

A CrossWordMaker program leírása

Benkó Tamás

2014. augusztus 14.

Tartalomjegyzék

1. A program kezelése	1
1.1. A képernyő és részei	1
1.2. Szerkesztés	2
1.3. A menük	2
1.3.1. File menü	2
1.3.2. Beállítások menü	3
1.3.3. Információk menü	3
2. A keresztrejtvényekről	5
2.1. Történelem	5
2.2. Alaptípusok	5
2.2.1. Hagyományos	5
2.2.2. Vonalas	5
2.2.3. Olasz	5
2.2.4. Skandináv	5
2.2.5. Kocka és vonalvadászat	5
2.2.6. Kevert	5
2.2.7. Újraszerkesztés	5
2.2.8. Keretjáték	5
2.3. Speciális rejtvénytípusok	5
2.3.1. Plusz egy vicc	5
2.3.2. Karácsonyfa	5
2.3.3. Ugrás a sötétbe	5
3. Ajánlások	7
4. A program belső felépítése	9
Függelék: A GNU Public Licenz	11

1. fejezet

A program kezelése

A program kezelése alapvetően a billentyűzetről történik. Ennek a legjelentősebb oka, hogy a keresztrejtvények túlnyomórészt betűket és számokat tartalmaznak, amiket eleve billentyűzetről viszünk be. Logikus volt tehát úgy elkészíteni a programot, hogy a funkciók szintén elérhetőek legyenek a billentyűzetet használva, így a munka során nem pocsékoljuk a drága időnket az egér és az egérkuzor keresésére és navigálására.

Ellenben a menüket egérrel lehet használni, hiszen ha valamilyen menüparancsot akarunk kiadni, akkor feltehetőleg az aktuális munkát legalábbis félbe tervezzük szakítani, tehát nem lényeges esemény az egér mozgatása.

1.1. A képernyő és részei

Maga a képernyő (a nem feltétlenül létező kereteket leszámítva) két részből áll. Felül egy rövid menüsor található, alatta pedig maga a kitöltésre váró rejtvényábra.

A menüsor három menüpontot tartalmaz, ezek sorrendben:

- File
- Beállítások
- Információk.

Az itt található menüpontokról később még lesz szó.

A rejtvényábrában halványzürke négyzet viselkedik kurzorként, ez mutatja, hogy a következőnek beírt betű illetve szám hová kerül.

Az ablakot átméretezni nem lehet, csak a megjelenített ábra méretének megváltoztatásával.

1.2. Szerkesztés

A szerkesztés a billentyűzet segítségével történik. Alapvetően amikor egy billentyűt lenyomunk, akkor a hozzá tartozó betű (ha van ilyen) az éppen kijelölt négyzetbe kerül, majd a kurzor a következő mezőre ugrik.

Számbillentyűk lenyomásakor a számjegy a négyzetben található szám végéhez hozzáfűződik. A program nem ellenőrzi a számok hosszúságát, normális esetben ugyanis három jegynél hosszabb szám nem kerülhet a négyzetbe. (Persze mindig van nem normális eset is, de az így járt.)

A kurzor mozgási iránya alpertelmezésben balról jobbra mutat, de ezt a szóköz (space) billentyűvel átválthatjuk fentről lefelé irányra. Visszafelé ugyanígy kell cselekedni.

A törlés (delete) billentyű hatására az aktuális négyzet teljes tartalma törlődik, beleértve a számokat is. Ezután a kurzor a következő négyzetre lép. A visszalépés (backspace) billentyűnél is ez történik, csak a lépés ellentétes irányba történik.

A rejtvényekben található egyéb jelöléseket szintén a billentyűzetről lehet bevenni. A pont lenyomása fekete négyzetet jelent, ezt a program betűként értelmezi, tehát törölni a törlőgombokkal lehet. A vastag vonalakat a pont mellett található két gombbal lehet ki és bekapcsolni. A mínuszjel a függőleges, a vessző a vízszintes vonalakat határozza meg.

A kurzor független mozgatására a kurzornyilak szolgálnak, itt értelemszerűen történik a mozgás.

1.3. A menük

1.3.1. File menü

Ebben a menüben a különféle ki és bemeneti műveleteket végezhetjük el. A menüpontok a következők:

Új

Új keresztrejtvény szerkesztéséhez láthatunk hozzá. Első lépésként megjelenik egy ablak, ahol beállíthatjuk a rejtvény dimenzióit.

Mentés

A meglévő rejtvényt fájlba írhatjuk.

Visszaállítás

Egy korábban elmentett rejtvény szerkesztését folytathatjuk.

Exportálás LaTeX-be

A rejtvényt a nagy tudású nyomdai szedőprogram, a \LaTeX *cupuzzle* makrócsomagjának formátumában lehet elmenteni. Ennek előnye, hogy a rejtvényábra nyomdakész állapotba kerül, illetve meghatározásokat és egyéb finomságokat lehet hozzáadni.

Nyomtatás

Az ábra kinyomtatását végezhetjük el.

Kilépés

A program használatát fejezhetjük ezzel a menüponttal be.

1.3.2. Beállítások menü**1.3.3. Információk menü**

2. fejezet

A keresztrejtvényekről

2.1. Történelem

2.2. Alaptípusok

2.2.1. Hagyományos

2.2.2. Vonalas

2.2.3. Olasz

2.2.4. Skandináv

2.2.5. Kocka és vonalvadászat

2.2.6. Kevert

2.2.7. Újraszerkesztés

2.2.8. Keretjáték

2.3. Speciális rejtvénytípusok

2.3.1. Plusz egy vicc

2.3.2. Karácsonyfa

2.3.3. Ugrás a sötétbe

3. fejezet

Ajánlások

4. fejezet

A program belső felépítése

Függelék: A GNU Public Licenz