

# **Τεκμηρίωση του Νάρκες**

---

Copyright © 2006 Callum McKenzie

Copyright © 2009 Μάριος Ζηντίλης (m.zindilis@dmajor.org)

Αυτό το έγγραφο έχει διπλή άδεια χρήσης. Μπορείτε είτε να το διανέμετε και/ή να το τροποποιείτε υπό τους όρους της **Γενικής Δημόσιας Άδειας GNU**, υπό την οποία **η εφαρμογή αδειοδοτείται**, είτε να το διανέμετε υπό τους όρους της Ελεύθερης Άδειας Τεκμηρίωσης GNU. Ένα αντίγραφο αυτής ακολουθεί.

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 μιας συλλογής τεκμηρίωσης του GNOME η οποία διανέμεται υπό τους όρους της GFDL. Αν επιθυμείτε να διανείμετε αυτή την τεκμηρίωση ξεχωριστά από τη συλλογή, μπορείτε να το κάνετε εάν η τεκμηρίωση συνοδεύεται από αντίγραφο της άδειας όπως περιγράφεται στον τομέα 6 της άδειας.

Πολλά από τα ονόματα που χρησιμοποιούνται από εταιρίες για να ξεχωρίσουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες τους είναι σήματα κατατεθέντα. 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 ΜΕ ΤΗΝ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ ΟΤΙ:

1. Η ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΑΥΤΗ ΠΑΡΕΧΕΤΑΙ "ΩΣ ΕΧΕΙ", ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΝΕΝΟΣ ΕΙΔΟΥΣ, ΕΚΦΡΑΣΜΕΝΗ Ή ΝΟΟΥΜΕΝΗ, ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΩΝ, ΧΩΡΙΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟ, ΕΓΓΥΗΣΕΩΝ ΟΤΙ ΤΟ ΕΓΓΡΑΦΟ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ ΕΙΝΑΙ ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΚΑΘΕ ΕΛΑΤΤΩΜΑΤΟΣ, ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΑ, ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΓΙΑ ΕΝΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΚΟΠΟ, Η ΜΗ-ΠΑΡΑΒΑΙΝΟΝΤΑ. Η ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ, ΑΚΡΙΒΕΙΑ, ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΔΙΚΗ ΣΑΣ. ΑΝ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΕΓΓΡΑΦΟ Η ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΤΟΥ ΑΠΟΔΕΙΚΤΟΥΝ ΕΛΑΤΤΩΜΑΤΙΚΑ ΜΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΤΡΟΠΟ, ΕΞΕΙΣ (ΚΑΙ ΟΧΙ Ο ΑΡΧΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ Ή ΟΠΟΙΟΣΔΗΠΟΤΕ ΣΥΜΒΑΛΛΟΝΤΑΣ) ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΤΕ ΤΟ ΚΟΣΤΟΣ ΟΠΟΙΑΣΔΗΠΟΤΕ ΑΝΑΓΚΑΙΑΣ ΥΠΗΡΕΣΙΑΣ, ΕΠΙΣΚΕΥΗΣ Ή 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 για την εφαρμογή Νάρκες, ακολουθήστε τις οδηγίες στη **βάση δεδομένων σφαλμάτων GNOME**.

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Τεκμηρίωση του Νάρκες		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Callum McKenzie	May 27, 2009	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME
Τεκμηρίωση του Νάρκες, έκδοση 2.9	January 2006	Callum McKenzie <a href="mailto:callum@spooky-possum.org">callum@spooky-possum.org</a> Έργο τεκμηρίωσης του GNOME	

---

# Contents

<b>1</b>	<b>Εισαγωγή</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Οι λεπτομέρειες</b>	<b>2</b>
2.1	Ο στόχος	2
2.2	Χρήση του ποντικιού	2
2.3	Μέγεθος παιχνιδιού και δυσκολία	2
2.4	Χρήση των σημάνσεων "Δεν είμαι σίγουρος"	3
2.5	Χρήση της προειδοποίησης "Πάρα πολλές σημαίες"	4
2.6	Υποδείξεις	4
2.7	Βαθμολογίες	4
2.8	Μέγεθος παραθύρου	5
2.9	Παύση παιχνιδιού	6
<b>3</b>	<b>Στρατηγική</b>	<b>6</b>
3.1	Τα βασικά	6
3.2	Προχωρημένες καταστάσεις	8
3.3	Συμβουλές	10
<b>4</b>	<b>Συγγραφείς</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>Άδεια χρήσης</b>	<b>10</b>

