Manual d’usuario de l’aplicació Chess PDF browser v1.0

# Índex

[0. Índex 1](#_Toc483688061)

[1. Introducció 3](#_Toc483688062)

[2. Inici ràpid 3](#_Toc483688063)

[2.1. Treballar amb un arxiu PGN 3](#_Toc483688064)

[2.2. Extreure les partides d’un llibre en format PDF 3](#_Toc483688065)

[3. Finestra principal 5](#_Toc483688066)

[3.1. Panell con el taulell d’escacs 6](#_Toc483688067)

[3.2. Àrea de text amb els moviments de la partida 6](#_Toc483688068)

[3.2.1. Menú emergent 7](#_Toc483688069)

[3.3. Llista de les partides 7](#_Toc483688070)

[3.3.1. Menú emergent 8](#_Toc483688071)

[3.4. Navegació pels moviments amb les tecles del cursor 8](#_Toc483688072)

[4. Barra de menús 9](#_Toc483688073)

[4.1. Menú Arxiu 9](#_Toc483688074)

[4.2. Menú Edició 10](#_Toc483688075)

[4.3. Menú Preferències 10](#_Toc483688076)

[4.4. Menú Finestres 11](#_Toc483688077)

[4.5. Menú Sobre l’aplicació 11](#_Toc483688078)

[5. Finestres de l’aplicació 13](#_Toc483688079)

[5.1. Finestra de navegació de PDF 13](#_Toc483688080)

[5.2. Finestra d’edició de comentaris 15](#_Toc483688081)

[5.3. Finestra d’edició de TAGs 17](#_Toc483688082)

[5.3.1. Selecció de grups de TAGs 17](#_Toc483688083)

[5.3.2. Filtrat, selecció y edició de TAGs 18](#_Toc483688084)

[5.3.3. Acceptar, descartar, revertir canvis 19](#_Toc483688085)

[5.4. Finestra d’edició de la posició inicial 21](#_Toc483688086)

[5.4.1. Asignació d’una posició inicial de partida 22](#_Toc483688087)

[5.4.2. Peces per a ser col.locades al taulell 23](#_Toc483688088)

[5.4.3. Altres controls de configuración de la posició 23](#_Toc483688089)

[5.5. Finestra de configuració de preferències 25](#_Toc483688090)

[5.5.1. Secció: Vista d’escacs 25](#_Toc483688091)

[5.5.2. Secció: Idiomes 26](#_Toc483688092)

[5.5.2.1. Subpanell: Idioma de la aplicació 26](#_Toc483688093)

[5.5.2.2. Subpanell: Idioma per a les partides 27](#_Toc483688094)

[5.5.3. Panell comú per a acceptar els canvis 27](#_Toc483688095)

[5.6. Finestra de partida oberta “a part” 28](#_Toc483688096)

[5.6.1. Menú emergent 28](#_Toc483688097)

[5.7. Finestra Sobre l’aplicació 31](#_Toc483688098)

[5.8. Fiestra de Llicència 32](#_Toc483688099)

[6. Exemple d’edició de partides extretes amb ambigüitats 33](#_Toc483688100)

[6.1. Cas pràctic 33](#_Toc483688101)

[6.2. Un altre cas més complex 41](#_Toc483688102)

[7. Annexos 44](#_Toc483688103)

[7.1. Conceptes utilitzats al manual 44](#_Toc483688104)

[7.2. Text de la llicència 45](#_Toc483688105)

# Introducció

L’aplicació Chess PDF browser pot servir com a ajut a l’hora de llegir llibres d’escacs en format PDF.

Permet d’obrir un llibre en PDF, permetent fullejar les pàgines i oferint l’opció d’extreure totes les partides del llibre per al seu posterior tractament o ús.

De la mateixa manera, permet obrir arxius en format PGN.

En ambdós casos l’aplicació permet de moure’s pels moviments, editar les partides (creant noves variants i editant els comentaris i dades de les partides (TAGs de la partida en format PGN), així com editar la posició inicial de les partides).

# Inici ràpid

## Treballar amb un arxiu PGN

1. Obre l’alicació Chess PDF browser, fent doble click en: el .jar de l’aplicació:

Que es troba situat a: .../\_binary/chessPDF\_browser.jar

1. Obre un nou diàleg per a obrir un nou arxiu (Menú: Arxiu->Obrir).
2. Selecciona l’arxiu en format PGN. Ha de tenir l’extensió .pgn, si no té aquesta extensió l’aplicació no reconeixerà l’arxiu.
3. Mou-te per les partides i edita el que necessitis.
4. En cas de requerit, l’arxiu modificat pot ser guardat de nou, amb el mateix nom o escollint un nom diferent.

## Extreure les partides d’un llibre en format PDF

1. Obre l’aplicació Chess PDF browser, fent doble click en: ej .jar de l’aplicació: Que es troba situat a: .../\_binary/chessPDF\_browser.jar
2. Obre un nou diàleg per a obrir un nou arxiu (Menú: Arxiu->Obrir).
3. Selcciona l’arxiu en format PDF. Ha de tenir l’extensió .pdf, si no té aquesta extensió l’aplicació no reconeixerà l’arxiu.
4. Quan es carregui el PDF, s’obrirà una nova finestra mostrant una pàgina del PDF. Aquesta finestra permet fullejar el llibre en PDF y també ofereix l’opció d’extreure les partides (mitjançant el botó “Extreure les partides”).
5. Un cop que s’ha polsat el botó, s’obre una finestra que permet seleccionar l’idioma de les partides del llibre. Selccionar l’idioma i polsar el botó “Iniciar”.

En aquest moment la finestra mostrarà el progrés de l’extracció de partides i un cop terminada aquesta extracció, mostrarà les partides a la finestra principal.

1. Treballar amb les partides.
2. Existeix l’opció de grabar les partides extretes en format PGN.

NOTES:

És molt possible que s’hagi de retocar el resultat de l’extracció per a obtenir exactament les partides que hi ha al llibre:

* Aquesta versió de l’aplicació no reconeix posicions al llibre. És per això que les partides que no comencin amb la posició inicial, hauran de ser editades, configurant manualment la posició inicial de la partida.
* Un altre motiu pel qual les partides extretes poden no ser idèntiques a les del PDF, es deu a que a l’hora d’analitzar els moviments, l’aplicació de vegades arriba a moviments ambigus que no es poden resoldre automàticament. En aquest cas, s’ha optat per dividir la partida en blocs sense ambigüitats.

Aixó vol dir que en algunes partides amb un arbre de variants complex, pot passar que la partida es divideixi en fragments sense ambigüitats, podent desaparèixer alguns moviments (els ambigus).

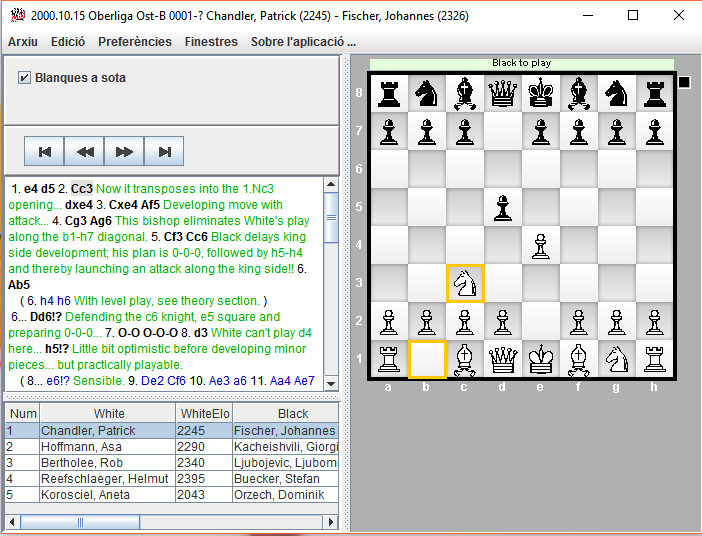
En un apartat posterior indicarem el que es pot fer per a intentar resoldre aquest problema:

6 - Exemple d’edició de partides extretes amb ambigüitats

# Finestra principal

En aquest capítol es veurà la finestra principal de l’aplicació.

Després d’arrencar l’alicació gràfica i obrir un arxiu PGN amb partides comentades, apareix una finestra com la següent:



Es poden veure diversos elements:

* Barra de menús.

La barra de menús amb les seves opcions serà explicada en un capítol posterior:

4 - Barra de menús

* A la dreta de la finestra es pot veure el taulell d’escacs que mostra la posició actual.

El propi panell del taulell, té una zona amb fons verd en la que es mostra la informació més relevant d’aquesta posició.

El propio panell del tablero, tiene una zona con fondo verde en la que se muestra la información más relevante de esa posición.

La part esquerra de la finestra es troba dividida en diverses zones que explicarem començant de dalt a baix:

* Panell amb l’opció “Blanques a sota”. Aquesta opció, com el se propi nom idica, permet seleccionar l’orientació del taulell, és a dir, si el jugador amb blanques juga desde sota o no.
* Panell amb botons de navegació.

Aquest panell conté botons que permeten moure’s pels moviments de la partida.

* Àrea de text que conté les variants de la partida, junt amb els comentaris que poden ser desactivats per configuració.
* Llista de les partides. Mostra la información més relevant de les partides i permet canviar la partida actual (fent doble click sobre la nova partida).

## Panell con el taulell d’escacs

Al panell de la dreta es mostra un taulell d’escacs amb la posició actual.

Quan el punter del ratolí passa per sobre d’una peça que té moviments legals, aquests moviments es mostren, marcant les possibles caselles destí amb una vora de color verd.

També es mostren les caselles inicial i final de l’últim moviment, amb una vora de color taronja.

Quan una peça té moviments legals possibles, aquesta peça pot ser moguda cap a una casella destí legal (arrossegant-la desde la posició inical a la posició final).

Si el moviment encara no figurava entre els moviments de la partida, es generarà una nova variant amb aquest nou moviment.

El moviment actual seleccionat canvia a ser el moviment realitzat.

El panell amb el taulell d’escacs també mostra una zona amb fons verd en la que d’indica la informació més relevant de la posició.

Adicionalment, al taulell es poden mostrar altres missatges en cas de que la partida no surti de la posició inicial i no tingui configurada una posició inicial diferent a l’habitual.

També és possible que es mostri un missatge de posició il.legal, en cas de que el moviment actualment seleccionat no sigui legal (o que algun del moviments previs no sigui legal).

## Àrea de text amb els moviments de la partida

Sota del panell de navegació hi ha un àrea de text amb els moviments de la partida actual.

En aquest àrea es mostren les variants ( la variant principal en negreta i les variants secundàries en blau) i els comentaris de cada moviment, en cas d’existir i que l’aplicació estigui configurada per a mostrar-los.

Quan es polsa amb el ratolí sobre un moviment, aquest moviment passa a ser el moviment actual, mostrant-se al taulell la posició resultant just després d’aquest moviment.

El moviment actual es mostra amb un fons gris, per a poder distingir-lo de la resta.

Quan es polsa amb el ratolí per sobre d’un comentari, s’obre la finestra d’edició de comentaris i NAGs, de manera idèntica a la opción del menú emergent “Editar comentari” explicat a l’apartat de menú emergent.

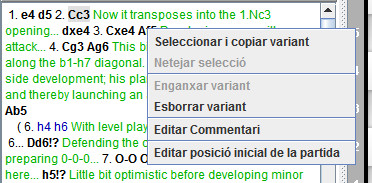
L’aplciació també permet seleccionar variants completes, per a ser copiades i pegades, o esborrar variants completes.

