

Handbok Potatismannen

Éric Bischoff

Paul E. Ahlquist, Jr.

Eugene Trounev

Granskare: Lauri Watts

Översättare: Stefan Asserhäll



Handbok Potatismannen

Innehåll

1	Inledning	6
2	Hur man spelar	7
3	Regler och tips	8
3.1	Mushantering	8
3.1.1	Att placera ett objekt	9
3.1.2	Att flytta ett objekt	9
3.1.3	Att ta bort ett objekt	9
4	Översikt av gränssnittet	10
4.1	Verktygsraden	10
4.2	Menyalternativen	11
4.2.1	Menyn Spel	11
4.2.2	Menyn Redigera	11
4.2.3	Menyn Visa	11
4.2.4	Menyn Lekplats	12
4.2.5	Menyn Tal	12
4.2.6	Menyerna Inställningar och Hjälp	12
5	Vanliga frågor	13
6	Teknisk referens	14
6.1	För grafiker	14
6.2	För översättare	15
6.3	För programmerare	16
6.3.1	C++ klasser	16
7	Tack till och licens	17
8	Sakregister	18

Tabeller

4.1	Verktygsradens knappar	10
-----	----------------------------------	----

Sammanfattning

Potatismannen är ett spel avsett för små barn.

Kapitel 1

Inledning

Speltyp: Lek

Antal möjliga spelare: En



Potatismannen är ett enkelt konstruktionsspel lämpligt både för barn och vuxna. Spelets idé är baserat på en förr i tiden populär lek som gick ut på att göra dockor. En potatis utsmyckades med olika småsaker för att få den att likna en pytteliten människa. Potatismannen går mycket längre när det gäller innehållet, och lägger till ett överraskande urval av olika teman.

Kapitel 2

Hur man spelar

Potatismannen är ett spel avsett för små barn. Det kan förstås också passa för vuxna som förblivit unga inombords.

Det är en 'potatiseditor'. Det betyder att du kan dra och släppa ögon, munnar, mustascher och andra delar av ansiktet och godsaker på en potatisliknande typ. Det finns andra lekplatser med olika teman, som fungerar på liknande sätt.

Det finns ingen vinnare i spelet. Det enda syftet är att göra det roligaste ansiktet du kan.

Potatismannen kan också 'prata'. Den säger namnet på objekten som du drar och släpper. Den 'pratar' ett språk som du kan välja. Du kan till och med använda den för att lära dig några nya ord på främmande språk.

Kapitel 3

Regler och tips

3.1 Mushantering

Det finns två områden i huvudfönstret:

- 'Lekplatsen'.
- 'Objekt'-området, där du väljer objekt som ska placeras på din lekplats.

NOT

Det verkliga utseendet hos spelet kan ändras beroende på vilken 'lekplats' som är vald.



3.1.1 Att placera ett objekt

För att dra ett objekt, flytta muspekaren till 'objekt'-området och klicka på det. Flytta därefter muspekaren till 'lekplatsen' och klicka igen.

NOT

Objektens storlek kan ändras medan de dras. Vissa av objekten som är för stora har skalats ner för att passa in i området med 'objekt'.

3.1.2 Att flytta ett objekt

När det väl har släppts på 'lekplatsen', kan ett objekt flyttas. Klicka bara på objektet för att välja, flytta det till en ny plats och klicka igen för att släppa det. När du släpper det, visas det ovanpå andra objekt som delvis dölde det. Det här tricket är användbart för att få glasögonen och ögonen riktigt placerade.

3.1.3 Att ta bort ett objekt

För att ta bort ett objekt som har släppts på 'lekplatsen', dra det tillbaka från 'lekplatsen' till 'objekt'-området.

Kapitel 4

Översikt av gränssnittet

4.1 Verktygsraden

Verktygsraden tillhandahåller knappar för de vanligaste funktionerna.

Knapp	Namn	Motsvarande meny	Åtgärd
	Ny	Spel → Nytt spel	Rensar 'lekplatsen'. Det tar bort alla delar från lekplatsen så att en ny figur kan skapas.
	Ladda...	Spel → Ladda...	Öppnar en befintlig .tuberling-fil från hårddisken.
	Spara	Spel → Spara	Sparar din skapelse till din hemkatalog, eller till någon annan katalog på hårddisken. Filen .tuberling sparas som en liten fil där bara positionen för objekten sparas.
	Skriv ut...	Spel → Skriv ut...	Skriver ut din bild.
	Ångra	Redigera → Ångra	Ångrar den senaste åtgärden.
	Gör om	Redigera → Gör om	Gör om den senaste åtgärden.