---

## List of Figures

1	Τα στάδια του παιχνιδιού: η αρχή, το παιχνίδι, η ήττα και η νίκη. . . . .	1
2	Σημαντικές πληροφορίες. . . . .	1
3	Η κίτρινη φατσούλα σας δείχνει πόσο καλά πάτε. . . . .	2
4	Ο διάλογος προτιμήσεων. . . . .	3
5	Η σειρά των σημαίων όταν είναι ενεργοποιημένες οι σημαίες "Δεν είμαι σίγουρος". . . . .	3
6	Ο διάλογος βαθμολογιών . . . . .	5
7	Η απλούστερη περίπτωση . . . . .	6
8	Η περίπτωση των δύο ναρκών. . . . .	7
9	Η περίπτωση των τριών ναρκών. . . . .	7
10	Ένα όχι και τόσο προφανές μοτίβο. . . . .	8
11	Η επιπλέον νάρκη κρύβει ένα αντίγραφο του προηγούμενου παραδείγματος. . . . .	9
12	Όσο πιο πολύπλοκο γίνεται . . . . .	9

### Abstract

Το Νάρκες είναι η εκδοχή του GNOME για το ναρκαλιευτή, το δημοφιλές παιχνίδι λογικής το οποίο περιλαμβάνει την αποφυγή ναρκών ενώ λαμβάνονται υποδείξεις για τη θέση τους.

# 1 Εισαγωγή

Το Νάρκες είναι ένα παιχνίδι γρίφος, στο οποίο εντοπίζετε τις νάρκες που βρίσκονται κρυμμένες σε ένα ναρκοπέδιο, χρησιμοποιώντας μόνο το μυαλό σας και λίγη τύχη.

Αρχίζετε το παιχνίδι με ένα πλέγμα από καλυμμένα τετραγωνάκια και χωρίς να έχετε ιδέα τι κρύβεται μέσα τους. Το πάτημα σε ένα τετραγωνάκι αποκαλύπτει τι βρίσκεται μέσα του: είτε ένα άδαιο πεδίο είτε μία νάρκη. Αν πατήσετε μία νάρκη, άσχημα πράγματα συμβαίνουν και το παιχνίδι τελειώνει. Αν αποκαλύψετε ένα άδαιο πεδίο τότε επιβιώνετε και μπορείτε να προσπαθήσετε ξανά. Σας δίνουμε λίγη βοήθεια, αν βρείτε ένα άδαιο πεδίο τότε ένας αριθμός εμφανίζεται σ' αυτό και σας λέει πόσες νάρκες υπάρχουν στα άμεσα εφαιπτόμενα τετραγωνάκια (ή χωρίς αριθμό αν δεν υπάρχουν εφαιπτόμενες νάρκες). Όταν θα έχετε βρει μερικά άδαια πεδία μπορείτε να αρχίσετε να συμπεραίνετε ποιά τετραγωνάκια έχουν νάρκες μέσα τους και ποιά όχι. Κερδίζετε το παιχνίδι όταν θα έχετε αποκαλύψει όλα τα άδαια πεδία και θα έχετε μαρκάρει όλα τα τετραγωνάκια με νάρκες.

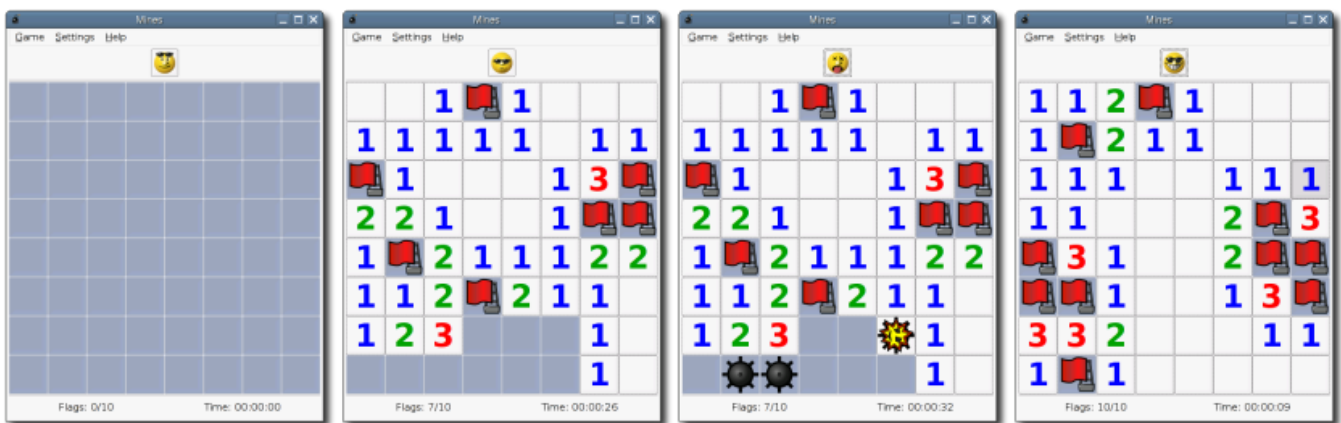


Figure 1: Τα στάδια του παιχνιδιού: η αρχή, το παιχνίδι, η ήττα και η νίκη.