En cas de seleccionar i copiar una variant, els moviments d’aquesta variant copiada, es mostra amb un fons de color groc.

Existeix la possibilitat de que un moviment de la partida actual no sigui legal (degut a que s’hagi modificat la posició inicial de la partida d’una manera incorrecta o a algun error als moviments de la partida extrets del PDF o carregats d’un PGN). En aquest cas, el moviment es mostra amb un fons vermell.

### Menú emergent

Aquest element de la finestra disposa d’un menú emergent propi que apareix quan es polsa el botó dret del ratolí:



Les opcions del menú son les següents:

* Seleccionar y copiar variant.

Aquesta opció permet seleccionar i copiar una variant, o canviar la selecció en cas de que hi hagi una variant seleccionada prèviament.

Quan es selecciona aquesta opció del menú, la variant seleccionada pot ser copiada en una altra partida o en una altra variant.

Els números de moviment han de coincidir per a poder fer aquesta copia. Si no és així, l’aplicació no permet la replicació de la variant.

En cas de que hi hagi una variant seleccionada prèviament, es marquen els seus moviments amb un fons groc.

* Netejar la selecció.

Aquesta opció serveix per a deseleccionar la variant previamente seleccionada.

* Enganxar variant.

Aquesta opció serveix per a enganxar la variant prèviament seleccionada, a continuació del moviment sobre el que s’ha polsat el botó dret.

* Esborrar variant.

Aquesta opció permet esborrar una variant.

* Editar comentari.

Aquesta opció permet d’obrir la finestra d’edició de comentaris i NAGs.

Aquesta finestra serà explicada al capítol:

5.2 - Finestra d’edició de comentaris

* Editar posició inicial de la partida.

Aquesta opció permet d’obrir la finestra d’edició de la posició inicial de la partida.

Aquesta finestra serà explicada al capítol:

5.4 - Finestra d’edició de la posició inicial

## Llista de les partides

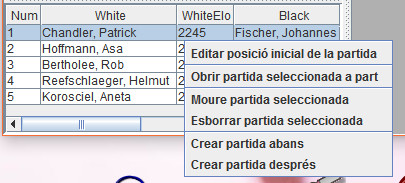
A la part esquerra de la finestra principal, a la part de sota, hi ha una llista amb les partides.

En aquesta llista es mostra la informació principal de cada partida, donant la possibilitat d’afegir noves partides, esborrar-les o moure-les.

Polsant dooblement sobre una partida, aquesta partida es converteix en la partida actual sobre la que podrem navegar pels moviments.

### Menú emergent

Aquest element de la finestra disposa d’un menú emergent propi que apareix quan es polsa el botó dret del ratolí:



Aquestes són les opcions del menú emergent:

* Editar la posició inicial de la partida

Permet editar la posició inicial de la primera de les partides seleccionades de la llista (que pot no coincidir amb la partida actual).

Aquesta opció permet obrir la finestra d’edició de la posició inicial de la partida.

Aquesta finestra serà explicada al capítol:

5.4 - Finestra d’edició de la posició inicial

* Obrir partida seleccionada a part.

Aqueseta opció permet obrir les partides seleccionades en finestres separades, amb l’objectiu de facilitar l’opció de copiar/enganxar variants entre aquestes finestres o amb l’àrea de text que conté els moviments de la partida actual.

Les característiques d’aquestes finestres son les mateixes que les que té l’àrea de text amb els moviments de les partides, explicats en un apartar posterior.

També es pot veure al següent punt: 5.6 - Finestra de partida oberta “a part”

* Moure partida seleccionada.

Permet moure les partides seleccionades a la nova posició de la llista (indicada amb una línia en color vermell, en prémer el botó dret del ratolí).

* Esborrar partida seleccionada.

Permet esborrar les partides seleccionades.

* Crear partida abans.

Permet crear una partida nove just abans de la posició actual quan es va prémer el botó dret del ratolí. La posició on sínsertaría la nova partida es mostra amb una línia vermella quan aquesta opció està seleccionada.

* Crear partida després.

Permet crear una partida nova just després de la posició actual quen es va prémer el botó dret del ratolí. La posició on s’insertaria la nove partida es mostra amb una línia vermella quan aquesta opción està seleccionada.

## Navegació pels moviments amb les tecles del cursor

Quan la finestra principal té el focus, hi ha l’opció de moure’s pels moviments de la partida actual prement les tecles del cursor.

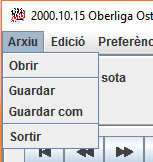
* Cursor a la dreta. Permet avançar un moviment, en cas de que el moviment anterior sigue l’últim guardat de la línia actual, aquesta tecla permetrà avançar per la variant principal.
* Cursor a l’esquerra. Permet retrocedir un moviment.
* Cursor cap a dalt. Pot tenir dos comportaments:
* Quan el moviment previ té una sola variant (l’actual), permet moure’s cap al primer moviment anterior el moviment previ del qual té més d’una variant.
* Quan el moviment previ té vàries variants, el cursor cap a dalt permet canviar a la subvariant anterior.
* Cursor cap a sota. Pot tenir dos comportaments:
* Quan el moviment previ té una sola variant (l’actual), permet moure’s cap al primer moviment posterior el moviment previ del qual té més d’una subvariant, situant-se o bé a la subvariant corresponent a la línia actual, o si el moviment ja ha superat la línia actual guardada es situa a la subvariant principal.
* Quan el moviment previ té varies variants, el cursor cap a sota permet canviar a la subvariant següent.

# Barra de menús

En aquest capítol s’explicaran les opcions de la barra de menús.

## Menú Arxiu

El menú Arxiu té aquest aspecte:



Aquest menú té quatre opcions:

* Obrir. En prémer sobre aquest element del menú s’obrirà el diàleg per a cercar l’arxiu que es vol obrir.

L’aplicació reconeix dues extensions d’arxiu diferents:

* Extensió .pgn

L’aplicació permet obrir arxius de partides en format pgn.

Per a obrir un arxiu en aquest format, el seu nom ha de tenir exactament l’extensió .pgn. Si no té aquesta extensió, l’aplicació no obrirà l’arxiu encara que tingui un format de pgn vàlid.

* Extensió .pdf

L’aplicació permet obrir llibres en format .pdf.

Per a obrir un arxiu pdf, el seu nom ha de tenir exactament l’extensió .pdf. Si no té aquesta extensió, no obrirà l’arxiu encara que tingui un format de pdf vàlid.

Quan s’obre un arxiu de tipus pdf, l’aplicació obrirà una altra finestra que serà explicada en un apartat posterior: 5.1 - Finestra de navegació de PDF

* Guardar. En prémer sobre aquest element de menú, l’aplicació guardarà el conjunt de partides actual, amb el nom amb que es van obrir.

En cas que s’extreguin les partides d’un llibre pdf, es “netejarà” el nom de l’arxiu a guardar, i l’opció de guardar, es convertirà en un guardar com.

* Guardar com. En prémer sobre aquest element del menú, l’aplicació obrirà el diàleg per a guardar les partides en un arxiu .pgn, permetent escollir un nom diferent per a l’arxiu a guardar.
* Sortir. Per a sortir de l’aplicació.

## Menú Edició

El menú Edició té aquest especte:



Aquest menú té tres opcions:

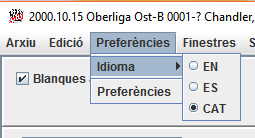
* Copiar FEN. Aquesta opció permet copiar al portapapers la cadena FEN de la posició actual.
* Això pot ser útil per a poder interactuar amb altres aplicacions que treballin amb cadenes FEN.

També pot ser útil per a copiar una posició determinada, com per exemple la posició inicial d’una altra partida (hi ha una opció a la finestra d’edició de posicions inicials que permet enganxar una posició FEN).

* Copiar PGN. Aquesta opció permet copiar la partida actual en format PGN i posarla al portapapers.
* Enganxar. Aquesta opció permet enganxar del portapapers, o bé una posició FEN, o bé una partida completa en format PGN, o bé un fragment d’un llibre de PDF, que s’afegirà al final del conjunt de partides acutal.

## Menú Preferències

El menú Preferències té aquest aspecte:



Aquest menú té dues opcions:

* Idioma. En obrir aquest submenú, apareixen els idiomes disponibles. Seveix per a poder canviar l’idioma de l’aplicació.

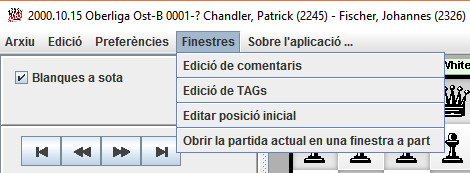
Per defecte hi ha disponibles els següents idiomes:

* "EN". Anglès
* "ES". Castellà
* "CAT". Català
* Preferències. Aquesta opció obre la finestra que permet configurar les opcions de l’aplicació.

Aquesta finestra serà explicada en un capítol posterior: 5.5 - Finestra de configuració de preferències

## Menú Finestres

El menú Finestres té aquest aspecte:



Aquest menú té quatre opcions:

* Edició de comentaris. Aquesta opció permet obrir la finestra d’edició de comentaris i NAGs, per al moviment actual.

Aquesta finestra serà explicada en un apartat posterior: 5.2 - Finestra d’edició de comentaris

* Edició de TAGs. Aquesta opció permet obrir la finestra d’edició de TAGs que permet incloure informació relevant de la partida actual.

Aquesta finestra serà explicada en un capítol posterior: 5.3 - Finestra d’edició de TAGs

* Editar posició inicial. Aquesta opció permet obrir la finestra d’edició de la posició inicial per a la partida actual.

Aquesta finestra serà explicada en un capítol posterior:

5.4 - Finestra d’edició de la posició inicial

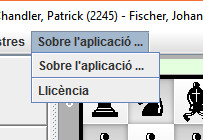
* Obrir la partida actual en una finestra a part. Aquesta opció permet obrir la partida actual en una finestra a part, amb l’objectiu de facilitar l’opció de copiar/enganxar variants entre partides.

Aquesta finestra serà explicada en un capítol posterior:

5.6 - Finestra de partida oberta “a part”

## Menú Sobre l’aplicació

El menú Sobre l’aplicació té aquest aspecte:



Aquest menú té dues opcions:

* Sobre l’aplicació. Quan es prem aquest element del menú apareix un formulari amb dades sobre l’aplicació, els agraïments i les dades per a contactar.

L’aspecte d’aquesta finestra es pot veure en un apartar posterior: 5.7 - Finestra Sobre l’aplicació

* Llicència. Quan es prem aquest element, apareix una finestra mostrant la llicència que es va acceptar en obrir l’aplicació el primer cop.