Tabell 4.1: Verktygsradens knappar

4.2 Menyalternativen

4.2.1 Menyn Spel

Spel → Nytt (Ctrl+N)

Rensar 'lekplatsen'.

Spel → Ladda... (Ctrl+O)

Öppnar en befintlig .tuberling-fil från hårddisken.

Spel → Spara (Ctrl+S)

Sparar din skapelse. Potatismannen sparas till en liten fil där bara positionen för objekten sparas.

Spel → Spara som bild...

Skapar en grafikfil som innehåller en bild av din potatisman.

Spel → Skriv ut... (Ctrl+P)

Skriver ut din bild av potatismannen.

Spel → Avsluta (Ctrl+Q)

Avslutar Potatismannen.

4.2.2 Menyn Redigera

Redigera → Ångra (Ctrl+Z)

Ångra den senaste placeringen av ett 'objekt'.

Redigera → Gör om (Ctrl+Skift+Z)

Gör om den senaste placeringen av ett 'objekt'. Det här menyalternativet är bara tillgängligt om du tidigare har använt **Ångra**.

Redigera → Kopiera (Ctrl+C)

Kopiera 'lekplatsen' till klippbordet.

4.2.3 Menyn Visa

Visa → Fullskärmsläge (Ctrl+Skift+F)

Växlar det grafiska gränssnittet till fullskärmsläge.

4.2.4 Menyn Lekplats

Lekplats → Lås proportion

Alternativet bevarar lekplatsens proportion när storleken på Potatismannens fönster ändras. När lekplatsens proportion inte motsvarar fönstret, fylls bakgrunden med den angiven i temat.

Lekplats → *Lekplatsens namn*

Byter till lekplatsen.

Den innehåller lekplatser installerade på systemet.

Potatismannen kommer ihåg lekplatsen som valdes senast nästa gång programmet startar.

4.2.5 Menyn Tal

Tal → Inget ljud

Stänger av ljud.

Tal → *Språknamn*

Sätter på ljud och talar det valda språket.

Potatismannen kommer ihåg det här alternativet nästa gång programmet startar.

4.2.6 Menyerna Inställningar och Hjälp

Dessutom har Potatismannen de vanliga menyalternativen **Inställningar** och **Hjälp** i KDE. För mer information, läs avsnitten [Menyn Inställningar](#) och [Menyn Hjälp](#) i KDE:s Grunder.

Kapitel 5

Vanliga frågor

1. *Jag vill ändra hur spelet ser ut. Kan man göra det?*
Ja, det kan man. Se [följande avsnitt](#) i 'Översikt av gränssnittet' för detaljerad information.
2. *Kan man använda tangentbordet för att spela?*
Nej. Spelet kan inte spelas med tangentbordet.
3. *Jag har gjort en jättebra bild och vill visa den för mina vänner. Kan man spara den som en bild?*
Ja. Titta på [följande avsnitt](#) i 'Översikt av gränssnittet' för att se hur man kan spara nuvarande session som en bild.

Kapitel 6

Teknisk referens

Éric Bischoff

Översättare: Stefan Asserhäll

2021-10-04

KDE Gear 21.08 Potatismannen erbjuder en mjuk och lönande inledning till anpassning och programmering av KDE. Programmet kan utökas. Utan att koda kan till exempel nya lekplatser läggas till genom att ändra grafikfiler. Genom att lägga till lämpliga ljudfiler, kan översättare ändra ljuden till sitt modersmål!

Om du utökar eller lägger till något i spelet, skicka gärna dina tillägg till utvecklaren [Alex Fiestas](#) så att de kan läggas till i framtida utgåvor.