Για να μαρκάρετε ένα τετραγωνάκι ότι περιέχει μια νάρκη, κάντε σ' αυτό δεξί κλικ, και μια σημαία θα εμφανιστεί πάνω του. Αν πατήσετε σε τετραγωνάκι με αριθμό και έχετε ορθά μαρκάρει γύρω του ισάριθμες σημαίες, τότε τα απομένοντα τετραγωνάκια που εφάπτονται σ' αυτό αποκαλύπτονται. Αν δεν έχετε μαρκάρει σωστά όλες τις σημαίες τότε μια νάρκη εκρύνγνεται και το παιχνίδι τελειώνει. Στα τετραγωνάκια χωρίς καμία νάρκη περιμετρικά τους (π.χ. άδαια πεδία) τα εφαιπτόμενα πεδία αποκαλύπτονται αυτόματα.

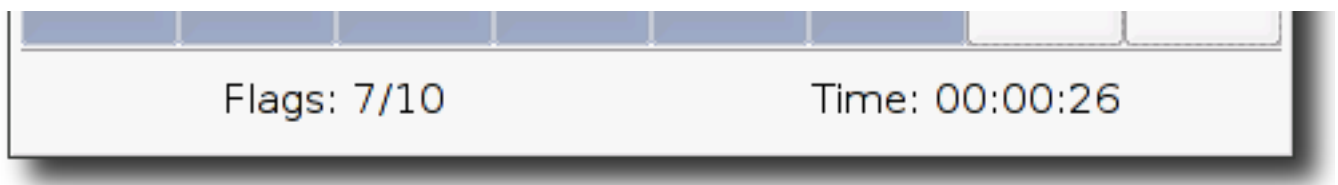


Figure 2: Σημαντικές πληροφορίες.

Ο χρόνος σας μετριέται. Για να είστε καλοί σ' αυτό το παιχνίδι πρέπει να δουλεύετε τόσο σωστά όσο και γρήγορα. Όταν θα έχετε βρει όλες τις νάρκες και θα έχετε αποκαλύψει όλα τα άδαια πεδία, το χρονόμετρο σταματά. Το σκορ σας είναι ο χρόνος που χρειαστήκατε, όσο λιγότερος τόσο το καλύτερο.

Ο χρόνος που χρειαστήκατε εμφανίζεται στην κάτω δεξιά γωνία του παραθύρου. Απέναντί του, στα αριστερά υπάρχει μια μέτρηση των ναρκών που έχετε μαρκάρει και αυτών που μένουν ακόμα κρυμμένες στο ναρκοπέδιο.



Figure 3: Η κίτρινη φατσούλα σας δείχνει πόσο καλά πάτε.

## 2 Οι λεπτομέρειες

Αυτή η ενότητα παρέχει πληροφορίες για τον έλεγχο και για σημαντικές επιλογές των μενού. Αν χρειάζεστε βοήθεια να εντοπίσετε τις νάρκες, δείτε την [ενότητα στρατηγικής](#).

### 2.1 Ο στόχος

Ξεκινώντας από ένα ναρκοπέδιο από τετραγωνάκια με άγνωστο περιεχόμενο, πρέπει να μαρκάρετε όλα τα τετραγωνάκια με νάρκες και να αποκαλύψετε όλα τα άδεια πεδία. Δεν είναι απολύτως απαραίτητο να μαρκάρετε τις νάρκες, αλλά είναι πολύ ευκολότερο να το κάνετε. Όταν θα έχετε καθαρίσει όλα τα τετραγωνάκια χωρίς νάρκες, αυτά που απομένουν θα μαρκαριστούν αυτόματα.

Αν κάνετε δεξί κλικ σε μία νάρκη, ή προσπαθήσετε να την καθαρίσετε αυτόματα, χάνετε. Για να σας βοηθήσουμε να αποφύγετε τέτοια ατυχήματα, δεν επιτρέπεται να καθαρίσετε αυτόματα γύρω από ένα τετραγωνάκι εκτός και αν ο αριθμός των μαρκαρισμένων ναρκών γύρω του είναι ίσος με τον αριθμό του τετραγώνου εκείνου.

### 2.2 Χρήση του ποντικιού

Ενέργεια	Αποτέλεσμα
Πατήστε σε ένα κρυμμένο τετραγωνάκι.	Αποκαλύπτει τα περιεχόμενα του τετραγώνου. Για καλό ή για κακό!
Πατήστε σε ένα φανερωμένο τετραγωνάκι.	Αυτόματο καθάρισμα: αποκαλύπτει όλα τα μη μαρκαρισμένα τετραγωνάκια γύρω από αυτό που πατήσατε, αλλά μόνο αν ο αριθμός τετραγώνων γύρω του που έχουν μαρκαριστεί είναι ίσος με τον αριθμό του τετραγώνου.
Κάντε δεξί κλικ σε ένα κρυμμένο τετραγωνάκι.	Μαρκάρει το τετραγωνάκι ως νάρκη. Αν είναι ήδη μαρκαρισμένο, το μαρκάρισμα θα αφαιρεθεί.

