Manual de usuario de la aplicación Chess PDF browser v1.0

# Índice

[0. Índice 1](#_Toc480926513)

[1. Introducción 3](#_Toc480926514)

[2. Inicio rápido 3](#_Toc480926515)

[2.1. Trabajar con un archivo PGN 3](#_Toc480926516)

[2.2. Extraer las partidas de un libro en formato PDF 3](#_Toc480926517)

[3. Ventana principal 5](#_Toc480926518)

[3.1. Panel con el tablero de ajedrez 6](#_Toc480926519)

[3.2. Área de texto con los movimientos de la partida 6](#_Toc480926520)

[3.2.1. Menú emergente 7](#_Toc480926521)

[3.3. Lista de las partidas 7](#_Toc480926522)

[3.3.1. Menú emergente 8](#_Toc480926523)

[3.4. Navegación por los movimientos con las teclas del cursor 8](#_Toc480926524)

[4. Barra de menús 9](#_Toc480926525)

[4.1. Menú Archivo 9](#_Toc480926526)

[4.2. Menú Edición 10](#_Toc480926527)

[4.3. Menú Preferencias 10](#_Toc480926528)

[4.4. Menú Ventanas 11](#_Toc480926529)

[4.5. Menú Acerca de 11](#_Toc480926530)

[5. Ventanas de la aplicación 13](#_Toc480926531)

[5.1. Ventana de navegación de PDF 13](#_Toc480926532)

[5.2. Ventana de edición de comentarios 15](#_Toc480926533)

[5.3. Ventana de edición de TAGs 17](#_Toc480926534)

[5.3.1. Selección de grupos de TAGs 17](#_Toc480926535)

[5.3.2. Filtrado, selección y edición de TAGs 18](#_Toc480926536)

[5.3.3. Aceptar, descartar, revertir cambios 19](#_Toc480926537)

[5.4. Ventana de edición de la posición inicial 21](#_Toc480926538)

[5.4.1. Asignación de una posición inicial de partida 22](#_Toc480926539)

[5.4.2. Piezas para ser colocadas en el tablero 23](#_Toc480926540)

[5.4.3. Otros controles de configuración de la posición 23](#_Toc480926541)

[5.5. Ventana de configuración de preferencias 25](#_Toc480926542)

[5.5.1. Pestaña: Vista de ajedrez 25](#_Toc480926543)

[5.5.2. Pestaña: Idiomas 26](#_Toc480926544)

[5.5.2.1. Subpanel: Idioma de la aplicación 26](#_Toc480926545)

[5.5.2.2. Subpanel: Idioma para las partidas 27](#_Toc480926546)

[5.5.3. Panel común para aceptar los cambios 28](#_Toc480926547)

[5.6. Ventana de partida abierta “a parte” 29](#_Toc480926548)

[5.6.1. Menú emergente 29](#_Toc480926549)

[5.7. Ventana Acerca de … 31](#_Toc480926550)

[5.8. Ventana de Licencia 32](#_Toc480926551)

[6. Ejemplo de edición de partidas extraídas con ambigüedades 33](#_Toc480926552)

[6.1. Caso práctico 33](#_Toc480926553)

[6.2. Otro caso más complejo 41](#_Toc480926554)

[7. Anexos 44](#_Toc480926555)

[7.1. Conceptos empleados en el manual 44](#_Toc480926556)

[7.2. Texto de la licencia 45](#_Toc480926557)

# Introducción

La aplicación Chess PDF browser puede servir como ayuda a la hora de leer libros de ajedrez en formato PDF.

Te permite abrir un libro en PDF, pudiendo navegar por sus páginas, y ofreciendo la opción de extraer todas las partidas del libro, para su posterior tratamiento o uso.

De igual forma, permite abrir archivos en formato PGN.

En ambos casos la aplicación permite navegar por los movimientos, editar las partidas (creando nuevas variantes y editando los comentarios y los datos de las partidas (TAGs de la partida en formato PGN), así como la posición inicial de las partidas).

