

Τεκμηρίωση Gnometris

Copyright © 2004 Angela Boyle

Copyright © 2007 Χρήστος Μπούνταλης (mpouna@gmail.com)

Δίνεται άδεια για αντιγραφή, διανομή και/ή τροποποίηση του εγγράφου υπό τους όρους της Ελεύθερης Άδειας Τεκμηρίωσης GNU (GFDL), Έκδοση 1.1 ή μεταγενέστερη εκδιδόμενη από το Ίδρυμα Ελεύθερου Λογισμικού χωρίς Σταθερά Εδάφια, χωρίς Εξώφυλλα Κειμένου, και χωρίς Οπισθόφυλλα Κειμένου. Μπορείτε να βρείτε ένα αντίγραφο της GFDL σε αυτόν τον [σύνδεσμο](#) ή στο αρχείο COPYING-DOCS που διανεμήθηκε με αυτόν τον οδηγό.

Αυτή η τεκμηρίωση είναι μέρος της συλλογής τεκμηρίωσης του GNOME όπως διανέμεται υπό τους όρους του GFDL. Εάν επιθυμείτε να διανείμετε αυτή την τεκμηρίωση ξεχωριστά από την συλλογή, μπορείτε να το κάνετε εάν η τεκμηρίωση συνοδεύεται από αντίγραφο της άδειας (GFDL) όπως περιγράφεται στον τομέα 6 της άδειας.

Πολλά από τα ονόματα που χρησιμοποιούνται από εταιρίες για να ξεχωρίσουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες είναι σήματα κατατεθέν. Όπου αυτά τα ονόματα εμφανίζονται στην τεκμηρίωση GNOME, και τα μέλη της ομάδας τεκμηρίωσης GNOME έχουν γνώση αυτών, τότε αυτά αναγράφονται με κεφαλαίους χαρακτήρες ή με αρχικούς κεφαλαίους χαρακτήρες.

ΤΟ ΎΓΓΡΑΦΟ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΥΤΟΥ ΠΑΡΕΧΟΝΤΑΙ ΥΠΟ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ GNU FREE DOCUMENTATION ME ΤΗΝ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ ΟΤΙ:

1. Η ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΑΥΤΗ ΠΑΡΕΧΕΤΑΙ "ΩΣ ΕΧΕΙ", ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΟΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΣΚΟΠΟ Η ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΧΩΡΙΣ ΣΦΑΛΜΑ. ΟΛΟΚΛΗΡΗ Η ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ, ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΑΝΗΚΕΙ ΣΕ ΕΣΑΣ. ΕΑΝ Η ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΑΥΤΗ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΑΥΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΛΑΘΟΣ ΚΑΤΑ ΚΑΠΟΙΟ ΤΡΟΠΟ ΕΣΕΙΣ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΘΥΝΗ ΤΗΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ. Η ΑΠΑΛΛΑΓΗ ΕΥΘΥΝΗΣ ΠΟΥ ΣΥΝΟΔΕΥΕΙ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΠΟΣΠΑΣΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΑΥΤΗΣ. ΚΑΜΙΑ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΔΕΝ ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ ΕΑΝ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΠΑΛΛΑΓΗ ΕΥΘΥΝΗΣ.
2. ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΙ ΥΠΟ ΚΑΜΙΑ ΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΘΗΚΗ, ΕΙΤΕ ΜΕΣΩ ΣΥΜΒΟΛΑΙΩΝ Ή ΑΛΛΙΩΣ, ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ Ο ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ, Ο ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ, Η ΑΛΛΟΣ ΣΥΝΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ, ΓΙΑ ΕΜΜΕΣΕΣ Η ΑΜΕΣΕΣ, ΤΥΧΑΙΕΣ Ή ΜΗ ΖΗΜΙΕΣ ΠΑΝΤΩΣ ΦΥΣΕΩΣ ΠΟΥ ΠΡΟΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ ΚΑΙ/Η ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΕΑΝ ΕΧΕΙ ΥΠΑΡΞΕΙ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΥΠΑΡΞΗΣ ΤΕΤΟΙΩΝ ΖΗΜΙΩΝ.