#### Tip

Αν είστε συνηθισμένοι σε πιο παραδοσιακό έλεγχο του ποντικιού, μην ανησυχείτε. Κι αυτός δουλεύει.

### 2.3 Μέγεθος παιχνιδιού και δυσκολία

Επιλέγοντας Ρυθμίσεις και μετά Προτιμήσεις στα μενού, μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος του ναρκοπεδίου. Όσο μεγαλύτερο το ναρκοπέδιο, τόσο περισσότερος χρόνος και συγκέντρωση χρειάζεται. Τα μικρότερα παιχνίδια είναι πιο έντονα. Εμείς σας παρέχουμε Μικρό, Μέτριο, Μεγάλο ή Προσαρμοσμένο μέγεθος.

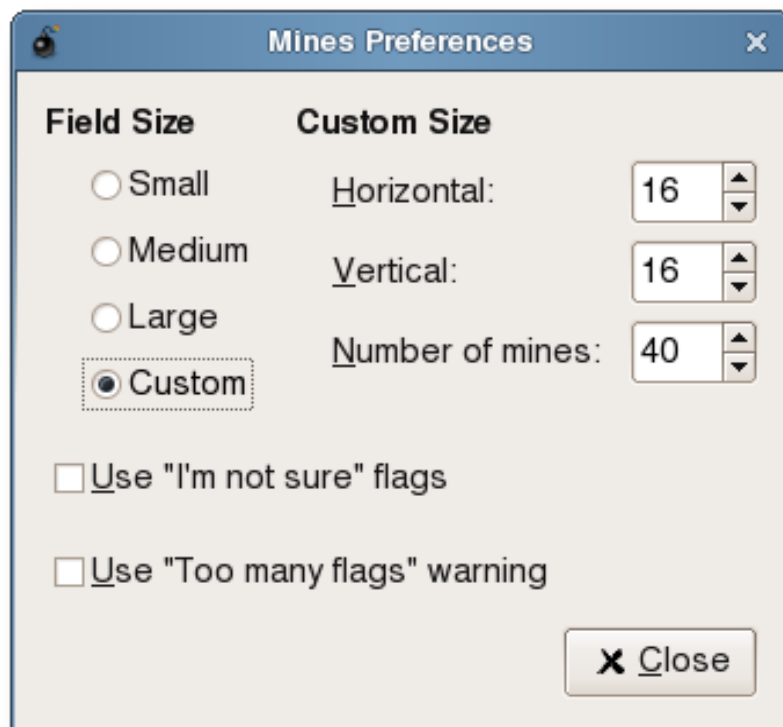


Figure 4: Ο διάλογος προτιμήσεων.

Στα δεξιά του διαλόγου προτιμήσεων βρίσκονται τρεις παράμετροι που ελέγχουν το προσαρμοσμένο μέγεθος. Η Οριζόντια και Κατακόρυφη είναι το πλάτος και το ύψος του ναρκοπέδιου σε τετραγωνάκια. Ο Αριθμός ναρκών είναι - προφανώς - ο αριθμός των ναρκών που πρέπει να εντοπίσετε. Αν ο αριθμός αυτών ρυθμιστεί πολύ ψηλά ή πολύ χαμηλά τότε το παιχνίδι γίνεται πολύ εύκολο. Ο αριθμός των ναρκών περιορίζεται σε λίγο λιγότερες από το συνολικό αριθμό τετραγώνων.

## 2.4 Χρήση των σημάνσεων "Δεν είμαι σίγουρος"

Use "I'm not sure" flags

Υπάρχει μια επιλογή στις Προτιμήσεις με τίτλο Χρήση των σημάνσεων "Δεν είμαι σίγουρος". Αν ενεργοποιήσετε αυτή την επιλογή, τότε κάνοντας δεξί κλικ σε ένα τετραγωνάκι, η εμφάνισή του εναλλάσσεται μεταξύ της κανονικής σημαίας που χρησιμοποιείται για να το μαρκάρει ως νάρκη, μιας σημαίας με ένα ερωτηματικό ή χωρίς καθόλου σημαία. Η σημαία με το ερωτηματικό μπορεί να σας βοηθήσει στη σκέψη σας, για να μαρκάρετε τετραγωνάκια που δεν είστε σίγουροι αν περιέχουν νάρκες. Αυτές οι σημαίες δεν επηρεάζουν το παιχνίδι, πρέπει και πάλι να έχετε μαρκάρι με αρκετές κόκκινες σημαίες για να μπορείτε να καθαρίσετε γύρω από ένα τετραγωνάκι με αριθμό.



Figure 5: Η σειρά των σημαίων όταν είναι ενεργοποιημένες οι σημαίες "Δεν είμαι σίγουρος".