# Inicio rápido

## Trabajar con un archivo PGN

1. Abre la aplicación Chess PDF browser, haciendo doble click en: el .jar de la aplicación: que está en .../\_binary/chessPDF\_browser.jar
2. Abre un nuevo diálogo para abrir un fichero (Menú: Archivo->Abrir).
3. Selecciona el archivo en formato PGN. Tiene que tener extensión .pgn, si no no lo reconocerá.
4. Navega por las partidas, edita lo que necesites.
5. En caso de ser requerido, el archivo modificado puede ser grabado de nuevo, con el mismo nombre, o escogiendo un nombre distinto.

## Extraer las partidas de un libro en formato PDF

1. Abre la aplicación Chess PDF browser, haciendo doble click en: el .jar de la aplicación: que está en .../\_binary/chessPDF\_browser.jar
2. Abre un nuevo diálogo para abrir un fichero (Menú: Archivo->Abrir).
3. Selecciona el archivo en formato PDF. Tiene que tener extensión .pdf, si no no lo reconocerá.
4. Cuando se cargue el PDF, se abrirá una nueva ventana, mostrando una página del PDF. Esa ventana permite navegar por el PDF, y también ofrece la opción de extraer las partidas (pulsando en el botón “Extraer las partidas”).
5. Una vez se ha pulsado el botón, se abre una nueva ventana que permite seleccionar el idioma de las partidas del libro. Seleccionar el idioma y pulsar el botón “Iniciar”.

En ese momento la ventana mostrará el progreso de la extracción de partidas, y una vez terminada, mostrará las partidas en la ventana principal.

1. Trabajar con las partidas.
2. Existe la opción de grabar las partidas extraídas en formato PGN.

NOTAS:

Es muy posible que haya que hacer alguna edición para dejar las partidas extraídas idénticas a las del libro PDF:

* Esta versión de la aplicación no reconoce posiciones en el libro, por lo que las partidas que no comiencen con la posición inicial, deberán ser editadas, configurando manualmente la posición inicial de la partida.
* Otro motivo por el que las partidas pueden no ser idénticas a las del PDF, se debe a que a la hora de analizar los movimientos, la aplicación a veces llega a ambigüedades que no pueden resolverse automáticamente. En ese caso, se ha optado por dividir la partida en bloques sin ambigüedades, por lo que es posible que alguna partida en la que pase eso, sea dividida en partes, pudiendo desaparecer algunos movimientos (los ambiguos).

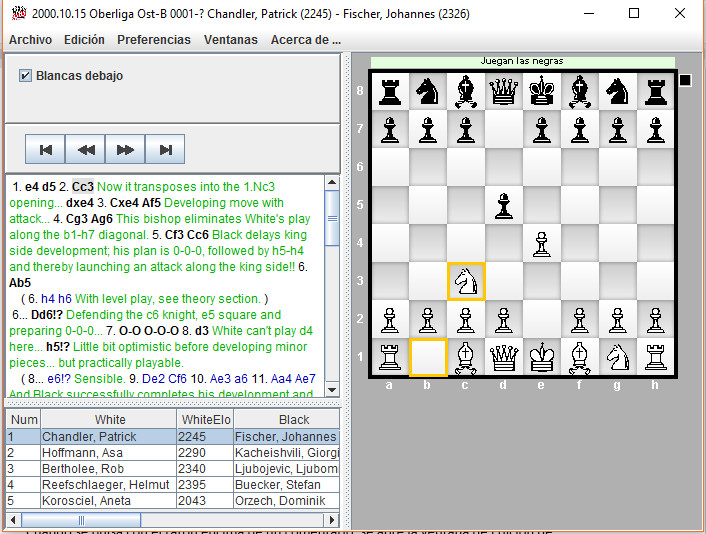
En un apartado posterior, indicaremos lo que puede hacerse para intentar solventar este inconveniente:

6 - Ejemplo de edición de partidas extraídas con ambigüedades

# Ventana principal

En este capítulo se verá la ventana principal de la aplicación.