Ανάδραση

Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση σχετικά με το Gnometriss ή αυτή την τεκμηρίωση, ακολουθήστε τις οδηγίες στη σελίδα [ανάδρασης GNOME](#).

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Τεκμηρίωση Gnometrís		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Angela Boyle	May 27, 2009	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME
Τεκμηρίωση Gnometrís V2.8	June 2004	Angela Boyle anjela@u.washington.edu Έργο τεκμηρίωσης GNOME	

Contents

1	Εισαγωγή	1
2	Παίζοντας Gnometris	1
2.1	Μετακινώντας τους Κύβους	1
2.2	Εκκίνηση Νέου Παιγνιδιού	1
2.3	Παύση Παιγνιδιού	1
2.4	Τέλος Παιγνιδιού	2
2.5	Κλείσιμο του Gnometris	2
2.6	Βαθμολογία	2
2.7	Προβολή πίνακα βαθμολογίας	2
3	Παραμετροποίηση Gnometris	2
3.1	Παραμετροποίηση του παιγνιδιού κατά την εκκίνηση	2
3.1.1	Αριθμός προ-συμπληρωμένων γραμμών:	2
3.1.2	Πυκνότητα κύβων στις προ-συμπληρωμένες γραμμές:	2
3.1.3	Επίπεδο εκκίνησης	3
3.2	Παραμετροποίηση των Κύβων	3
3.2.1	Ενεργοποίηση ήχων	3
3.2.2	Προεπισκόπηση Επόμενου Κύβου	3
3.2.3	Τυχαία Χρώματα Κύβων	3
3.2.4	Περιστροφή Κύβων Προς Τα Αριστερά	3
3.2.5	Εμφάνιση της θέσης προσγείωσης του κομματιού	3
3.3	Παραμετροποίηση Εμφάνισης του Gnometris	3
3.3.1	Εικόνα Κύβου	3
3.3.2	Παρασκήνιο	4
4	Συγγραφείς	4
5	Άδεια χρήσης	4

Abstract

Το Gnometris είναι μια εκδοχή για το GNOME του Tetris, του κλασσικού παιχνιδιού τακτοποίησης κομματιών. Καθώς πέφτουν από πάνω, ο χρήστης πρέπει να τα προσανατολίσει ώστε να ταιριάζουν στα άλλα κομμάτια στο κάτω μέρος, ώστε να διαμορφώνονται πλήρεις οριζόντιες γραμμές. Σ' αυτή την περίπτωση οι γραμμές εξαφανίζονται και ο παίκτης κερδίζει πόντους.

1 Εισαγωγή

Το Gnometris προέρχεται από το κλασικό παιχνίδι κύβων, Tetris. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να δημιουργηθούν οι πλήρεις οριζόντιες γραμμές κύβων, οι οποίες θα εξαφανιστούν. Οι κύβοι έρχονται σε επτά διαφορετικές μορφές που γίνονται από τέσσερις κύβους κάθε ένας: ένας ευθύς, δύο με σχήμα L, ένα τετράγωνο, και δύο σχήμα S. Οι κύβοι πέφτουν από το κορυφαίο κέντρο της οθόνης σε μια τυχαία σειρά. Εσείς περιστρέφετε τους κύβους και τους κινείτε στην οθόνη για να τους ρίξετε και να δημιουργήσετε πλήρεις γραμμές. Αυξάνετε την βαθμολογία σας με τη ρίψη των κύβων γρήγορων και την ολοκλήρωση των γραμμών. Όσο η βαθμολογία σας αυξάνεται, αυξάνεται και το επίπεδο δυσκολίας, και η πτώση των κύβων γίνεται γρηγορότερη.

Για να τρέξετε το Gnometris, επιλέξτε Εφαρμογές → Παιχνίδια → Gnometris, ή πληκτρολογήστε **gnometris** στην γραμμή εντολών.