L’aspecte d’aquesta finestra es pot veure en un apartar posterior: 5.8 - Fiestra de Llicència

Al següent annex es pot veure el text de la llicència (que es mostra desprès de prémer aquesta opció): 7.2 - Text de la llicència

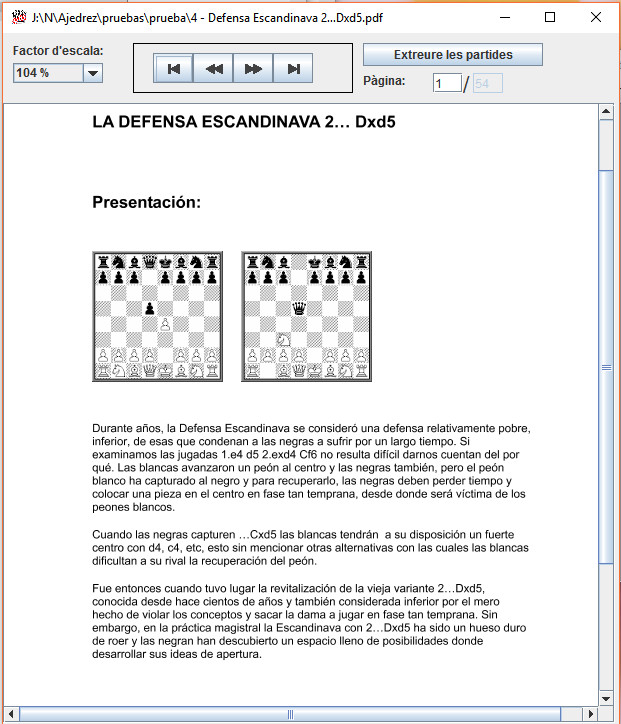
# Finestres de l’aplicació

En aquest capítol d’explicaran les diferents finestres que es poden obrir a l’aplicació.

## Finestra de navegació de PDF

Quan s’obre un arxiu de tipus PDF, l’aplicació mostra una finestra a part que permet navegar per les pàgines del llibre i també hi ha la possibilitat d’extreure les partides del PDF.

La finestra de navegació de PDF té aquest aspecte:



A la part superior de la finestra hi ha components que permeten navegar pel llibre PDF.

* Nivell d’ampliació

A la part esquerra hi ha un desplegable que permet canviar el nivell d’ampliació respecte a la mida original.

El nivell d’ampliació varia entre el 25% y el 400%.

* Botons de navegació

El següent component cap a la dreta, es un conjunt de quatre botons que permeten navegar per les pàgines del llibre PDF.

El significat dels botons es intuïtiu.

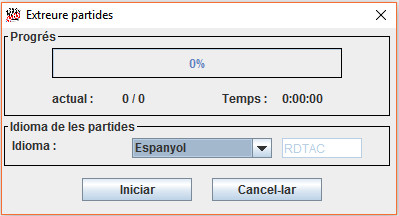
* Número de pàgina actual

Quan es navega per les pàgines, s’actualitza el contingut d’aquest component de text, amg el número de pàgina actual.

De la mateixa manera, es possible escriure un número de pàgina diferent, dintre del rang de pàgines del llibre, i en prémer retorn, aquesta pàgina passa a ser la pàgina actual.

* Botó per a extreure les partides.

Quan es prem el botó per a extreure les partides, s’obre una nova finestra, que té aquest aspecte:



La part superior d’aqueseta finestra mostra una barra de progrés de l’extracció.

A sota hi ha un desplegable que permet seleccionar l’idioma dels moviments de les partides del PDF.

Per últim hi ha els botons d’iniciar o cancel.lar el procés d’extracció.

El procés d’extracció de partides es pot cancel.lar un cop iniciat.

Quan el procés d’extracció de partides finalitza, el text del botó de cancel.lar, canvia i pasa a ser: “Tancar”.

Fins que aquesta finestra no es tanqui, no es pot continua utilitzant l’aplicació.

Un cop extretes les partides, d’actualitza la llista de partides que està a la finestra principal i es pot navegar per elles.

Després d’extreure les partides d’un llibre en PDF, es normal que s’hagin de fer retocs, ja que en moltes ocasions, als llibres hi ha moviments ambigus que es difícil de resoldre correctament de manera automàtica.

Per això, un cop extretes les partides, s’hauran de configurar manualment les posicions incials de les partides que surtin d’una posició diferent a la posición incial estàndar.

També s’hauran de resoldre les ambigüitats de les que he parlat abans, recomposant els fragments de partides que van ser dividits degut a aquestes ambigüitats.

En aquest apartat, explicarem com procedir per a intentar obtenir les partides originals:

6 - Exemple d’edició de partides extretes amb ambigüitats

* La roda del ratolí

Quan el punter del ratolí es troba sobre aquesta finestra, la roda del ratolí té diferents usos:

* CTRL + roda a dalt o a baix.

Quan es prem CTRL i simultàniament es mou la roda del ratolí, es modifica el nivell d’ampliació, de la mateixa manera que podria fer-se seleccionant un nou nivell d’ampliació al desplegable.

* SHIFT + roda a dalt a o baix.

Quan es prem SHIFT i simultàniament es mou la roda del ratolí, si existia barra de desplaçament horitzontal, es canvia la posició del desplaçament.

* Roda del ratolí a dalt o a baix (sense SHIFT ni CTRL).

Quan es mou la roda del ratolí (sense prémer ni SHIFT ni CTRL), si existia barra de desplaçament vertical, es canvia la posició del desplaçament.

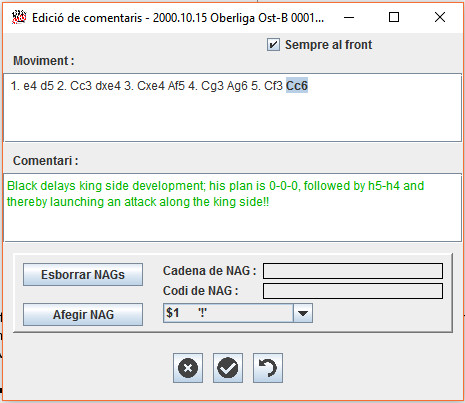
Si s’havia arribat al nivell superior de la pàgina, si es continua movent la roda cap a dalt i a més no ens troben a la primera pàgina, es canvia a la pàgina anterior.

Si s’havia arribat al nivell inferior de la pàgina, si es continua movent la roda cap a baix i a més no ens trobem a l’última pàgina, es canvia a la pàgina següent.

## Finestra d’edició de comentaris

La finestra d’edició de cometnaris es pot obrir mitjançant l’opció de menú (Finestres->Edició de comentaris), o bé prement sobre un dels comentaris de la partida actual, o bé mitjançant l’opció del menú emergent que apareix en prémer el botó dret sobre un dels moviments de la partida actual.

La finestra té aquest aspecte:



A la finestra existeixen diferents components que permeten modificar el comentari o els NAGs del moviment.

Ara veurem aquests components, començant des de dalt cap a baix.

* Opció de sempre al front.

Permet seleccionar si la finestra es veo sempre al front (per sobre de la resta de finestres, encara que aquesta finestra no tingui el focus).

* Àrea de text que mostra el moviment per al que es pot modificar el comentari i els NAGs.
* Àrea de text que mostra el comentari, en font de color verd, que pot editar-se.
* Panell d’edició de NAGs.
* Botó d’esborrar NAGs. Quan es prem aquest botó, s’esborren tots el NAGs del moviment.
* Component de text: Cadena de NAG. Aquest component de text no editable mostra la cadena de NAGs del moviment, tal i com es mostrarien en un llibre.
* Coponent de text: Codi de NAG. Aquest component de text no editable, mostra els NAGs tal i com es guarden en una partida amb format PGN.
* Botó per a afegir NAG. Quan es prem aquest botó, el NAG seleccionat al desplegable, s’afegeix als NAGs del moviment.
* Desplegable de NAGs. Aquest desplegable permet seleccionar NAGs per a afegir-los a la llista de NAGs del moviment. Primer es mostra el NAG en format PGN i després el NAG el format imprimible.
* Botó cancel.lar (x). Quan es prem aquest botó, es tanca la finestra, descartant els canvis.
* Botó acceptar (V). Quan es prem aquest botó, s’accepten els canvis realitzats sobre elc comentari i NAGs del moviment i la finestra es tanca. Si no es prem aquest botó, si l’usuari navega per uns altres moviments a la finestra principal, els canvis que s’hagin fet, es perdran.
* Botó revertir (fletxa). Quan s’han fet canvis sobre el comentari o els NAGs i es prem aquest botó, es torna als valors originals de comentari i NAGs que tenia el moviment.

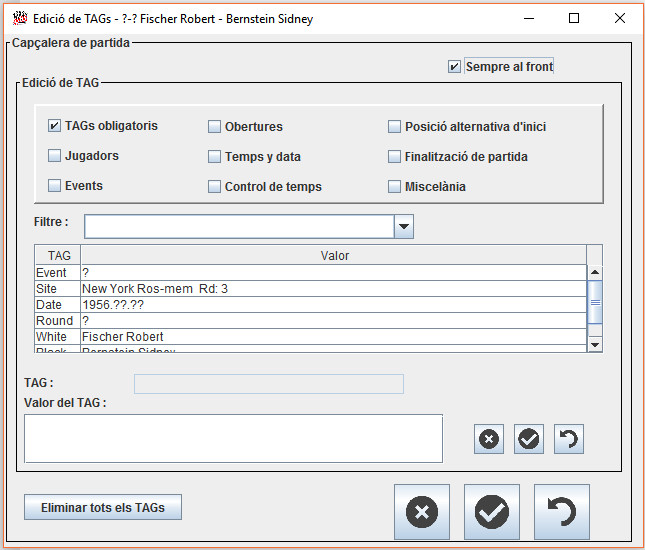
## Finestra d’edició de TAGs

Els TAGs son paràmetres que proporcionen información de la partida.

La finestra d’edició de TAGs es pot obrir mitjançant l’opció de menú (Finestres->Edició de TAGs) i permet modificar els valors d’aquests paràmetres.

Els TAGs que poden ser modificats són els estàndar del format PGN.

La finestra té aquest aspecte:



La finestra permet editar la informació de la partida, separada en forma de TAGs, com per exemple: White (jugador blanc), Event (torneig), Site (lloc), Date (data), etc.

Hi ha bastants TAGS i per a poder seleccionar-los de forma més o menys senzilla, s’han dividit en grups que agrupen TAGs segons el tema del que tracten.

A la taula de TAGS de la partida, només apareixen els TAGs del grups que estiguin marcats i que, a més, compleixin amb el filtre actual.

Després parlarem del filtrat de TAGs.

### Selecció de grups de TAGs

Els grups de TAGs poden seleccoinar-se/deseleccionar-se individualment, o bé mitjançant el menú emergent (botó dret del ratolí).

Quan es prem el botó dret del ratolí en aquesta zona de la finestra, apareix el aquest menú:



Aquest menú té tres opcions:

* Seleccionar només el grup sobre el que es troba el ratolí.
* Seleccoinar tots el grups.
* Deseleccoinar tots el grups.

### Filtrat, selecció y edició de TAGs

El filtrat es fa mitjançant un desplegable al que es poden escriure nous elements, o bé seleccionar un dels últims elements que s’hagin escrit.

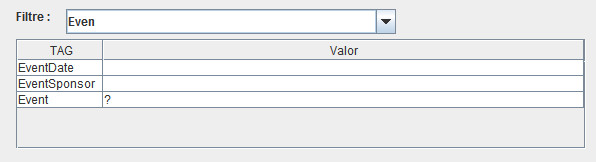
La manera senzilla d’actuar del filtre (i que farem servir normalment), és que només es mostren els TAGs que continguin la seqüència de caràcters escrita al filtre.

Hi ha una altra manera més avançada d’utilitzar el filtre, però que només està a l’abast de les persones que tinguin coneixments d’expresions regulars. (Es mostren els TAGs el text dels quals té coincidència amb l’expresió regular escrita al filtre).

De qualsevol manera, com no hi ha excesius TAGs, utilitzar aquesta manera avançada no suposa una millora substancial.