Tras arrancar la aplicación gráfica y abrir un archivo pgn con partidas comentadas, aparece una pantalla como la siguiente:



En ella pueden apreciarse varios elementos:

* Barra de menús.

La barra de menús con sus opciones, será explicada en un capítulo posterior:

4 - Barra de menús

* A la derecha de la pantalla, puede observarse el tablero de ajedrez que muestra la posición actual.

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

La parte izquierda de la pantalla, se encuentra dividida en varias zonas, que explicaremos empezando de arriba hacia abajo:

* Panel con la opción “Blancas debajo”. Esta opción, como su nombre indica, permite seleccionar la orientación del tablero, es decir, si en el tablero, la posición inicial de las blancas está abajo o arriba.
* Panel con botones de navegación.

Este panel contiene botones que permiten moverse por los movimientos de la partida.

* Área de texto que contiene las variantes de la partida, junto con los comentarios que pueden ser desactivados mediante configuración.
* Lista de las partidas. Muestra la información más relevante de las partidas y permite cambiar la partida actual (haciendo doble click sobre la nueva partida).

## Panel con el tablero de ajedrez

En el panel de la derecha se muestra un tablero de ajedrez con la posición actual.

Cuando el puntero del ratón pasa por encima de una pieza que tiene movimientos legales, esos movimientos se muestran, marcando las posibles casillas destino con un reborde en color verde.

También se muestran las casillas inicial y final del último movimiento, con un reborde de color naranja.

Cuando una pieza tiene movimientos legales posibles, esa pieza puede ser movida hacia una casilla destino legal (arrastrándola desde la posición inicial a la posición final).

Si el movimiento todavía no figuraba entre los movimientos de la partida, se generará una nueva variante con ese nuevo movimiento.

El movimiento actual seleccionado cambia a ser el del movimiento realizado.

El panel con el tablero de ajedrez también muestra una zona con fondo verde en la que se indica la información más relevante de la posición.

Adicionalmente, en el tablero se pueden mostrar otros mensajes en caso de que la partida no parta de la posición inicial, y no tenga configurada una posición inicial distinta a la habitual.

También es posible que muestre un mensaje de posición ilegal, en caso de que el movimiento actual seleccionado no sea legal (o alguno de sus movimientos previos no sea legal).

## Área de texto con los movimientos de la partida

Debajo del panel de navegación, existe un área de texto con los movimientos de la partida actual.

En ella se muestran las variantes ( la variante principal en negrita, y las variantes secundarias en azul ) y los comentarios de cada movimiento, en caso de existir y que la aplicación esté configurada para mostrarlos.

Cuando se pulsa con el ratón encima de un movimiento, ese movimiento pasa a ser el movimiento actual, mostrándose en el tablero la posición resultante justo después de ese movimiento.

El movimiento actual se muestra con un fondo gris, para poder distinguirlo del resto.

Cuando se pulsa con el ratón encima de un comentario, se abre la ventana de Edición de comentarios y NAGs, de manera idéntica a la opción del menú emergente “Editar comentario” explicado en el apartado de menú emergente.

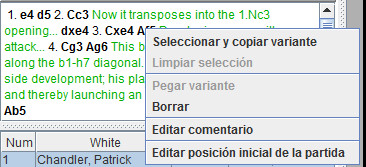
La aplicación también permite seleccionar variantes completas, para ser copiadas y pegadas, o borrar variantes completas.

En el caso de seleccionar y copiar una variante, los movimientos de esa variantes copiada, se muestran con un fondo de color amarillo.

Existe la posibilidad de que un movimiento de la partida actual no sea legal (debido a que se haya modificado la posición inicial de la partida de manera incorrecta o a algún error en los movimientos de la partida extraídos del PDF o cargados de un PGN). En ese caso, el movimiento se muestra con fondo rojo.

### Menú emergente

Este elemento de la ventana dispone de un menú emergente propio que aparece cuando se pulsa el botón derecho del ratón:



Las opciones del menú son las siguientes:

* Seleccionar y copiar variante.