Το Gnometris συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο `gnome-games`, το οποίο είναι κομμάτι του γραφικού περιβάλλον επιφάνειας εργασίας GNOME. Αυτό το κείμενο περιγράφει την έκδοση 2.8 του Gnometris.

2 Παίζοντας Gnometris

Μπορείτε να αυξήσετε την βαθμολογία σας με δύο τρόπους: συμπληρώνοντας γραμμές και ρίχνοντας τους κύβους γρήγορα.

2.1 Μετακινώντας τους Κύβους

Για να παίξετε το παιχνίδι, χρειάζεστε μόνο τα τέσσερα πλήκτρα βέλη.

- Το **Left** (Αριστερό Βέλος) και το **Right** (Δεξί Βέλος) μετακινούν τον κύβο αντίστοιχα στην οθόνη.
- Το **Up** (Πάνω Βέλος) περιστρέφει τον κύβο. Η προεπιλεγμένη φορά περιστροφής είναι προς τα αριστερά. Μπορείτε να αλλάξετε την φορά πηγαίνοντας στο Ρυθμίσεις → Επιλογές και ξεδιαλέγωντας το Περιστροφή κύβων προς τα αριστερά.
- Το **Down** (Κάτω Βέλος) και το **Space Bar** μετακινούν το κύβο κάτω στην οθόνη γρηγορότερα. Το **Down** (Κάτω Βέλος) μετακινεί το κύβο κάτω γρηγορότερα. Το **Space-bar** μετακινεί το κύβο κατευθείαν στο χαμηλότερο δυνατό σημείο.

2.2 Εκκίνηση Νέου Παιχνιδιού

Για να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι, πηγαίνετε στο Παιχνίδι → Νέο Παιχνίδι. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με κύβους να πέφτουν από το κέντρο και κορυφή της οθόνης. Η προεπιλεγμένη αρχή του παιχνιδιού δεν έχει κύβους στην οθόνη και δείχνει το επόμενο κύβο ο οποίος θα πέσει στην πάνω δεξιά γωνία. Βαθμολογία δείχνει την βαθμολογία σας στο παιχνίδι. Γραμμές δείχνει τον αριθμό των γραμμών που έχετε συμπληρώσει. Επίπεδο δείχνει το επίπεδο δυσκολίας στο οποίο παίζεται εκείνη την στιγμή.

2.3 Παύση Παιχνιδιού

Για να σταματήσετε προσωρινά το παιχνίδι, πηγαίνετε στο Παιχνίδι → Παύση Παιχνιδιού. Μπορείτε να σταματήσετε ένα παιχνίδι μόνο όταν παίζετε. Το χρονικό όριο για το οποίο σταματάει το παιχνίδι είναι απεριόριστο. Για να συνεχίσετε το παιχνίδι, πηγαίνετε πίσω στο Παιχνίδι → Παύση Παιχνιδιού.

2.4 Τέλος Παιγνιδιού

Επιλέξτε Παιγνίδι → Τέλος Παιγνιδιού για να τερματίσετε το παιχνίδι το οποίο παίζεται χωρίς να εγκαταλείψετε το Gnometris.

2.5 Κλείσιμο του Gnometris

Για να εγκαταλείψετε την εφαρμογή Gnometris επιλέξτε Παιγνίδι → Έξοδος. Εάν είστε στην μέση του παιχνιδιού όταν εγκαταλείπετε, το παιχνίδι θα τελειώσει χωρίς να αποθηκευτεί η βαθμολογία σας.

2.6 Βαθμολογία

Αυξάνετε την βαθμολογία σας με δύο μεθόδους: είτε ρίχνοντας του κύβους γρηγορότερα είτε διαγράφοντας τις ολοκληρωμένες γραμμές των κύβων. Όταν διαγράφετε γραμμές, κερδίζετε περισσότερους πόντους, αλλά ρίχνοντας τους κύβους γρηγορότερα θα στοιβάζονται και περισσότεροι. Καθώς ανεβαίνετε επίπεδα, οι κύβοι θα ξεκινήσουν να πέφτουν γρηγορότερα. Το μεγαλύτερο επίπεδο είναι το 10, στο οποίο έχετε μόλις ένα δευτερόλεπτο να διαχειριστείτε τον κάθε κύβο.