Així dons, si no coneixes les expressions regulars, no et preocupis.

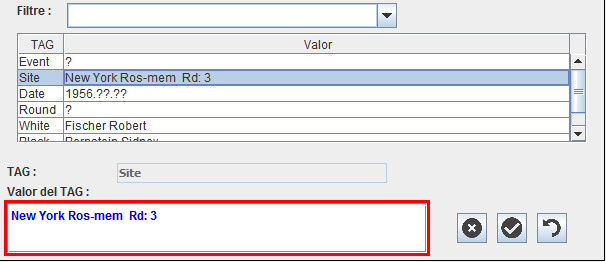
El filtrat es fa cada cop que, estant el focus al desplegable, es prem retorn, o bé es selecciona un altre element present al desplegable, o bé el focus surt del desplegable.



Per a eliminar el filtrar, s’ha d’escriure al desplegable una cadena buida (equivalent a que no hi hagi filtre) i prémer retorn.

Si volem seleccionar un TAG determinat, simplement s’ha de prémer amb el ratolí sobre el TAG desitjat o moure’s amb les fletxes del cursor per les files de la taula.

Cada cop que es selecciona un nou TAG, les seves dades pasen als components de sota i, en cas de que el TAG sigui editable, es pot editar el seu valor.



El valor del TAG es pot editar a l’àrea de text marcada en vermell.

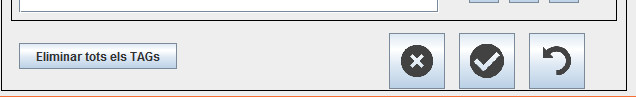
Existeixen tres botons a la part dreta d’quest àrea de text:

* Creu (x). Netejar TAG. Elimina el contingut del TAG. És equivalent a esborrar el text i acceptar els canvis.
* V: Acceptar els canvis. S’accepten els canvis fets al valor d’aquest TAG en particular.
* Fletxa: Reverteix els canvis al valor del TAG, respecte al valor que hi havia quan es va seleccionar.

### Acceptar, descartar, revertir canvis

L’edició de TAGs individuals que hem vist abans, permeten modificar TAGs de la capçalera d’una partida.

No obstant, aquests canvis no s’apliquen immediatament sinó que, un cop realitzats tots els canvis desitjats, s’haurà de realitzar una acció sobre els botons globals de la finestra (són els botons de la part inferior):



En aquesta part de la finestra, hi ha quatre botons:

* Eliminar tots els TAGs: Quan es prem aquest botó, s’esborra el contingut dels valors de tots el TAGs.

Després d’aquest canvi, es pot continuar editant TAGs.

Quan s’acceptin els canvis, aquests es tornaran persistents i no hi haurà marxa enrere.

* Creu: Descartar els canvis realitzats.

Després de prémer aquest botó, es descarten els canvis realitzats fins al moment, des del moment en que es va obrir la finestra d’edició de TAGs.

Després de descartar, la finestra es tancarà.

* V: Acceptar canvis.

Després de prémer aquest botó, les modificacions realitzades als TAGs es tornen persistents i ja no es podran revertir.

Després d’acceptar, la finestra es tancarà.

* Fletxa: Revertir canvis.

Després de prémer aquest botó, es descarten les modificacions realitzades als TAGs des que es va obrir la finestra. La finestra no es tanca i permet continuar editant TAGs.

## Finestra d’edició de la posició inicial

L’aplicació permet crear partides des de una posició arbitrària que no té per què ser la posición inicial estàndar.

Això és útil perquè hi ha moltes partides als llibres que comencen a ser comentades a partir d’uan posició avançada de l’apertura, del mig joc o del final.

En aquest cas, és possible editar la posició inicial de la partida per que es pugui navegar pels moviments i que es puguin mostrar les posicions resultants al taulell.

En cas de que en aquest tipus de partides no s’hagi editat la posició inicial, l’aplicació mostrarà un missatge sobre el taulell buit per a indicar que per a poder navegar per aquesta partida, abans s’ha d’editar la posició inicial.

El missatge que mostra l’aplicació en aquests casos es aquest:



Per a solucionar aquesta situació, haurem d’obrir la finestra d’edició de la posició inicial.

Això pot fer-se de dues maneres:

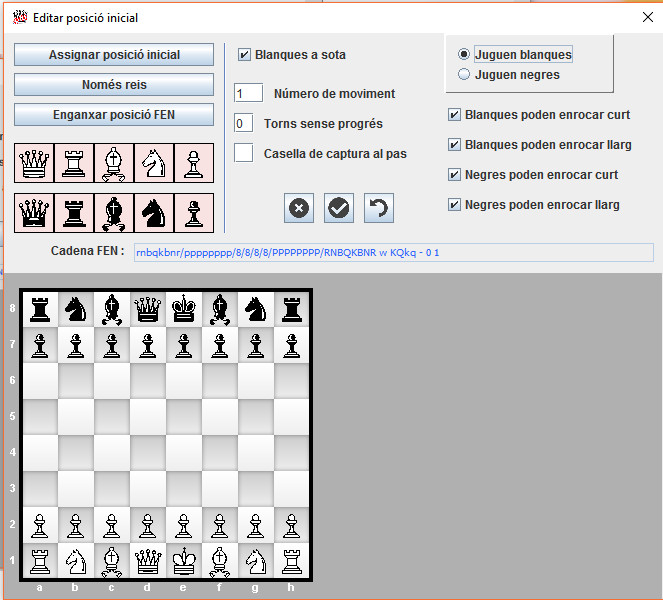
* Des de el menú principal de l’aplicació:

Finestres->Editar posició inicial

* Desde el menú emergent (prement el botó dret del ratolí) que apareix a la zona de la taula de partides.

Situant el punter del ratolí sobre la partida de la que es vol editar la posició inicial i amb el botó dret del ratolí: Menú emergent->Editar posició inicial de la partida.

Un cop oberta, la finestra té aquest aspecte:

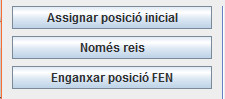


La finestra està dividida en dues parts diferenciades:

* Part de dalt: Panell que conté els controls de la finestra, les peces uqe poden ser arrossegades fins el taulell i els diferents paràmetres d’una posició que no es veuen al taulell.
* Part de sota: Panell amb el taulell, que mostra la posició de les peces.

### Asignació d’una posició inicial de partida

A la part superior esquerra del panell de control de la finestra, hi ha dos botons que permeten assignar directament una posició inicial que després podrà ser modificada a mà.



* Botó: Assignar posició inicial. Quan es prem aquest botó, les peces es posen a la seva posició inicial estàndar.
* Botó: Només reis: En prémer aquest botó, només es deixen els reis a la seva posició inicial. Aquest pot ser un bon inici per a editar una posición del final, on hi ha poques peces.
* Botó: Enganxar posició FEN. En prémer aquest botó, l’aplicació espera trobar una cadena FEN al portapapers.

Aquesta cadena FEN té que fer-se copiant prèviament al portapapers, bé des d’una altra aplicació, bé copiant la posició FEN que apareix després de cada canvi que es fa en la posició al component de text Cadena FEN.

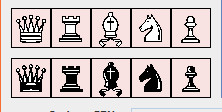
El component de text Cadena FEN, té aquest aspecte:



Per a copiar la Cadena FEN al portapapers, s’ha de seleccionar tota la cadena de text i copiar-la al portapapers (Ctrl + C).

### Peces per a ser col.locades al taulell

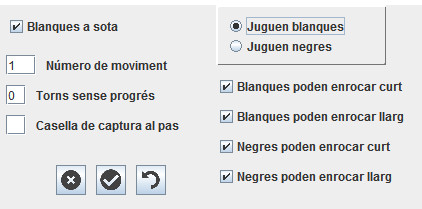
A sota dels botons anteriors, hi ha dues files d’imatges amb peces. Una fila per cada color:



Aquestes peces estan per a poder ser arrossegades amb el ratolí al taulell.

### Altres controls de configuración de la posició

Hi ha altres paràmetres d’una posició que es poden configurar:



* Per a la vista del taulell, pot configurar-se si són les blanques o les negres les que juguen desde baix. Això no té cap afectació a la posició FEN resultat.

Pot ser útil si es vol canviar el punt de vista del taulell.

* Número de moviment: Indica quin serà el número del següent moviment del jugador que té el torn (comptant tots els moviments fets pel jugador des de l’inici de la partida).
* Torns sense progrés: Aquest paràmetre indica quants torns han transcorregut des de l’última captura o moviment de peó. És utilitzat per la regla de taules per 50 moviments sense progrés.
* Casella de captura al pas: Aquest paràmetre indica la casella a la que pot capturar al pas un peó blanc en la cinquena fila o bé un peó negre a la quarta fila, degut a que al moviment just anterior, el peó contrari havia avançat dues posicions des de la seva posició inicial.

El valor que ha de tenir aquest paràmetre és la casella entre la posició inicial i la posició final d’un moviment de peó (just el moviment anterior) que havia avançat dues posicions.

En cas que el moviment anterior no hagi sigut un avanç de dues posicions d’un peó, aquest paràmetre ha d’estar buit.

Quan s’accepta la posició, es realitzen comprovacions per a evitar valors erronis en aquest paràmetre.

* Torn de joc: Indica si el següent torn és de les blanques o de les negres.
* Indicadors d’enroc: Són uns indicadors que indiquen bàsicament si el rei o alguna de les torres ha sigut moguda des de la seva posició incial i ha tornat a la seva posició inicial de nou, produint una situació en la que no és possible deduir a partir de la posició de les peces si l’enroc encara és possible o no.

En cas de que aquests indicadors estiguin marcats, l’aplicació calcularà si els enrocs es poden produir o no, deduint-lo a partir de la posició de les peces (es suposa que en aquest cas, ni el rei ni la torre, han sortit de la seva posició inicial i han tornat a ella).

En cas que, o bé el rei, o bé alguna de les torres hagi sortir de la seva posició inicial i hagi tornat a ella, s’haurà d’indicar a l’aplicació desmarcant els indicadors adequats, indicant que no es pot produir l’enroc encara que les peces romanguin a la seva posició inicial.

Ademés dels controls anteriors, hi ha tres botons que serveixen per a descartar, acceptar o revertir els canvis:

* Creu (x): Descartar els canvis i tancar la finestra.
* V: Acceptar els canvis, consolidar-los i tancar la finestra.
* Fletxa: Revertir els canvis que s’hagin produït des de que es va obrir la finestra per a continuar editant des de la posició que hi havia en obrir la finestra.

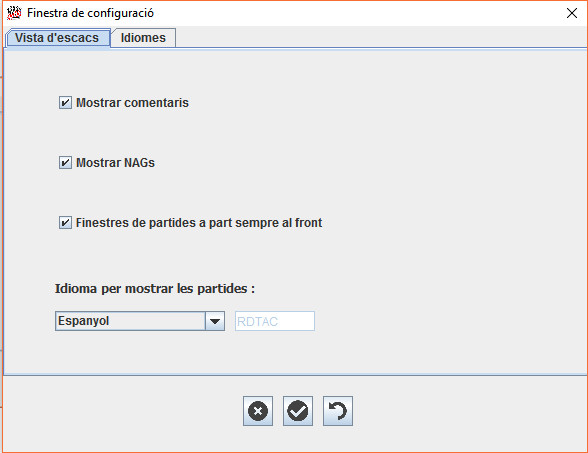
## Finestra de configuració de preferències

A la finestra de preferències es poden configurar alguns paràmetros que permetran modificar el comportament de l’aplicació.

