и ответы

1. Я хочу сменить внешний вид игрового поля. Как это сделать?

   Чтобы узнать, как сделать это, обратитесь к этому разделу «Обзора интерфейса».

2. Можно ли пользоваться клавиатурой для игры?

   Нет, здесь нельзя использовать клавиатуру.

3. Я сделал красивую картинку и хочу поделиться ей с друзьями. Как сохранить её как изображение?

   Чтобы узнать, как сохранить текущий сеанс как изображение, перейдите к этому разделу «Обзора интерфейса».

Глава 6

Техническое описание

Éric Bischoff
Перевод на русский: Кирилл Бирюков
Обновление перевода на русский: Мария Шикунова

4 октября 2021 г.

KDE Gear 21.08 KTuberling предлагает мягкое и удобное введение в программирование и настройку KDE. Приложение возможно легко расширить. Например, возможно добавить новые игровые поля просто меняя графические файлы. Возможно также перевести звуковые файлы игры, чтобы приложение заговорило на родном языке пользователя.

Если вы внесли какие-либо изменения или дополнения, вышлите их автору Alex Fiestas, и он включит их в следующие версии.

6.1 Дизайнерам

Чтобы создать новое игровое поле для KTuberling, необходимо:

- Нарисуйте игровое поле в файлеSVG, где требуется:
  - Указать область «фон», куда возможно перетаскивать предметы.
  - Указать уникальное имя для каждого элемента, который можно будет перемещать.
- Создайте файл .theme, следующий указанной ниже схеме:

```
<playground gameboard="SVGфайл" name="Desktopфайл">
<object name="имяОбъекта" sound="названиеЗвука" scale="значение" />
...
...
...
</playground>
```

  - файлSVG — имя SVG-файла, который содержит изображение.
  - Desktopфайл — название .desktop-файла, содержащего название темы.
  - Для каждого объекта необходима запись<object>. имяОбъекта — уникальное имя, используемое в SVG-файле, названиеЗвука — название звука, который будет воспроизводиться при перетаскивании объекта. Более подробная информация содержится в файле исходного кода sounds/soundthemes.HOWTO.
  - scale является необязательным параметром, а значение — это коэффициент масштабирования, используемый при прорисовке этого объекта вне рабочей области, если не указано, по умолчанию считается 1.

- Создайте файл .desktop, следующий указанной ниже схеме:

```
[KTuberlingTheme]
Name=имяТемы
```

  - имяТемы — это название темы, которое будет отображаться в меню игрового поля.

- При добавлении темы в репозиторий KTuberling, добавьте файлы .svg, .theme и .desktop раздел FILES файла CMakeLists.txt в каталоге pics/ .
- Чтобы установить его вручную, поместите файлы .svg, .theme и .desktop в папку ktuberling/pics в qtpaths --paths GenericDataLocation

6.2 Переводчикам

Локализация игры может быть осуществлена не только с помощью обычного механизма перевода меню и сообщений программ KDE (механизма .po-файлов), но и переводом звуков игры.

Чтобы создать новую звуковую тему KTuberling, необходимо:

- Записать звуки в формате файлов OGG Vorbis rc3.
- Создайте файл двеБуквыЯзыка.soundtheme, следующий указанной ниже схеме:

```
<language code="двеБуквыЯзыка">
<sound name="названиеЗвука" file="относительныйПуть" />
...
...
...
</language>
```

  - двеБуквыЯзыка — двухбуквенный код языка, например, ru для русского.
  - Запись <sound> для каждого звука. названиеЗвука должно совпадать с названием звука, указанном в теме игрового поля (подробнее: pics/themes.HOWTO в исходном коде). относительныйПуть — относительный путь, куда потребуется установить файл с этим звуком, он выглядит как уникальныйПуть / названиеЗвука.формат (уникальныйПуть — может быть двухбуквенным кодом языка).

- При добавлении звуковой темы в папку языка KTuberling:
  - Добавьте звуковые файлы и файлы .soundtheme в папку с переводами в каталоге data/kdegames/ktuberling.
  - В том же самом каталоге нужен файл CMakeLists.txt, описывающий, как установить файлы.

```
FILE( GLOB oggfiles *.ogg )
INSTALL( FILES ${oggfiles} DESTINATION ${KDE_INSTALL_DATADIR}/ ↩
    ktuberling/sounds/двеБуквыЯзыка )
INSTALL( FILES двеБуквыЯзыка.soundtheme DESTINATION ${ ↩
    KDE_INSTALL_DATADIR}/ktuberling/sounds/ )
```

- Чтобы установить его вручную:
  - Поместите файл двеБуквыЯзыка.soundtheme в каталог ktuberling/sounds в qtpaths --paths GenericDataLocation
  - Поместите звуковые файлы ktuberling/sounds/ некоторыйУникальныйПуть folder in qtpaths --paths GenericDataLocation

Сведения о механизме работы локализации в KDE доступны в The KDE Translation HOWTO.

6.3 Программистам

Программисту нетрудно расширить и дополнить функциональность KTuberling.

6.3.1 Классы C++

TopLevel
: Окно верхнего уровня и основные функции управления программой.

PlayGround
: Описание одного из уровней игры.

ToDraw
: Описание одного из выводимых графических «объектов».

SoundFactory
: Описание одного из языков и его звуков.

Action
: Действие пользователя, связанное со стеком отмены/повтора.

Глава 7

Авторские права и лицензия

KTuberling

- Alex Fiestas alex@eyeos.org — текущий сопровождающий
- John Calhoun — оригинальная идея, рисунки и звуки на английском языке
- Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr — программирование KDE
- François-Xavier Duranceau duranceau@free.fr — тесты, советы и помощь
- Peter Silva peter.silva@videotron.ca — чтение и редактирование документации
- Paul E. Ahlquist, Jr. pea@ahlquist.org — исправление документации

Перевод на русский — Кирилл Бирюков birk@rdi-kvant.ru, Мария Шикуноваtranslation-team@basealt.ru

Этот документ распространяется на условиях GNU Free Documentation License.

Программа распространяется на условиях лицензии GNU General Public License.

Глава 8

Предметный указатель

_
техническое описание, 14

K
KDE, 14
KTuberling, 14