Esta opción permite seleccionar y copiar una variante, o cambiar la selección en caso de que ya haya una variante seleccionada previamente.

Cuando se selecciona esta opción del menú, la variante seleccionada puede ser copiada en otra partida o en otra variante.

Los números de movimiento tienen que coincidir para poder hacer la copia, si no la aplicación no permite esa replicación de la variante.

En caso de que haya una variante seleccionada previamente, se marcan sus movimientos con fondo amarillo.

* Limpiar selección.

Esta opción sirve para deseleccionar la variante previamente seleccionada.

* Pegar variante.

Esta opción sirve para pegar la variante previamente seleccionada, a continuación del movimiento sobre el que se ha pulsado el botón derecho.

* Borrar.

Esta opción permite borrar una variante.

* Editar comentario.

Esta opción permite abrir la ventana de edición de comentarios y NAGs.

Esta ventana será explicada en el capítulo:

5.2 - Ventana de edición de comentarios

* Editar posición inicial de la partida.

Esta opción permite abrir la ventana de edición de la posición inicial de la partida.

Esta ventana será explicada en el capítulo:

5.4 - Ventana de edición de la posición inicial

## Lista de las partidas

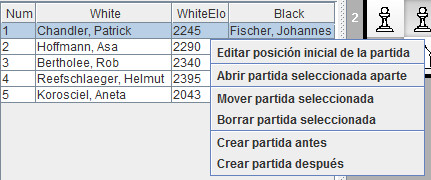
En la parte izquierda de la ventana principal en la parte de abajo, existe una lista con las partidas.

En ella se muestra la información principal de cada partida, dando la posibilidad de añadir nuevas partidas, borrarlas o moverlas.

Pulsando doblemente sobre una partida, esta partida se convierte en la partida actual, sobre la que podemos navegar por los movimientos.

### Menú emergente

Este elemento de la ventana dispone de un menú emergente propio que aparece cuando se pulsa el botón derecho del ratón:



Las opciones del menú son las siguientes:

* Editar posición inicial de la partida.

Permite editar la posición inicial de la primera de las partidas seleccionadas de la lista (que puede no coincidir con la partida actual).

Esta opción permite abrir la ventana de edición de la posición inicial de la partida.

Esta ventana será explicada en el capítulo:

5.4 - Ventana de edición de la posición inicial

* Abrir partida seleccionada aparte.

Esta opción permite abrir las partidas seleccionadas en ventanas separadas, para facilitar la opción de copiar/pegar variantes entre ellas o con el Área de texto que contiene los movimientos de la partida actual.

Las características de estas ventanas son las mismas que las que tiene el Área de texto con los movimientos de las partidas, explicados en el apartado anterior. También puede verse en el siguiente punto: 5.6 - Ventana de partida abierta “a parte”

* Mover partida seleccionada.

Permite mover las partidas seleccionadas a la nueva posición de la lista (indicada con una línea en color rojo, al pulsar el botón derecho).

* Borrar partida seleccionada.

Permite borrar las partidas seleccionadas.

* Crear partida antes.

Permite crear una partida nueva justo antes de la posición actual cuando se pulsó el botón derecho. La posición donde se insertaría la nueva partida se muestra con una línea roja al pulsar el botón derecho.

* Crear partida después.

Permite crear una partida nueva justo después de la posición actual cuando se pulsó el botón derecho. La posición donde se insertaría la nueva partida se muestra con una línea roja al pulsar el botón derecho.

## Navegación por los movimientos con las teclas del cursor

Cuando la ventana principal tiene el foco, existe la opción de moverse por los movimientos de la partida actual pulsando las teclas del cursor.