La finestra té dues llengüetes que explicarem a continuació.

### Secció: Vista d’escacs

La llengüeta Vista d’escacs té aquest aspecte:



En aquesta llengüeta hi ha diferents paràmetres configurables:

* Mostrar comentaris: Si aquest paràmetre està marcat, es mostraran els comentaris de les partides (no té res a veure amb que s’extreguin els comentaris de les partides en la opció d’extracció de partides d’un llibre en PDF. L’extracció de partides no inclou en cap cas els comentaris).
* Mostrar NAGs: Si aquest paràmetre està marcat es mostraran els NAGs de les partides.
* Finestres de partides a part sempre al front: Si aquest paràmetre està marcat es mostraran les finestres de les partides “a part” sempre al front (per davant de la finestra principal).
* Idioma per a mostrar les partides:

Hi ha diferents idiomes predefinits que poden ser seleccionats del desplegable d’idiomes.

La informació necessària per a cada idioma es resumeix en conèixer la lletra que s’utilitza per a designar a cada una de les peces en el format algebraic dels moviments.

L’aplicació també permet utilitzar un idioma no existent prèviament (seleccionant el primer element del desplegable (Personalitzat)) i definint les lletres que designen cada peça.

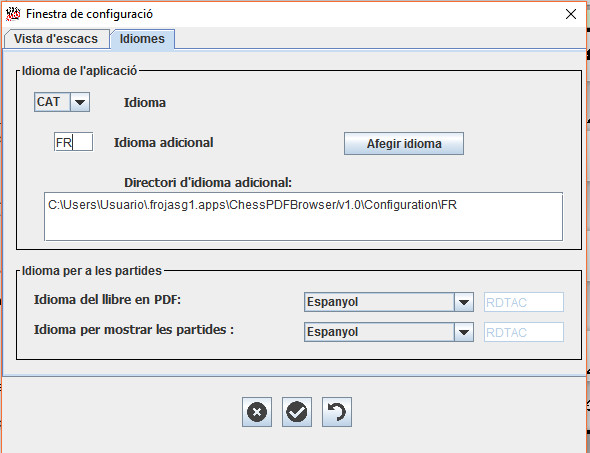
Aquestes lletres, han de posar-se en aquest ordre:

Rei, Dama, Torre, Alfil, Caball.

Aquesta opció de configuració només té sentit quan a les lletres de les peces utilitzades per a descriure els moviments de l’arbre de variants (els comentaris, òbviament no es tradueixen automàticament).

### Secció: Idiomes

Aquesta llengüeta té aquest aspecte:



A aquesta llengüeta hi ha dos panells diferenciats. Els veurem a continuació.

### Subpanell: Idioma de la aplicació

A aquest panell es pot canviar l’idioma dels texts de l’aplicació.

Els idiomes disponibles per defecte són:

* Castellà (ES)
* Anglès (EN)
* Català (CAT)

Per a poder donar suport a més idiomes no inclosos actualment, es poden afegir escrivint l’idioma a l’àrea de text “Idioma addicional”, i prement el botó “Afefir idioma”.

Quan es crea un idioma addicional, es copien els arxius amb els texts en anglès a la carpeta pròpia per a l’idioma (el nom llarg d’aquesta carpeta apareix a l’àrea de text: “Directori d’idioma addicional).

Quan es crea un idioma, l’usuari ha de traduir tots els arxius d’aquesta carpeta.

Des d’aquest moment l’aplicació oferirà la possibilitat de canviar els textos de l’aplicació a aquest nou idioma.

Hi ha dos tipus d’arxius a traduir:

* Arxius rtf (en aquest tipus d’arxiu d’ha de traduir tot el text, excepte els enllaços de direccions d’internet (pàgines web)).
* Arxius de properties. Pels que no conegueu aquest format, us diré que es tracta d’un arxiu de text que té un títol (començant per #), i darrera d’aquest, un nombre variable d’etiquetes amb el seu valor, semblant al que segueix:

#TÍTOL

# xxxxxxxxxx

ETIQUETA1=text 1

ETIQUETA2=text 2

...

Les etiquetes han de romandre sense modificar i els textos s’han de traduir a l’idioma escollit.

Si t’agradaria que el nou idioma aparegui a la següent versió de l’aplicació, pots enviar el contingut del nou directori d’idioma que has traduït a: [frojasg1@hotmail.com](mailto:frojasg1@hotmail.com) amb l’Assumpte: “Nou idioma addicional per a Chess PDF browser 1.0 (IDIOMA)”, on hauràs de substituir la cadena IDIOMA pel nom llarg de l’idioma que desitges incloure i al que has traduït els textos.

### Subpanell: Idioma per a les partides

A aquest panell es permet canviar l’idioma utilitzat per a les partides d’escacs.

Hi ha dos desplegables:

* El primer permet seleccionar l’idioma de les partides a ser extretes del PDF.
* El segon permet seleccionar l’idioma en el que seran mostrades les partides a les àrees de text habilitades per a això.

L’idoima de les partides d’escacs és una simple configuració a la que s’ha d’indicar a l’aplicació les lletres per a designar les peces en el format algebraic.

Hi ha diferents idiomes ja predefinits i si es vol configurar un idioma que no sigui present al desplegable, sempre és possible escollir la primera opció (personalitzat), que permet introduir directament les inicials de les peces (han d’estar en l’ordre correcte per a que l’aplicació funcioni correctament sense cap altre caràcter entre mig, ni tan sols espais).

En català, aquestes inicials serien les següents:

RDTAC

(Rei – Dama – Torre – Alfil – Caball)

### Panell comú per a acceptar els canvis

Com s’ha vist a les imatges de cada una de les llengüetes de configuració, a la finestra de configuració hi ha un panel comú a les dues finestres.

Aquest panell conté tres botons que serveixen per a indicar a l’aplicació què dessitja fer-se amb els canvis de configuració introduïts:



* Creu: Descartar els canvis i tancar la finestra de configuració.
* V: Acceptar els canvis, consolidar-los i tancar la finestra de configuració.
* Fletxa: Revertir la configuració a la que hi havia quan es va obrir la finestra de configuració i continuar editant la configuració.

## Finestra de partida oberta “a part”

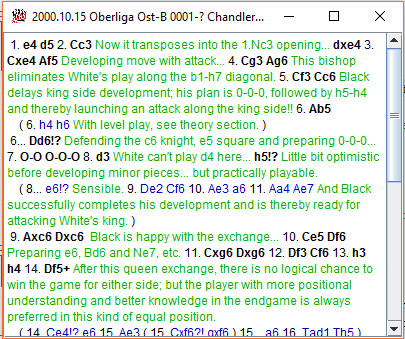
Amb l’objectiu d’editar, copiar/enganxar variants d’unes partides a unes altres (cosa que de vegades és necessari per a resoldre les ambigüitats que es poden produir en extreure les partides), és útil tenir l’arbre de variants de diferents partides en finestres separades i visibles totes a l’hora.

Degut a la necessitat d’obrir finestres d’aquest tipus, s’han creat dues opciones de menú que permeten obrir una partida en una finestra separada.

* Al menú emergent de la taula de partides a la finestra principal.
* Al menú de Finestres.

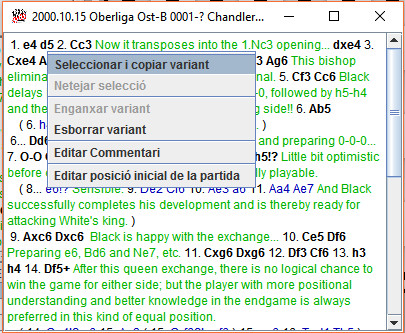
Aquest tipus de finestres de partides “a part”, pot configurar-se per a que estiguin sempre al front, per davant de la finestra principal (encara que aquest comportament pot canviar-se des de la finestra de configuració de preferències).

L’aspecte d’aquest tipus de finestres és el següent:



### Menú emergent

S’ha aprofitat el mateix component que conté el llistat de les variants de la finestra principal i també el seu menú emergent:



El menú ja va ser explicact a l’apartat de la finestra principal, encara que en aquest apartat veurem més detalls de les opciones per a edició de partides:

* Seleccionar i copiar una variant: Quan s’escull aquesta opció del menú, es selecciona la variant que comença amb el moviment sobre el que estava el ratolí quan es va prémer el botó dret del ratolí.

Després de seleccionar aquesta opció, a la finestra apareixerà, ressaltada i amb fons groc, la variant seleccionada.



* Netejar la selecció, permet deseleccionar la variant seleccionada prèviament.
* Enganxar varaint, permet enganxar la variant seleccionada (marcada en groc) just després del moviment sobre el que es trobava el punter del ratolí en prémer el botó dret.

En aquest cas es realitza la comprovació de que el número de moviment i el torn han de coincidir per a evitar fer còpies inconsistents.

* Esborrar variant. Permet esborrar la variant sobre la que estava el ratolí quan es va prémer el botó dret.

Les opcions d’enganxar i esborrar variant no es poden desfer. És per això que d’ha d’anar amb compte per a evitar cometre equivocacions.

És possible enganxar una variant seleccionada en una altra partida diferent (que pot estar oberta també a part), o també es pot enganxar aquesta variant seleccionada a l’àrea de text de la partida principal.

## Finestra Sobre l’aplicació

A la finestra Sobre l’aplicació es mostren els agraïments i les direccions web d’on s’ha extret algun article, font o recurs que ha sigut utilitzat a l’aplicació.

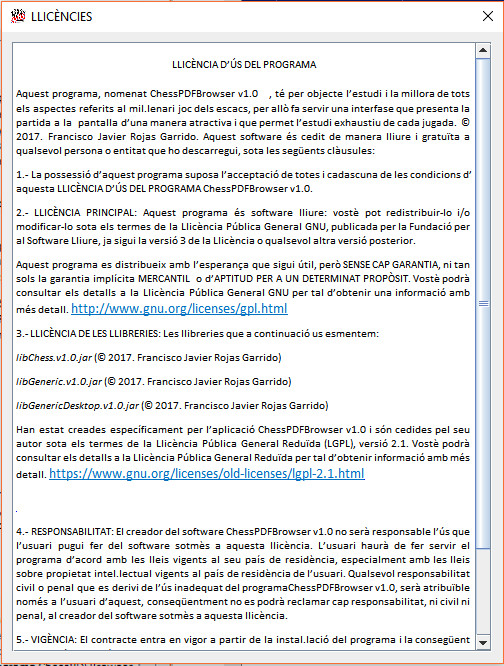
La finestra té aquest aspecte:



## Fiestra de Llicència

A la finestra de llicència, es pot tornar a llegir la llicència que s’havia acceptat en instal·lar per primer cop l’aplicació.