2.7 Προβολή πίνακα βαθμολογίας

Μπορείτε να δείτε τις κορυφαίες 10 βαθμολογίες στον υπολογιστή σας μέσω του Παιγνίδι → Βαθμολογίες. Τα ονόματα των χρηστών εμφανίζονται δίπλα στην βαθμολογία τους και την ημερομηνία κατά την οποία έπαιξαν.

3 Παραμετροποίηση Gnometris

3.1 Παραμετροποίηση του παιχνιδιού κατά την εκκίνηση

Πηγαίνοντας στις Ρυθμίσεις → Επιλογές, μπορείτε να προσαρμόσετε ποικίλα χαρακτηριστικά γνωρίσματα για το ξεκίνημα κάθε παιχνιδιού Gnometris: αριθμό και πυκνότητα των προ-γεμισμένων σειρών, και αρχικό επίπεδο. "Προ-γεμισμένες σειρές " αναφέρεται σε πόσες σειρές θα έχουν ήδη τους κύβους όταν αρχίζετε ένα νέο παιχνίδι.

3.1.1 Αριθμός προ-συμπληρωμένων γραμμών:

Μπορείτε να αλλάξετε τον αριθμό σειρών που έχουν ήδη τους κύβους στο ξεκίνημα κάθε νέου παιχνιδιού με τη χρησιμοποίηση του κιβωτίου περιστροφής. Μπορείτε να αρχίσετε με μέχρι 19 σειρές που γεμίζονται εκ των προτέρων στο ξεκίνημα του παιχνιδιού σας. Ο αριθμός προεπιλογής προ-γεμισμένων σειρών είναι μηδέν.

3.1.2 Πυκνότητα κύβων στις προ-συμπληρωμένες γραμμές:

Μπορείτε να αλλάξετε την πυκνότητα των κύβων στις προ-γεμισμένες σειρές στην αρχή κάθε παιχνιδιού. Μπορείτε να διαλέξετε πυκνότητα έως και 10 κύβους. Θα πρέπει πρώτα να διαλέξετε πόσες γραμμές θέλετε να προ-γεμίσετε κάτω από τον Αριθμό προ-συμπληρωμένων γραμμών. Η προ-επιλεγμένη πυκνότητα των κύβων είναι τρία.

3.1.3 Επίπεδο εκκίνησης

Μπορείτε να καθορίσετε το επίπεδο δυσκολίας στο οποίο ξεκινάτε. Το μεγαλύτερο επίπεδο είναι το 10, το οποίο είναι το μεγαλύτερο που μπορείτε να παίξετε. Το προεπιλεγμένο επίπεδο εκκίνησης είναι το ένα.

3.2 Παραμετροποίηση των Κύβων

Από τις Ρυθμίσεις → Επιλογές, μπορείτε να παραμετροποιήσετε μια ποικιλία δυνατοτήτων σχετικών με τους κύβους: προεπισκόπηση επόμενου κύβου, χρώματα των κύβων, και περιστροφή των κύβων.

3.2.1 Ενεργοποίηση ήχων

Απ/Ενεργοποιήστε τον ήχο χρησιμοποιώντας αυτήν την επιλογή. Εάν παίζετε αυτό το παιχνίδι σε ένα μέρος στο οποίο βρίσκονται και άλλοι άνθρωποι, θα πρέπει πιθανότατα να τον απενεργοποιήσετε.

3.2.2 Προεπισκόπηση Επόμενου Κύβου

Διαλέξτε αυτή την επιλογή αν θέλετε να βλέπετε τον επόμενο κύβο που πρόκειται να πέσει. Αυτή η δυνατότητα σας βοηθάει να σχεδιάζετε την τοποθέτηση των κύβων.