* Cursor a la derecha. Permite avanzar un movimiento, en caso de que el movimiento anterior sea el último almacenado de la línea actual, esta tecla permitirá avanzar por la variante principal.
* Cursor a la izquierda. Permite retroceder un movimiento.
* Cursor hacia arriba. Tiene dos comportamientos:
* Cuando el movimiento padre tiene un solo hijo (el actual), permite moverse hacia el movimiento anterior cuyo padre tiene más de un hijo.
* Cuando el movimiento padre tiene varios hijos, el cursor hacia arriba permite cambiar a la subvariante anterior.
* Cursor hacia abajo. Tiene dos comportamientos:
* Cuando el movimiento padre tiene un solo hijo (el actual), permite moverse hacia el movimiento posterior cuyo padre tiene más de un hijo, posicionándose, o bien en el hijo correspondiente a la línea actual, o si el movimiento ya ha sobrepasado la línea actual, en la variante principal.
* Cuando el movimiento padre tiene varios hijos, el cursor hacia abajo permite cambiar a la subvariante siguiente.

# Barra de menús

En este capítulo se explicarán las opciones de la barra de menús.

## Menú Archivo

El menú Archivo tiene este aspecto:



Este menú tiene cuatro opciones:

* Abrir. Al pulsar sobre este elemento del menú se abrirá el diálogo para buscar el archivo que se desea abrir.

La aplicación reconoce dos extensiones de archivo distintas:

* Extensión .pgn

La aplicación permite abrir archivos de partidas en formato pgn.

Para ello el archivo tiene que tener la extensión .pgn, si no tiene esta extensión, la aplicación no abrirá el archivo aunque tenga un formato de pgn válido.

* Extensión .pdf

La aplicación permite abrir libros en formato .pdf.

Para que la aplicación abra un libro pdf, el archivo tiene que tener la extensión .pdf, si no la tiene, no lo abrirá, aunque el archivo tenga un formato de pdf válido.

Cuando se abre un archivo de tipo pdf, la aplicación abrirá otra ventana que será explicada en un capítulo posterior: 5.1 - Ventana de navegación de PDF

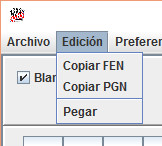
* Guardar. Al pulsar sobre este elemento del menú, la aplicación guardará el conjunto de partidas actual, con el nombre de fichero con el que se abrieron.

En caso de que se escaneen las partidas de un libro pdf, se “limpiará” el nombre de archivo a guardar, y la opción de guardar, se convertirá en un guardar como

* Guardar como. Al pulsar sobre este elemento del menú, la aplicación abrirá el diálogo para salvar las partidas en un fichero .pgn, permitiendo escoger un nombre distinto para el archivo a guardar.
* Salir. Permite salir de la aplicación.

## Menú Edición

El menú Edición tiene este aspecto:



Este menú tiene tres opciones:

* Copiar FEN. Esta opción permite copiar en el portapapeles la cadena FEN de la posición actual.

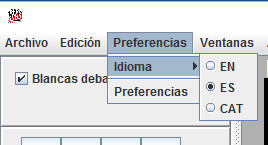
Esto puede ser útil para poder interactuar con otras aplicaciones que trabajen con cadenas FEN.

También puede ser útil para copiar una posición determinada, como posición inicial de otra partida (hay una opción en la ventana de edición de posiciones iniciales, que permite pegar una posición FEN).

* Copiar PGN. Esta opción permite copiar la partida actual en formato PGN y ponerla en el portapapeles.
* Pegar. Esta opción permite pegar del portapapeles, o bien una posición FEN, o bien un PGN completo, o bien un fragmento de un libro de PDF, que añadirá al final del conjunto de partidas actual.

## Menú Preferencias

El menú Preferencias tiene este aspecto:



Este menú tiene dos opciones:

* Idioma. Al abrir este submenú aparecen los idiomas disponibles. Sirve para poder cambiar el idioma de la aplicación.

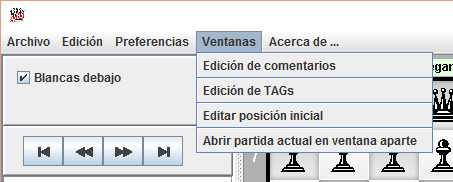
Por defecto hay disponibles los siguientes idiomas:

* "EN". Inglés
* "ES". Castellano
* "CAT". Catalán
* Preferencias. Esta opción abre la ventana que permite configurar las opciones de la aplicación.