6.1 För grafiker

För att skapa en ny lekplats i Potatismannen måste du:

- Rita lekplatsen i en SVG-fil, är du måste:
 - Namnge platsen där objekt kan dras 'bakgrunden'.
 - Namnge vart och ett av objekten som kan dras med ett unikt namn.
- Skapa en `.theme`-fil, som måste ha följande utseende:

```
<playground gameboard="din_SVG-fil" name="skrivbordsfilen">
  <object name="objektnamn" sound="ljudnamn" scale="något_värde" />
  ...
  ...
  ...
</playground>
```

- `din_SVG-fil` är namnet på SVG-filen som innehåller grafiken.
 - `skrivbordsfilen` är namnet på skrivbordsfilen som har samma namn som temat.
 - För varje objekt behövs posten `<object>`. `Objektnamn` är det unika namn som användes i SVG-filen. `Ljudnamn` är ljudnamnet som spelas när det dras, se filen `sounds/soundthemes.HOWTO` från källkoden för mer information.
 - `skala` är valfri och `något_värde` är skalfaktorn som används när objektet ritas utanför lagret. Om den inte anges är den 1.
- Skapa en `.desktop`-fil, som måste ha följande utseende:

```
[KTuberlingTheme]
Name=temanamn
```

- *temanamn* är namnet som identifierar temat, och som visas i menyn Lekplats.
- Om du lägger till temat i Potatismannens arkiv, lägg till `.svg`-, `.theme`- och `.desktop`-filer i avdelningen `FILES` av `CMakeLists.txt` i katalogen `pics/`.
- Om du vill installera det själv, placera `.svg`-, `.theme`- och `.desktop`-filer i `ktuberling/pics` i **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**

6.2 För översättare

Förutom den vanliga `.po`-fil mekanismen för att översätta programrubriker och promptrar, kan ljuden också anpassas.

För att skapa ett nytt ljudtema för Potatismannen måste du:

- Spela in ljuden med OGG Vorbis rc3 filformat.
- Skapa filen `ditt_språks_tvåbokstavskod.soundtheme`, som måste ha följande utseende:

```
<language code="ditt_språks_tvåbokstavskod">
<sound name="ljudnamn" file="relativ_sökväg" />
...
...
...
</language>
```

- *ditt_språks_tvåbokstavskod* är koden med två bokstäver för ditt språk, till exempel `sv` för svenska.
- För varje ljud behövs posten `<sound>`. *ljudnamn* som ska passa ihop med *ljudnamn* som anges för lekplatsen (se filen `pics/themes.HOWTO` i källkoden). *relativ_sökväg* är platsen där filen med ljudet ska installeras. Oftast är det *någon_unik_sökväg* / *ljudnamn.format* (*någon_unik_sökväg* kan till exempel vara språkets tvåbokstavskod).
- Om du lägger till ljudtemat för Potatismannens i din språkkatalog:
 - Lägg till ljudfilerna och `.soundtheme`-filerna i katalogen `data/kdegames/ktuberling` under översättningen av ditt språk.
 - I samma katalog behövs en `CMakeLists.txt` som beskriver hur filerna ska installeras. Tydligt innehåller den:

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

- Om du vill installera den själv:
 - Placera filen `ditt_språks_tvåbokstavskod.soundtheme` i `ktuberling/sounds` i **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**
 - Placera dina ljudfiler i katalogen `ktuberling/sounds/` *någon_unik_sökväg* i **`qtpaths --paths GenericDataLocation`**

Information om hur man arbetar med översättningsmekanismen i KDE finns tillgänglig på [KDE Translation HOWTO](#).

6.3 För programmerare

Potatismannen är inte särskilt svår att utöka för programmerare.

6.3.1 C++ klasser

TopLevel

Toppnivåfönster och grundläggande programhantering.

PlayGround

Beskrivning av en av spelets nivåer.

ToDraw

Beskrivning av ett av de grafiska 'objekten' som ska ritas.

SoundFactory

Beskrivning av ett av språken och dess ljud.

Action

En av användarens åtgärder i stacken med ångra och gör om.

Kapitel 7

Tack till och licens

KTuberling

- Alex Fiestas alex@eyeos.org - nuvarande underhåll
- John Calhoun - Originalidé, ursprungliga bilder och engelska ljud
- Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr - KDE-programmering
- François-Xavier Duranceau duranceau@free.fr - Test, råd och hjälp
- Peter Silva peter.silva@videotron.ca - Granskning av dokumentationen
- Paul E. Ahlquist, Jr. pea@ahlquist.org - Förbättring av dokumentation

Översättning Stefan Asserhäll stefan.asserhall@bredband.net

Den här dokumentationen licensieras under villkoren i [GNU Free Documentation License](#).

Det här programmet licensieras under villkoren i [GNU General Public License](#).

Kapitel 8

Sakregister

K
KDE, [14](#)

P
Potatismannen, [14](#)

T
teknisk referens, [14](#)