## 2.5 Χρήση της προειδοποίησης "Πάρα πολλές σημαίες"

Η άλλη επιλογή στις προτιμήσεις έχει τίτλο Χρήση της προειδοποίησης "Πάρα πολλές σημαίες". Αυτό επιτρέπει την προβολή μιας προειδοποίησης όταν έχετε τοποθετήσει υπερβολικά πολλές σημαίες. Η επιλογή αυτή δεν είναι ενεργοποιημένη εξ ορισμού, καθώς παρέχει τόσες υποδείξεις που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί "κλεψιά".

## 2.6 Υποδείξεις

Αν κολλήσετε - είναι σχετικά κοινό να καταλήξετε σε δύο επιλογές που δε μπορείτε να επιλύσετε λογικά - τότε μπορείτε είτε να μαντέψετε, είτε να ζητήσετε μια υπόδειξη. Επιλέγοντας Υπόδειξη από το μενού Παιχνίδι ένα τετραγώνκι αποκαλύπτεται (και τα εφαπτόμενα αν είναι εντελώς άδειο). Η επιλογή του τετραγώνου είναι τυχαία, αλλά πρέπει να είναι βοηθητική. Υπάρχει μια τιμωρία όταν παίρνετε μια υπόδειξη: δέκα δευτερόλεπτα προστίθενται στο χρόνο σας.

## 2.7 Βαθμολογίες

Αν η βαθμολογία σας είναι μέσα στις δέκα καλύτερες θα εμφανιστείτε στη λίστα με τις καλύτερες βαθμολογίες και θα σας δοθεί η ευκαιρία να επιλέξετε το όνομα που θα καταγραφεί στον πίνακα βαθμολογιών. Μπορείτε επίσης να δείτε τις βαθμολογίες αργότερα επιλέγοντας Βαθμολογίες από το μενού Παιχνίδι. Το μενού στο πάνω μέρος του διαλόγου σας επιτρέπει να δείτε τις βαθμολογίες για διαφορετικά μεγέθη ναρκοπεδίου.

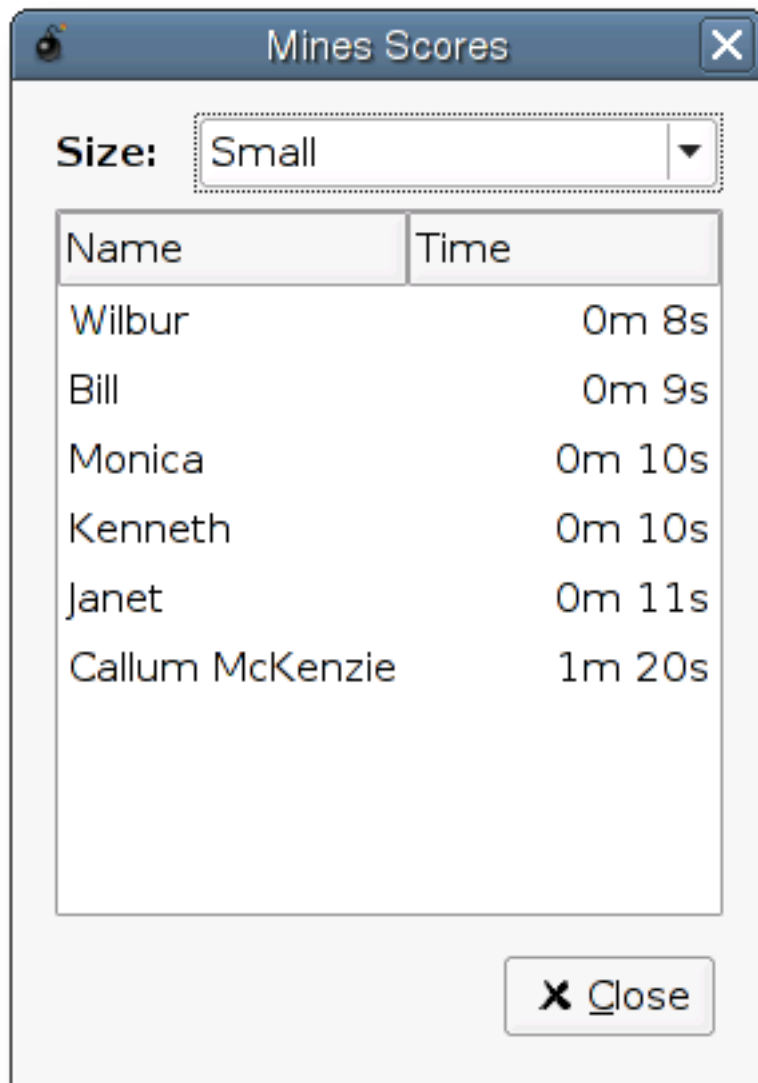


Figure 6: Ο διάλογος βαθμολογιών

**Tip**

Οι βαθμολογίες για το προσαρμοσμένο μέγεθος ναρκοπεδίου συνήθως δεν έχουν και πολύ νόημα. Οποιοσδήποτε άλλος παίκτης μπορεί να κάνει το μέγεθος μικρότερο και να σημειώσει καλύτερο χρόνο. Αν παίζετε πάντα ένα συγκεκριμένο προσαρμοσμένο μέγεθος τότε θα σας πει πόσο καλοί είστε σ' αυτό. Αυτός είναι και ο μοναδικός λόγος που καταγράφεται ακόμα.