Esa ventana será explicada en un capítulo posterior: 5.5 - Ventana de configuración de preferencias

## Menú Ventanas

El menú Ventanas de tiene este aspecto:



Este menú tiene cuatro opciones:

* Edición de comentarios. Esta opción permite abrir la ventana de edición de comentarios y NAGs, para el movimiento actual.

Esta ventana será explicada en un capítulo posterior: 5.2 - Ventana de edición de comentarios

* Edición de TAGs. Esta opción permite abrir la ventana de edición de TAGs, que permite incluir información relevante de la partida actual.

Esta ventana será explicada en un capítulo posterior: 5.3 - Ventana de edición de TAGs

* Editar posición inicial. Esta opción permite abrir la ventana de edición de la posición inicial para la partida actual.

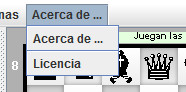
Esta ventana será explicada en un capítulo posterior: 5.4 - Ventana de edición de la posición inicial

* Abrir partida actual en ventana aparte. Esta opción permite abrir la partida actual en una ventana aparte, para poder permitir copiar/pegar variantes entre partidas.

Esta ventana será explicada en un capítulo posterior: 5.6 - Ventana de partida abierta “a parte”

## Menú Acerca de

El menú Acerca de tiene este aspecto:



Este menú tiene dos opciones:

* Acerca de. Cuando se pulsa este elemento de menú, aparece un formulario con los datos de la aplicación, los agradecimientos y los datos de contacto.

El aspecto de esta ventana, puede verse en un punto posterior: 5.7 - Ventana Acerca de …

* Licencia. Cuando se pulsa este elemento, aparece una ventana mostrando la licencia que se aceptó al ejecutar la aplicación por vez primera.

El aspecto de esta ventana, puede verse en el siguiente punto: 5.8 - Ventana de Licencia

En el siguiente anexo, se puede ver el texto de la licencia (que se muestra tras pulsar esta opción): 7.2 - Texto de la licencia

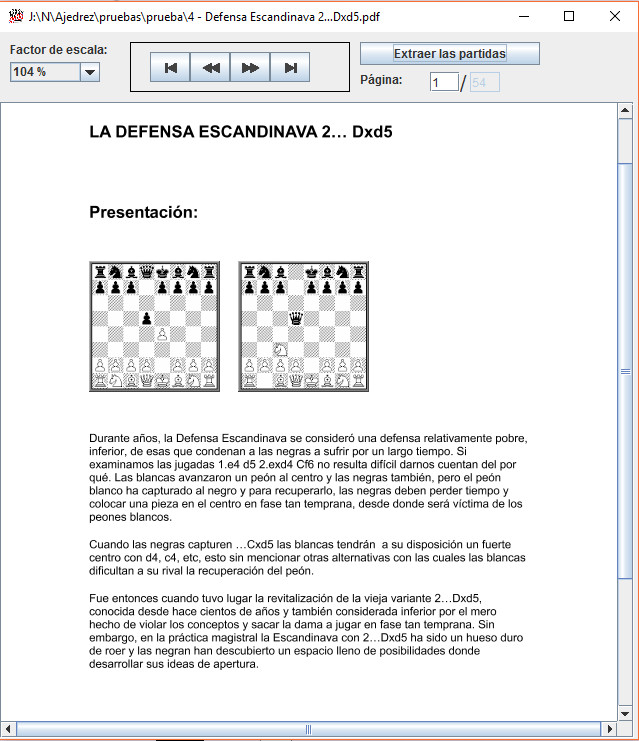
# Ventanas de la aplicación

En este capítulo se explicarán las distintas ventanas de la aplicación que pueden estar abiertas.

## Ventana de navegación de PDF

Cuando se abre un archivo PDF, la aplicación muestra una ventana aparte que permite navegar por las páginas del libro y también ofrece la opción de extraer las partidas del PDF.

La ventana de navegación de PDF tiene este aspecto:



En la parte superior de la ventana existen componentes que permiten navegar por el libro PDF.