Té aquest aspecte:

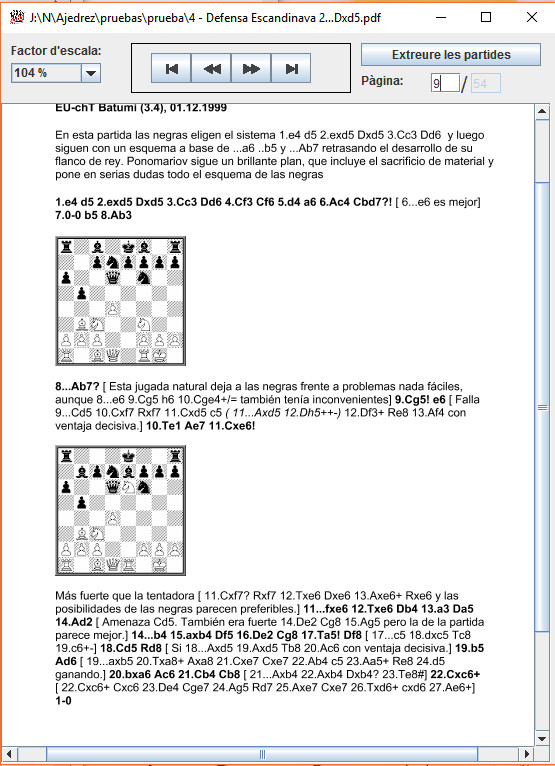


# Exemple d’edició de partides extretes amb ambigüitats

## Cas pràctic

En aquest apartat es veurà un exemple senzill sobre com resoldre les limitacions del mòdul d’extracció de partides, per a tornar a juntar les parts de la partida que s’havien separat degut a les ambigüitats que no s’havien pogut resoldre automàticament.

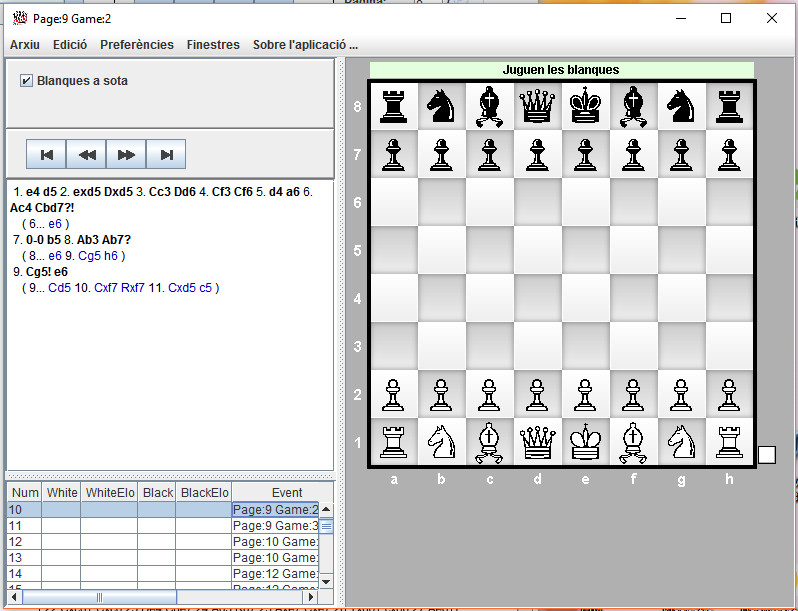
En aquest exemple, veurem com resoldre els problemes degut a les ambigüitats de l’extracció d’aquesta partida:



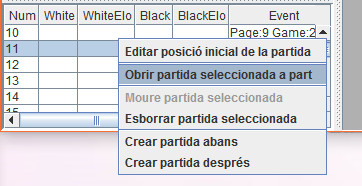
Després d’haver extrat les partides del PDF, tenim que la partida que ens ocpua es troba dividida en dues parts, i entre aquestes dues parts hi ha un fragment que no s’ha pogut extreure.

Veurem com fer per a generar les parts que ens falten i com poder enganxar la segona part de la partida en la posició adient de la primera part extreta, tenint d’aquesta manera totes les variants juntes en una sola part (una sola partida).

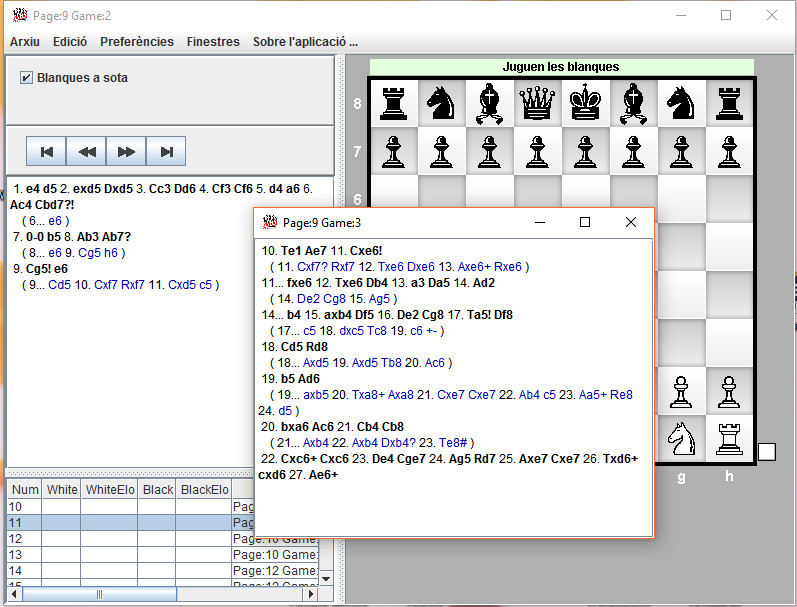
* Tenim que la primera part de la partida a la finestra principal (fent doble click sobre la partida a la taula de partides):



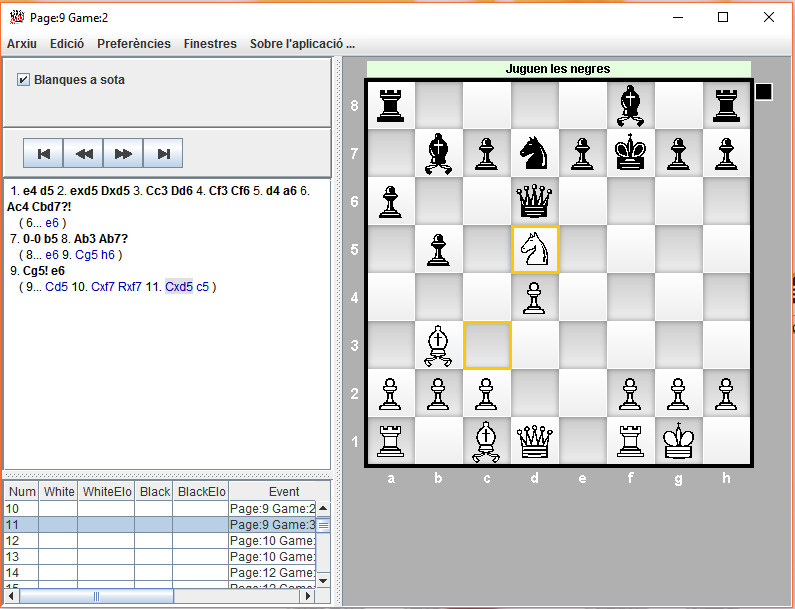
* Obrim la segona part de la partida en una finestra a part:



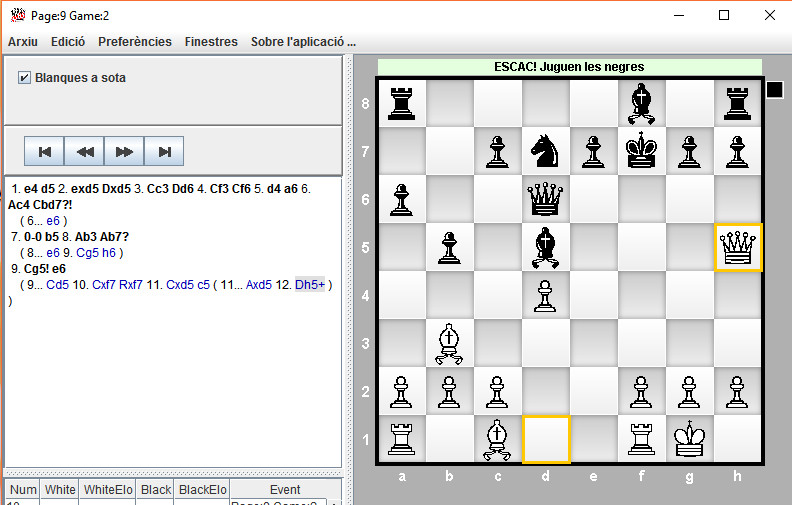
* Aquest és l’aspecte després d’obrir la segona part de la partida:



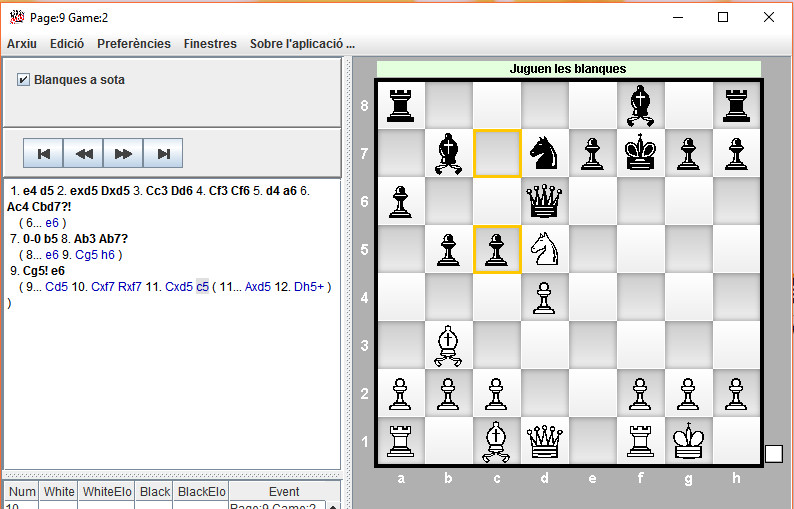
* Ens col.lquem al moviment on s’han d’afegir els moviments de la primera variant “perduda” ( 11... Axd5 12. Dh5+ +-). Haurem de situar-nos al moviment 11. Cxd5 (el moviment de la posició actual té fons gris clar per a poder distingir-lo):



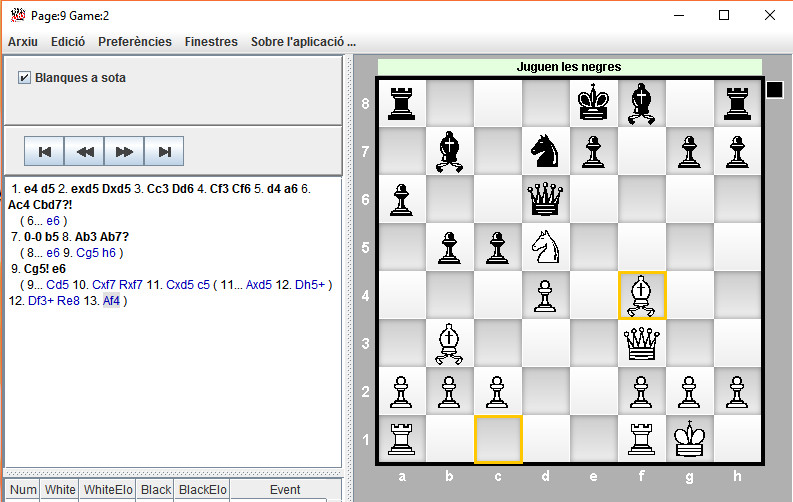
* Sobre el taulell, reproduïm manualment els dos moviments de la primera variant perduda ( 11... Axd5 12. Dh5+ +-):