3.2.3 Τυχαία Χρώματα Κύβων

Διαλέξτε αν θέλετε οι ποικίλες παραμετροποιήσεις των κύβων να υπακούν σε χρωματικό κώδικα ή να είναι τυχαία χρωματισμένες. Εάν χρησιμοποιείτε το χρώμα για να αναγνωρίσετε τους κύβους, τα τυχαία χρώματα θα αυξήσουν το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού.

3.2.4 Περιστροφή Κύβων Προς Τα Αριστερά

Διαλέξτε αυτήν την επιλογή αν θέλετε οι κύβοι να μετακινούνται προς τα αριστερά ή όχι.

3.2.5 Εμφάνιση της θέσης προσγείωσης του κομματιού

Εάν χρησιμοποιείτε αυτήν την δυνατότητα μία γκρι εικόνα θα σας δείχνει την τοποθεσία όπου θα προσγειωθεί ο κύβος. Αυτή η δυνατότητα είναι πολύ χρήσιμη για τους αρχάριους παίχτες, οι έμπειροι παίχτες όμως θα το βρουν ως απόσπαση προσοχής.

3.3 Παραμετροποίηση Εμφάνισης του Gnometris

Στις Ρυθμίσεις → Επιλογές, μπορείτε να παραμετροποιήσετε την εμφάνιση του Gnometris: εικόνες για τους κύβους.

3.3.1 Εικόνα Κύβου

Μπορείτε να αλλάξετε το στυλ των κύβων, συμπεριλαμβανομένων εικόνας και μεγέθους. Υπάρχει μια ποικιλία προ-κατασκευασμένων στυλ.

3.3.2 Παρασκήνιο

Εάν σύρετε την αγαπημένη εικόνα σας στο παράθυρο Gnometrис θα χρησιμοποιηθεί ως παρασκήνιο. Εάν θέλετε ένα στερεό χρώμα ως παρασκήνιο τότε σύρετε ένα μέσα από τον συλλέκτη χρώματος είτε από το διάλογο nautilus'Παρασκήνια και Εμβλήματα (το επαναφορά αντικειμένου από εκείνη την εργασία διαλόγου δουλεύει επίσης).

4 Συγγραφείς

Το Gnometrис δημιουργήθηκε από τον J. Marcin Gorycki το 1999 και συντηρείται από την Ομάδα παιχνιδιών του GNOME έκτοτε. Αυτή η τεκμηρίωση γράφτηκε από την Angela Boyle. Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση σχετικά με αυτή την εφαρμογή ή αυτή την τεκμηρίωση, ακολουθήστε τις οδηγίες σε αυτό το [έγγραφο](#).

5 Άδεια χρήσης

Αυτό το πρόγραμμα είναι ελεύθερο λογισμικό. Επιτρέπεται η αναδιανομή ή/και τροποποίησή του υπό τους όρους της Γενικής Άδειας Δημόσιας Χρήσης GNU ([GNU General Public License](#)) όπως αυτή δημοσιεύεται από το Ίδρυμα Ελεύθερου Λογισμικού (Free Software Foundation) - είτε της έκδοσης 2 της άδειας, είτε (κατ' επιλογήν) οποιασδήποτε μεταγενέστερης έκδοσης.

Αυτό το πρόγραμμα διανέμεται με την ελπίδα ότι θα είναι χρήσιμο, αλλά ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΕΓΓΥΗΣΗ - χωρίς ακόμη και την έμμεση εγγύηση ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΟΤΗΤΑΣ ή ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΚΟΠΟ. Δείτε για περισσότερες λεπτομέρειες την Γενική Άδεια Δημόσιας Χρήσης GNU ([GNU General Public License](#)).

Ένα αντίγραφο της Γενικής Δημόσιας Άδειας Χρήσης ([GNU General Public License](#)) συμπεριλαμβάνεται ως παράρτημα στον *Οδηγό Χρηστών GNOME* . Μπορείτε επίσης να αποκτήσετε ένα αντίγραφο της Γενικής Δημόσιας Άδειας Χρήσης ([GNU General Public License](#)) από το Free Software Foundation επισκεπτόμενοι [την ιστοσελίδα τους](#) ή γράφοντας τους στο

Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place - Suite 330 Boston, MA02111-1307USA