* Nivel de ampliación

En la parte izquierda hay un desplegable que permite cambiar el nivel de ampliación respecto al tamaño original.

El nivel de ampliación varía entre el 25% y el 400%.

* Botones de navegación

El siguiente componente hacia la derecha, es un conjunto de cuatro botones que permiten navegar por las páginas de libro PDF.

El significado de los botones es intuitivo.

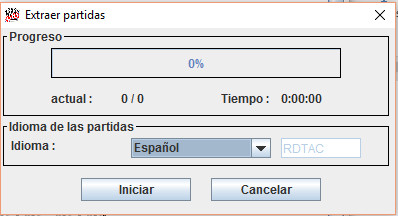
* Número de página actual

Cuando se navega por las páginas, se actualiza el contenido de este componente de texto, con el número de página actual.

De igual forma, es posible escribir un número de página diferente, dentro del rango del libro, y al pulsar return, la ventana muestra esa página.

* Botón de extracción de partidas.

Cuando se pulsa el botón de extracción de partidas, se abre una nueva ventana, que tiene este aspecto:



La parte superior de esta ventana muestra una barra del progreso de la extracción.

Debajo existe un desplegable que permite seleccionar el idioma de los movimientos de las partidas del PDF.

Por último existen los botones de iniciar o cancelar el proceso de extracción.

El proceso de extracción de partidas puede cancelarse una vez iniciado.

Cuando el proceso de extracción de partidas finaliza, el texto del botón de cancelar, se cambia a cerrar.

Hasta que no se cierre la ventana no se puede seguir utilizando la aplicación.

Una vez extraídas las partidas, se actualiza la lista de partidas que está en la ventana principal y se puede navegar por ellas.

Lo normal es que sea necesario retocar el resultado de la extracción de partidas, ya que en muchas ocasiones, en los libros existen movimientos ambiguos que es difícil resolver correctamente de manera automática.

Es por eso que una vez extraídas las partidas, habrá que configurar manualmente las posiciones iniciales de las partidas que partan desde una posición distinta a la inicial.

También habrá que resolver las ambigüedades de las que he hablado antes, recomponiendo los fragmentos de partidas que fueron divididos debido a esas ambigüedades.

En este apartado, explicaremos como proceder para intentar obtener las partidas originales: 6 - Ejemplo de edición de partidas extraídas con ambigüedades

* La rueda del ratón

Cuando el puntero del ratón se encuentra sobre esta ventana, la rueda del ratón tiene varios usos:

* CTRL + rueda arriba o abajo.

Cuando se pulsa CTRL y simultáneamente se mueve la rueda del ratón, se modifica el nivel de ampliación, de la misma manera que podría hacerse seleccionando un nuevo nivel de ampliación en el desplegable.

* SHIFT + rueda arriba o abajo.

Cuando se pulsa SHIFT y simultáneamente se mueve la rueda del ratón, si existía barra de desplazamiento horizontal, se cambia la posición del desplazamiento.

* Rueda del ratón arriba o abajo (sin SHIFT ni CTRL).

Cuando se mueve la rueda del ratón sin SHIFT ni CTRL, si existía barra de desplazamiento vertical, se cambia la posición del desplazamiento.

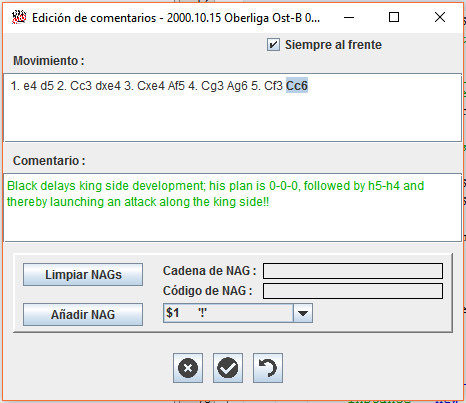
Si se había alcanzado el nivel superior y se sigue moviendo la rueda arriba, si existía una página anterior, se cambia a la página anterior.