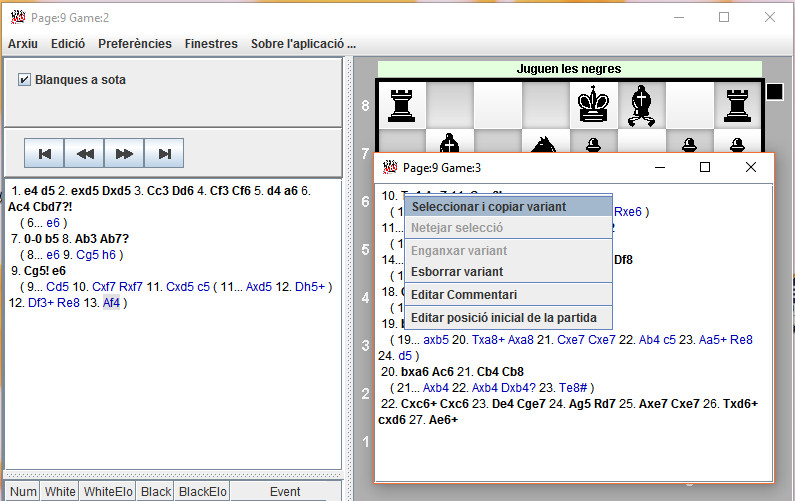
* Ens col.loquem sobre el punt (11... c5) on podrem començar a afegir la segona variant perduda (12. Df3+ Re8 13.Af4 ):



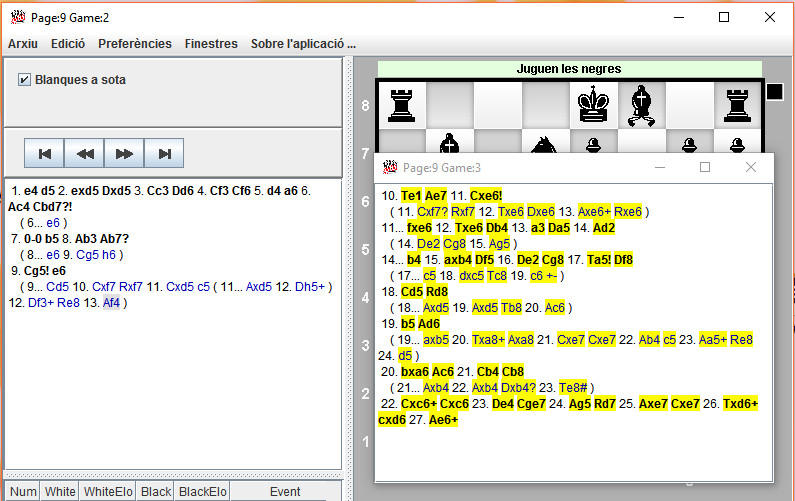
* Reproduim manualment la variant (realitzant els moviments arrosegant les peces amb el ratolí):



* Seleccionem la segona part extreta de la partida (que teníem a la finestra “a part” ):



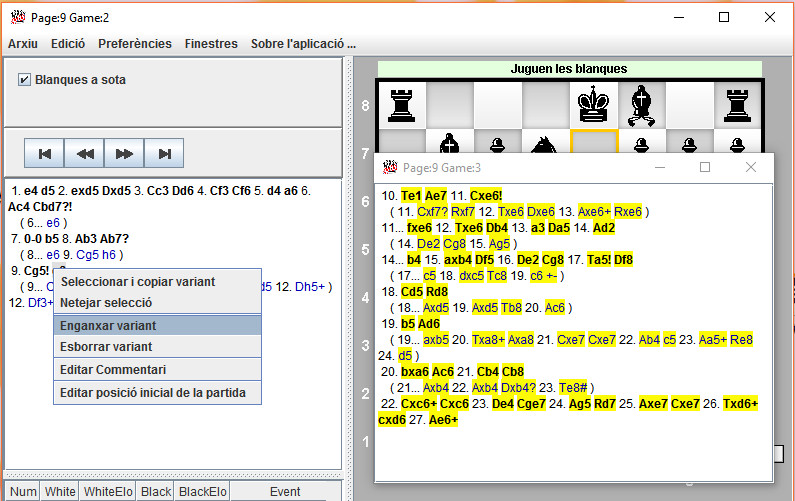
* Després de seleccionar tota la variant de la partida, tindrem aquesta imatge:



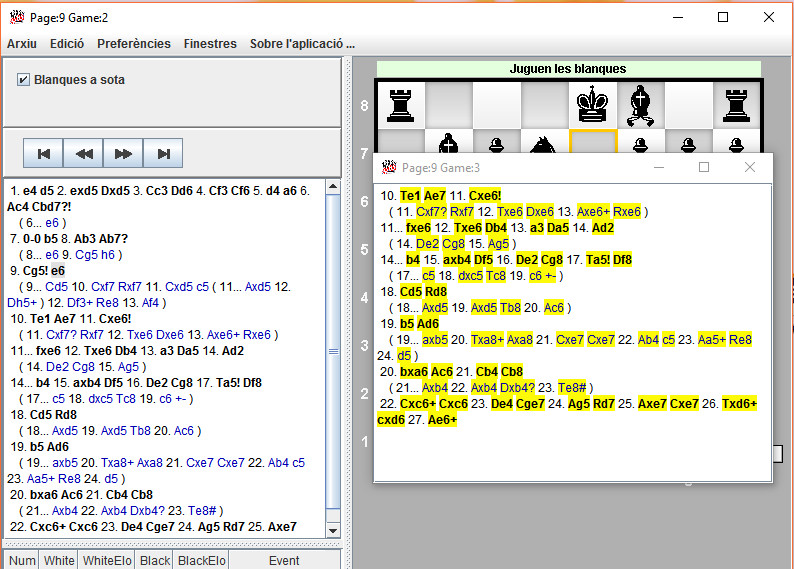
* Ens situem al moviment adient per a enganxar la segona part de la partida, que tenim seleccionada (9... e6):



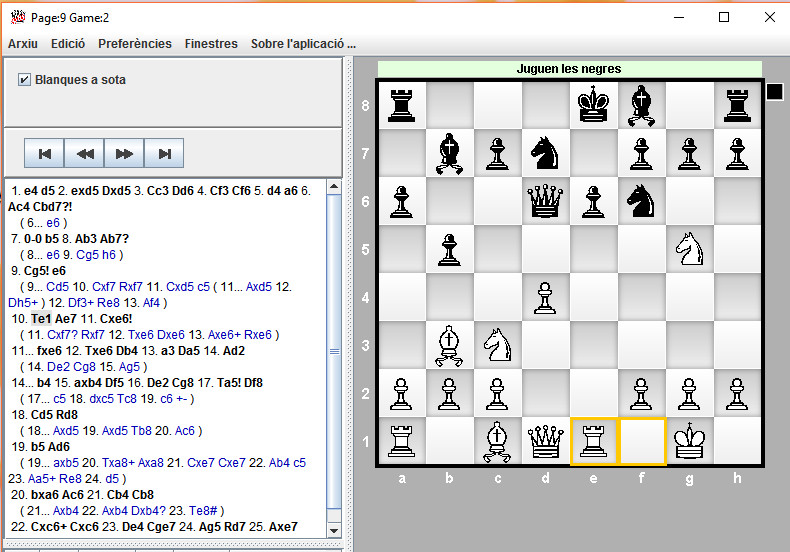
* Enganxem la selecció a la posició (hem de posar el punter del ratolí un altre cop al moviment on es vol enganxar la variant seleccionada i obrir le mnú emergent amb el botó dret del ratolí):



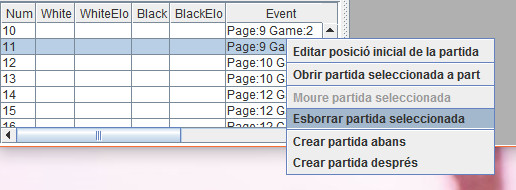
* Aquest és l’aspecte després d’enganxar la segoma part de la partida sobre el moviment anterior:



* En posem sobre el primer moviment de la variant que acaben d’enganxar (només com a comprovació):



* Després de tenir tota la partida completa, podem esborrar la partida que tenia la segona part de la partida que ens ocupa.



* Desprès d’eliminar aquesta partida que ja no ens servia, passarem a la següent partida de la taula:



## Un altre cas més complex

En aquest apartat veurem un altre exemple de les limitacions del mòdul d’extracció de partides.

En aquest cas es tracta d’una partida amb un arbre de variants més complex i l’aplicació ha fallat en obtenir la variant a la que pertanyien alguns dels moviments.

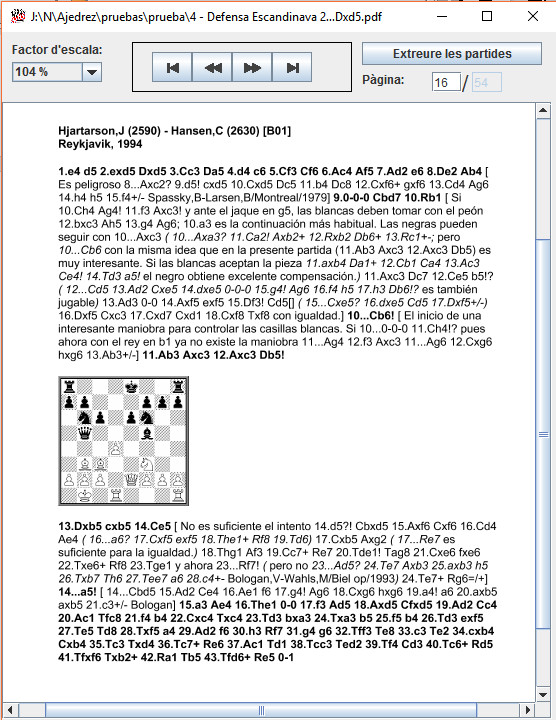
En aquest cas es obvi que hi ha un error, ja que es produeixen moviments il.legals que l’aplicació detecta i marca amb fons vermell.

En uns altres casos més difícils encara, podem produir-se errors que l’aplicació no arribi a detectar degut a que els moviments també són legals en la variant en la que s’han ficat.

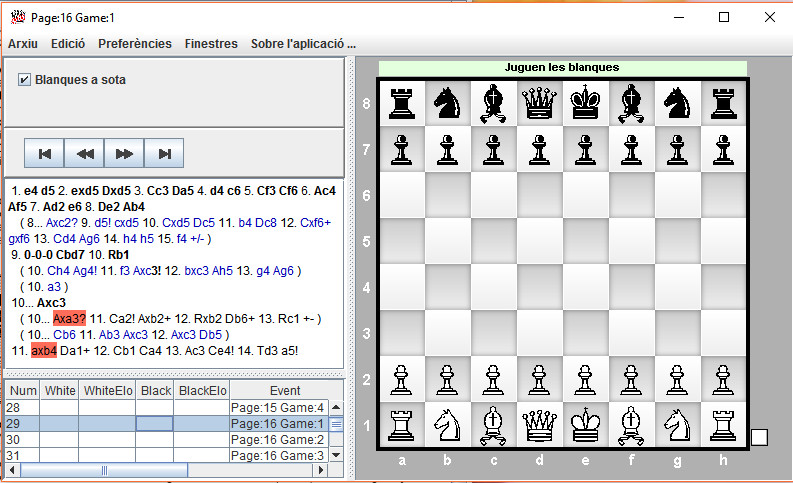
En situació normal això no deuria passar, però en el cas d’arbres de variants amb moltes variants, podria passar fàcilment, ja que hi ha ocasions en les que l’aplicació no pot deduir correctamente a quina variant pertany cada moviment (principalment per què en extreure els moviments de les partides dels llibres en PDF, no hi ha obligació de trobar parèntesi que ajudin a l’hora de saber a quina variant pertany cada moviment, ja que pot ser que aquests parèntesis apareguin o no).