## 2.8 Μέγεθος παραθύρου

Η αλλαγή μεγέθους του παραθύρου κάνει τα τετραγωνάκια μεγαλύτερα ή μικρότερα για να ταιριάζουν. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε στο μέγιστο την οθόνη τότε υπάρχει η επιλογή Πλήρης οθόνη στο μενού Ρυθμίσεις. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο **F11** για να ενεργοποιήσετε και να απενεργοποιήσετε την πλήρη οθόνη.

## 2.9 Παύση παιχνιδιού

Το παιχνίδι μπορεί να μπει αυτόματα σε παύση όταν αρχίσετε να χρησιμοποιείτε ένα άλλο παράθυρο, ή όταν επιλέξετε Παύση από το μενού Παιχνίδι. Η επιφάνεια του παιχνιδιού καθαρίζεται ώστε να μη μπορείτε να τη μελετήσετε ενώ το χρονόμετρο είναι σταματημένο. Για να αρχίσετε πάλι να παίζετε, πατήστε το κουμπί που γράφει "Πατήστε για συνέχεια".

## 3 Στρατηγική

Το πρώτο μισό αυτής της ενότητας εξηγεί τα βασικά του τρόπου που συμπεραίνουμε πού βρίσκονται οι νάρκες. Αν ήδη ξέρετε πώς να παίζετε το παιχνίδι, προχωρήστε παρακάτω στο τμήμα **Προχωρημένες καταστάσεις**.

### 3.1 Τα βασικά

Αυτές είναι μερικές βασικές καταστάσεις που θα πρέπει να είναι εξαιρετικά προφανείς, αλλά αν πασχίζετε να παίζετε το παιχνίδι, θα σας φανούν χρήσιμες. Η πρώτη περίπτωση είναι όταν έχετε ένα μεμονωμένο καλυμμένο τετράγωνο και τα περισσότερα τετραγωνάκια γύρω του έχουν τον αριθμό 1. Το καλυμμένο αυτό τετράγωνο είναι νάρκη.

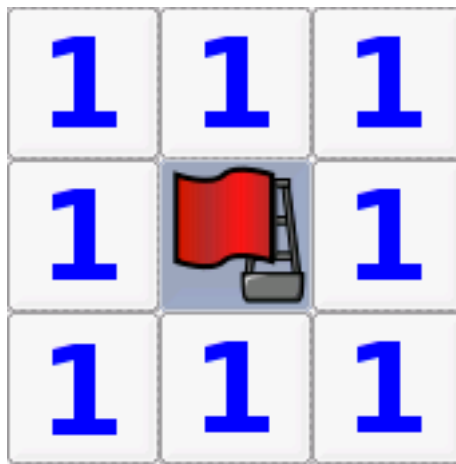


Figure 7: Η απλούστερη περίπτωση

Η επόμενη απλή περίπτωση είναι όταν έχετε δύο καλυμμένα τετράγωνα που εφάπτονται και έχουν και τα δύο στη μια πλευρά τους τετραγωνάκι με τον αριθμό 2. Αν δεν υπάρχουν άλλα γειτονικά καλυμμένα τετράγωνα τότε και τα δύο αυτά είναι νάρκες.

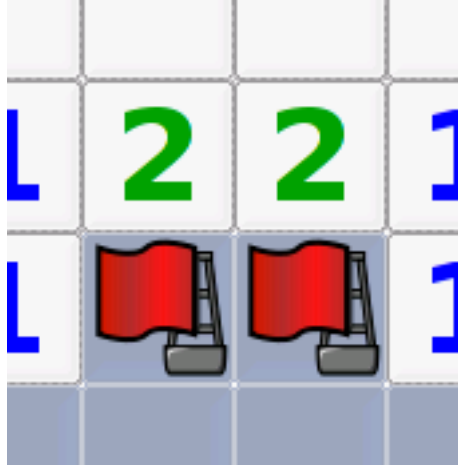


Figure 8: Η περίπτωση των δύο ναρκών.

Τέλος, όταν υπάρχουν τρία καλυμμένα τετράγωνα σε σειρά και το τετραγωνάκι δίπλα στο μεσαίο απο αυτά έχει τον αριθμό 3 (και πάλι αυτό το τετραγωνάκι δεν πρέπει να έχει γείτονες) τότε και τα τρία είναι νάρκες.



Figure 9: Η περίπτωση των τριών ναρκών.