Degut a això, hi ha molta dificultat per a conèixer a quina variant pertany un moviment quan es tracta d’un arbre de variants complex.

Aquesta és la partida que treballarem en aquesta ocasió:



* Aquest és el primer fragment de la partida:



Es pot veure que l’aplicació ha detectat dos moviments il.legals a l’arbre de variants extret.

Això vol dir que quan es selecciona un dels moviments marcats en vermell (o qualsevol que estigui inclòs a les seves subvariants derivades), apareixerà el següent missatge al taulell de la finestra principal:



Les posicions il.legals és una cosa que seria recomanable arreglar a mà.

Si a la partida hi ha molts errors, pot ser seria recomanable descartar el resultat de l’extracció d’aquesta partida (esborrant les parts obtingudes en forma de partides) i potser, creant una partida nova en aquesta mateixa posició de la llista de partides, aquest cop fent a mà tots els moviments.

No obstant no és necessari resoldre tots els moviments il.legals abans de guardar les partides en un arxiu PGN, ja que l’aplicació permet guardar inclús quan es produeixen posicions il.legals.

Quan es tornin a carregar les partides amb posicions il.legals, tornaran a aparèixer les indicacions en fons vermell i els missatges de Posició i.legal.

Això sí, és possible que si un arxiu en PGN resultant de guardar amb aquesta aplicació té posicions il.legals o partides sense configurar les posicions inicials intenta obrir-se amb una altra aplicació d’escacs, es produexin problemes.

# Annexos

## Conceptes utilitzats al manual

En aquest apartat s’explicacran alguns conceptes necessaris per a poder entendre correctamene el manual i el funcionament de l’aplicació.

* Comentari.

Text explicatiu que pot acompanyar a una jugada.

Els comentaris útils són aquells que han sigut escrits per un expert d’escacs que hagi pogut analitzar la posició concreta.

* NAG.

És la manera de denomintar una sèrie de comentaris estàndar dins d’un arxiu PGN.

Els NAGs són els signes opcionals que poden seguir a un moviment, indicant la qualitat d’aquest.

Aquest són alguns dels possibles NAGs:

|  |  |
| --- | --- |
| NAG | Interpretació |
| $0 | anotació nul.la |
| $1 | bon moviment (tradicional "!") |
| $2 | mal moviment (tradicional "?") |
| $3 | moviment molt bo (tradicional "!!") |
| $4 | moviment molt dolent (tradicional "??") |
| $5 | moviment interessant (tradicional "!?") |
| $6 | moviment dubtós (tradicional "?!") |

* PDF.

És un format estàndar d’arxiu que permet emmagatzemar text i imatges format documents o llibres.

* PGN.

És un format estàndar d’arxiu que permet emmagatzemar una llista de partides d’escacs amb les seves variants.

La informació de cada partida conté una capçalera amb informació sobre la partida (organitzada en TAGs), i després el cos de la partida (una llista de moviments organitzats en variants).

Permet incloure comentaris i NAGs en cada un dels moviments.

* TAG.

Un TAG és un paràmetre situat a la capçalera d’una partida guardada en format PGN i que inclou informació sobre la partida (el nom dels jugadors, el seu ELO, la localització, el event, ronda, etc. ).

Hi ha set TAGs que són obligatoris per a totes les partides guardades en format PGN, la resta de TAGs són opcionals.

Els TAGs obligatoris són aquests:

1) Event (nom del campionat o del match)

2) Site (Localizació de l’event)

3) Date (la data de l’inici de la partida)

4) Round (el número de ronda de la partida)

5) White (el jugador amb peces blanques)

6) Black (el jugador amb peces negras)

7) Result (resultat de la partida)

## Text de la llicència

La llicència que ha de ser acceptada per a utilitzar l’aplicació té aquest text:

LLICÈNCIA D’ÚS DEL PROGRAMA

Aquest programa, nomenat ChessPDFBrowser v1.0 , té per objecte l’estudi i la millora de tots els aspectes referits al mil.lenari joc dels escacs, per allò fa servir una interfase que presenta la partida a la pantalla d’una manera atractiva i que permet l’estudi exhaustiu de cada jugada. © 2017. Francisco Javier Rojas Garrido. Aquest software és cedit de manera lliure i gratuïta a qualsevol persona o entitat que ho descarregui, sota les següents clàusules:

1.- La possessió d’aquest programa suposa l’acceptació de totes i cadascuna de les condicions d’aquesta LLICÈNCIA D’ÚS DEL PROGRAMA ChessPDFBrowser v1.0.

2.- LLICÈNCIA PRINCIPAL: Aquest programa és software lliure: vostè pot redistribuir-lo i/o modificar-lo sota els termes de la Llicència Pública General GNU, publicada per la Fundació per al Software Lliure, ja sigui la versió 3 de la Llicència o qualsevol altra versió posterior.

Aquest programa es distribueix amb l’esperança que sigui útil, però SENSE CAP GARANTIA, ni tan sols la garantia implícita MERCANTIL o d’APTITUD PER A UN DETERMINAT PROPÒSIT. Vostè podrà consultar els detalls a la Llicència Pública General GNU per tal d’obtenir una informació amb més detall. <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

3.- LLICÈNCIA DE LES LLIBRERIES INTERNES: Les llibreries internes que a continuació us esmentem:

*libChess.v1.0.jar* (© 2017. Francisco Javier Rojas Garrido)

*libGeneric.v1.0.jar* (© 2017. Francisco Javier Rojas Garrido)

*libGenericDesktop.v1.0.jar* (© 2017. Francisco Javier Rojas Garrido)

Han estat creades específicament per l’aplicació ChessPDFBrowser v1.0 i són cedides pel seu autor sota els termes de la Llicència Pública General Reduïda (LGPL), versió 3.0. Vostè podrà consultar els detalls a la Llicència Pública General Reduïda per tal d’obtenir informació amb més detall. <http://www.gnu.org/licenses/lgpl-3.0.txt>

4.- CODI FONT: El codi font de ChessPDFBrowser v1.0 és públic. Aquest codi font es troba a disposició de qualsevol persona interessada a les url següents:

5.- ÚS I LLICÈNCIA DE LLIBRERIES EXTERNES: L’aplicació ChessPDFBrowser v1.0 requereix l’ús de llibreries externes no específicament creades per l’aplicació esmentada. Les llibreries utilitzades per l’aplicació ChessPDFBrowser v1.0, junt amb les seves llicències d’ús corresponents, són les que a continuació esmentem:

**bcpkix-jdk15on-1.47-sources.jar (**Copyright (c) 2000 - 2017 The Legion of the Bouncy Castle Inc. (https://www.bouncycastle.org))

<http://grepcode.com/snapshot/repo1.maven.org/maven2/org.bouncycastle/bcpkix-jdk15on/1.47>

Llicència: Bouncy Castle Licence (MIT License). Per obtenir informació més detallada podeu consultar:

<https://www.bouncycastle.org/licence.html>

**bcprov-jdk15on-1.47-sources.jar (**Copyright (c) 2000 - 2017 The Legion of the Bouncy Castle Inc. (https://www.bouncycastle.org))

<http://grepcode.com/snapshot/repo1.maven.org/maven2/org.bouncycastle/bcprov-jdk15on/1.47>

Llicència: Bouncy Castle Licence (MIT license). Per obtenir informació més detallada podeu consultar:

<https://www.bouncycastle.org/licence.html>

**fontbox.2.0.0.jar (**Copyright © 2009-2017 Apache Software Foundation)

<https://www.versioneye.com/java/org.apache.pdfbox:fontbox/2.0.0>

Llicència: Apache-2.0. Per obtenir informació més detallada podeu consultar:

<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

**JBIG2-Image-Decoder-master.jar (**Copyright (c) 2008, IDRsolutions)

<https://github.com/Borisvl/JBIG2-Image-Decoder>

Llicència, BSD 3-clause. Per obtenir informació més detallada podeu consultar:

<https://github.com/Borisvl/JBIG2-Image-Decoder/blob/master/LICENSE.TXT>

**jbig2-imageio-master.jar (**Copyright (C) 1995-2015 levigo holding gmbh).

<https://github.com/levigo/jbig2-imageio>

Llicència: General Public License GNU. Per obtenir informació més detallada podeu consultar:

<https://github.com/levigo/jbig2-imageio/blob/master/LICENSE-HEADER.txt>

**pdfbox.2.0.0.jar (**Copyright © 2009–2017 The Apache Software Foundation).

<https://pdfbox.apache.org/>

Llicència: Apache License, Version 2.0. Per obtenir informació més detallada podeu consultar:

<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

**juniversalchardet-1.0.3.jar (**Copyright © 1998 Netscape Communications Corporation. Contributor: Kohei Takeda).

<https://mvnrepository.com/artifact/com.googlecode.juniversalchardet/juniversalchardet/1.0.3>

Llicència, Mozilla Public License 1.1 (MPL 1.1). Per obtenir informació més detallada podeu consultar:

<http://www.mozilla.org/MPL/MPL-1.1.html>

La Llicència MPL-1.1 permet l’ús de llicències alternatives per la totalitat o part del codi de la llibreria **juniversalchardet-1.0.3.jar**. El creador de ChessPDFBrowser v1.0 es decideix per l’ús d’aquesta llibreria sota els termes de la Llicència Pública General Reduïda (LGPL), versió 3.0. Consulteu els detalls a la Llicència Pública General Reduïda per tal d’obtenir una informació més detallada. <http://www.gnu.org/licenses/lgpl-3.0.txt>

El creador de l’aplicació ChessPDFBrowser v1.0 manifesta que les llibreries externes esmentades anteriorment han estat utilitzades tot respectant escrupolosament les condicions d’ús expressades a les corresponents llicències.

Així, l’usuari de ChessPDFBrowser v1.0 haurà de respectar les condicions d’ús i de cessió de les llibreries externes esmentades anteriorment, i serà aquest l’únic responsable per l’ús incorrecte d’aquestes. El creador de ChessPDFBrowser v1.0 no tindrà cap responsabilitat per l’ús incorrecte de les llibreries externes esmentades que en pugui fer l’usuari final de ChessPDFBrowser v1.0.

6.- RESPONSABILITAT: El creador del software ChessPDFBrowser v1.0 no serà responsable l’ús que l’usuari pugui fer del software sotmès a aquesta llicència. L’usuari haurà de fer servir el programa d’acord amb les lleis vigents al seu país de residència, especialment amb les lleis sobre propietat intel.lectual vigents al país de residència de l’usuari. Qualsevol responsabilitat civil o penal que es derivi de l’ús inadequat del programaChessPDFBrowser v1.0, serà atribuïble només a l’usuari d’aquest, conseqüentment no es podrà reclamar cap responsabilitat, ni civil ni penal, al creador del software sotmès a aquesta llicència.

7.- VIGÈNCIA: El contracte entra en vigor a partir de la instal.lació del programa i la consegüent acceptació de les clàusules esmentades.

El desconeixement d’aquestes clàusules no eximeix als usuaris de la seva responsabilitat.

Si vostè no és conforme amb aquesta llicència d’ús del programa, li preguem que no instal.li el producte. En el cas en què ja hagués estat instal.lat, li preguem que el desinstal.li de forma immediata.