Αυτές είναι οι πιο απλές περιπτώσεις. Άλλες παραλλαγές αυτών των απλών περιπτώσεων είναι δυνατό να υπάρξουν, για παράδειγμα τα τρία τετράγωνα στο προηγούμενο παράδειγμα θα μπορούσαν να είναι σε σχήμα Γ.

Η απλή ανάλυση θα λύσει το περισσότερο από το παιχνίδι, αλλά όχι όλο. Πριν προχωρήσετε στις επόμενες ενότητες, όπου σας παρέχουμε πιο προχωρημένες υποδείξεις, θα ήταν καλό να παίξετε για λίγο και να δείτε τι συμπεράσματα θα βγάλετε κι από μόνοι σας.

### 3.2 Προχωρημένες καταστάσεις

Αυτές είναι μερικές πιο πολύπλοκες καταστάσεις. Είναι μερικά βήματα πιο πάνω από την τελευταία ενότητα, οπότε ελπίζουμε ότι εφαρμόσατε τη συμβουλή μας και παίξατε πρώτα μερικά παιχνίδια.

Στο πιο κάτω παράδειγμα οι νάρκες βρίσκονται στα δεξιά των δύο τετραγώνων με τον αριθμό 1. Αυτό το συμπεραίνουμε αποκλείοντας όλα τα άλλα ενδεχόμενα. Αν το τετραγώνκι στα αριστερά του 2 ήταν νάρκη τότε και τα δύο τετραγώνια με 1 θα είχαν τον μέγιστο αριθμό ναρκών το καθένα, και έτσι δε θα άφηναν χώρο για τη δεύτερη νάρκη που πρέπει να εφάπτεται στο 2 (αφού τότε θα ήταν επίσης εφαιπτόμενη με τα 1). Αφού έχουμε αποκλείσει το μεσαίο τετραγώνκι μας μένουν δύο τετραγώνια που μπορούν να έχουν νάρκες εφαιπτόμενες του 2, και αυτά είναι οι νάρκες μας.



Figure 10: Ένα όχι και τόσο προφανές μοτίβο.

Αυτή η περίπτωση μπορεί να είναι κάπου κρυμμένη. Για παράδειγμα δείτε την εικόνα πιο κάτω. Είναι η ίδια κατάσταση, αλλά το επιπλέον τετραγώνκι με νάρκη στα δεξιά έχει αυξήσει όλους τους αριθμούς κατά 1.

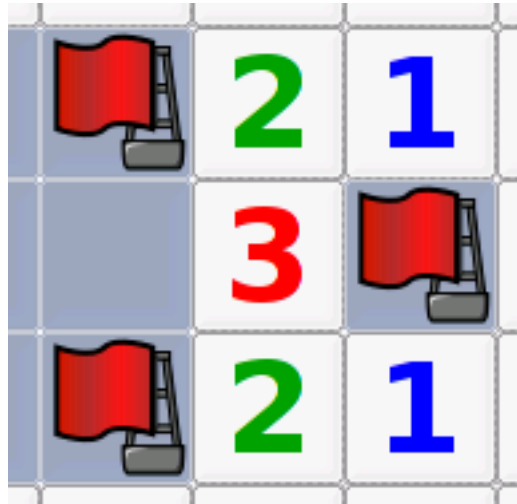


Figure 11: Η επιπλέον νάρκη κρύβει ένα αντίγραφο του προηγούμενου παραδείγματος.

Τώρα θα προσπαθήσουμε ένα πολύπλοκο παράδειγμα. Παρουσιάζει δύο θέματα. Το πρώτο είναι ότι ακόμα κι αν δεν είστε σίγουροι ποιά τετραγωνάκια είναι νάρκες, ο περιορισμός των πιθανοτήτων είναι χρήσιμος. Το δεύτερο είναι ότι το να ξέρετε ποιά τετραγωνάκια δεν είναι νάρκες είναι σχεδόν εξίσου καλό με το να ξέρετε ποιά είναι.

Ας υποθέσουμε ότι, στην εικόνα πιο κάτω, ξεκινάμε γνωρίζοντας ότι το πάνω αριστερά τετραγωνάκι περιέχει μια νάρκη οπότε τα δύο τετραγωνάκια με 2 στα αριστερά χρειάζονται μόνο μία ακόμα. Μετά παρατηρούμε ότι το αριστερότερο 2 δείχνει ότι ένα από τα καλυμμένα τετραγωνάκια από κάτω περιέχει νάρκη αλλά δε ξέρουμε ακόμα ποιά. Επομένως αφού τουλάχιστον ένα από αυτά περιέχει νάρκη και είναι και τα δύο γειτονικά του δεύτερου 2, τότε καταλαβαίνουμε ότι εκείνο το 2 επίσης ικανοποιείται από ένα από τα δύο αυτά τετραγωνάκια (ακόμα δε ξέρουμε ποιά από τα δύο). Αυτό σημαίνει ότι το τετραγωνάκι κάτω από το 4 είναι καθαρό επειδή είναι επίσης γειτονικό του δεύτερου 2 και όχι ένα από τα δύο τετραγωνάκια που εντοπίσαμε προηγουμένως. Αυτό το ένα καθαρό τετραγωνάκι τώρα αφήνει το 4 με μόνο τέσσερις γείτονες, όλοι από τους οποίους πρέπει να είναι νάρκες. Όχι μόνο μας λέει ποιές νάρκες εφάπτονται στο 4, αλλά τώρα μας λέει και ποιά από τα τετραγωνάκια κάτω από το 2 περιέχει νάρκη!



Figure 12: Όσο πιο πολύπλοκο γίνεται

Αυτό το είδος περίπτωσης είναι κάπως δύσκολο. Σε όλα τα άλλα παραδείγματα μπορείτε να μάθετε να ψάχνετε για μοτίβα ώστε να μη χρειάζεται να σκέφτεστε σκληρά. Καταστάσεις όπως αυτή στην

εικόνα δεν ταιριάζουν εύκολα σε αναγνωρίσιμες θέσεις. Συχνά είναι ευκολότερο να τις αγνοήσετε και να συνεχίσετε να παίζετε σε άλλο σημείο του ναρκοπεδίου με την ελπίδα ότι θα αρχίσετε να καθαρίζετε τα τετραγωνάκια από την άλλη πλευρά.

### 3.3 Συμβουλές

Να θυμάστε ότι οι άκρες του ναρκοπεδίου είναι το ίδιο σαν μια μεγάλη καθαρή περιοχή (αλλά χωρίς τους αριθμούς). Συχνά η δουλειά στις άκρες του ναρκοπεδίου είναι ο ευκολότερος δρόμος προς το εσωτερικό.

Μερικές φορές καταλήγετε σε μια κατάσταση στην οποία δεν υπάρχει τρόπος να συμπεράνετε ποιά είναι η διάταξη. Σε αυτές τις περιπτώσεις μπορείτε είτε να μαντέψετε στην τύχη είτε να χρησιμοποιήσετε την υπόδειξη(Παιχνίδι → Υπόδειξη). Μερικές φορές δεν είναι μια 50-50 κατάσταση και αντί να πάρετε υπόδειξη μπορεί να θέλετε να ρισκάρτε στο πιθανότερο αποτέλεσμα.

Μια τελευταία συμβουλή: θυμάστε τον μετρητή στο κάτω αριστερά μέρος του παραθύρου που σας λέει πόσες νάρκες έχουν μείνει; Συχνά, προς το τέλος του παιχνιδιού, ο αριθμός αυτός μπορεί να σας βοηθήσει να καταλάβετε σε ποιές πιθανές θέσεις μπορεί να υπάρχουν νάρκες. Το πώς γίνεται αυτό είναι στο χέρι σας να το καταλάβετε.

## 4 Συγγραφείς

Το GNOME Νάρκες γράφτηκε από Pista ([szekeres@cyberspace.mht.bme.hu](mailto:szekeres@cyberspace.mht.bme.hu)). Αυτή η τεκμηρίωση γράφτηκε από Callum McKenzie ([callum@spooky-possum.org](mailto:callum@spooky-possum.org)) με βοήθεια από Vincent Povirk και με βάση μια παλιότερη τεκμηρίωση από Tim Riehle ([tkriehle@citilink.com](mailto:tkriehle@citilink.com)). Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση για αυτή την εφαρμογή ή αυτή την τεκμηρίωση, ακολουθήστε τις οδηγίες σε αυτό το [έγγραφο](#).

## 5 Άδεια χρήσης

Αυτό το πρόγραμμα είναι ελεύθερο λογισμικό. Μπορείτε να το αναδιανέμετε και/ή να το τροποποιείτε υπό τους όρους της [Γενικής Δημόσιας Άδειας GNU](#) όπως αυτή δημοσιεύεται από το [Ίδρυμα Ελεύθερου Λογισμικού](#), είτε στην έκδοση 2 της Άδειας, είτε (κατ' επιλογή σας) σε οποιαδήποτε νεότερη έκδοση.

Αυτό το πρόγραμμα διανέμεται με την ελπίδα ότι θα είναι χρήσιμο, αλλά ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ, χωρίς καν την εννοούμενη εγγύηση της ΕΜΠΟΡΙΚΟΤΗΤΑΣ ή της ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΕΝΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΚΟΠΟ. Δείτε την [Γενική Δημόσια Άδεια GNU](#) για περισσότερες λεπτομέρειες.

Ένα αντίγραφο της [Γενικής Άδειας Χρήσης GNU](#) συμπεριλαμβάνεται ως παράρτημα στον *Οδηγό χρηστών GNOME*. Μπορείτε επίσης να αποκτήσετε ένα αντίγραφο της [Γενικής Άδειας Χρήσης GNU](#) από το [Ίδρυμα Ελεύθερου Λογισμικού](#) επισκεπτόμενοι τον [ιστότοπό τους](#) ή γράφοντας στο