Si se había alcanzado el nivel inferior y se sigue moviendo la rueda hacia abajo, si existía una página posterior, se cambia a la página posterior.

## Ventana de edición de comentarios

La ventana de edición de comentarios se puede abrir mediante la opción de menú (Ventana->Edición de comentarios), o bien pulsando uno de los comentarios de la partida actual, o bien mediante la opción del menú emergente que aparece al pulsar el botón derecho sobre uno de los movimientos de la partida actual.

La ventana tiene este aspecto:



En la ventana existen varios componentes que permiten modificar el comentario o los NAGs del movimiento.

Ahora veremos esos componentes, comenzando por el de más arriba y hacia abajo.

* Opción de siempre al frente.

Permite seleccionar si la ventana se pone siempre al frente (por encima del resto de ventanas, incluso aunque esta ventana no tenga el foco).

* Área de texto que muestra el movimiento para el que se puede modificar el comentario y los NAGs.
* Área de texto que muestra el comentario, en fuente de color verde, que puede editarse.
* Panel de edición de NAGs.
* Botón de limpiar NAGs. Cuando se pulsa este botón, se borran todos los NAGs del movimiento.
* Componente de texto: Cadena de NAG. Este componente de texto no editable, muestra la cadena de NAGs del movimiento, tal y como se muestran siguiendo al movimiento.
* Componente de texto: Código de NAG. Este componente de texto no editable, muestra los NAGs tal y como se graban en una partida con formato PGN.
* Botón de añadir NAGs. Cuando se pulsa este botón, el NAG seleccionado en el desplegable, se añade a los NAGs del movimiento.
* Desplegable de NAGs. Este desplegable permite seleccionar NAGs para añadirlos a la lista de NAGs del movimiento. Se muestra primero el NAG en formato PGN, y luego el NAG en formato imprimible.
* Botón cancelar. Cuando se pulsa este botón, el usuario tiene la posibilidad de cerrar la ventana, descartando los cambios.
* Botón aceptar. Cuando se pulsa este botón, el usuario acepta los cambios realizados sobre el comentario y NAGs del movimiento y la ventana se cierra. Si no se pulsa este botón, si el usuario navega por otros movimientos, los cambios que haya realizado, se perderán.
* Botón revertir. Cuando se han realizado cambios sobre el comentario o los NAGs y se pulsa este botón, se vuelve a los valores originales de comentario y NAGs que tenía el movimiento.

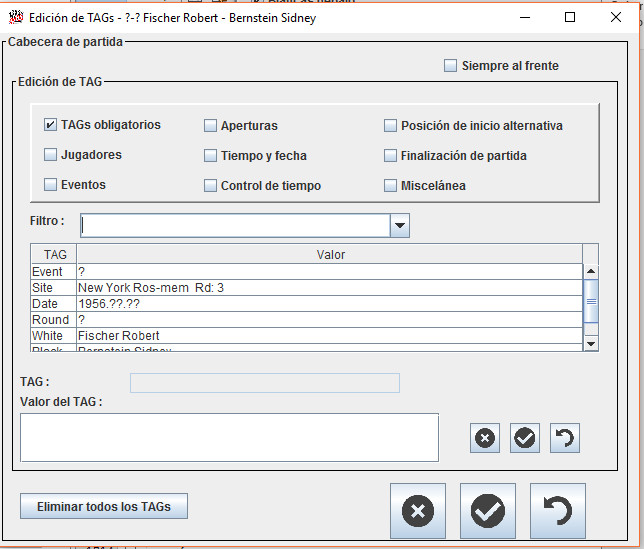
## Ventana de edición de TAGs

Los TAGs son parámetros que proporcionan información de la partida.

La ventana de edición de TAGs se puede abrir mediante la opción de menú (Ventana->Edición de TAGs) y permite modificar estos parámetros.

Los TAGs que pueden ser modificados, son los estándar del formato PGN.

La ventana tiene este aspecto:



La venta permite editar la información de la partida, separada en forma de TAGs, tales como White (Jugador blanco), Event (torneo), Site (lugar), Date (fecha), etc.

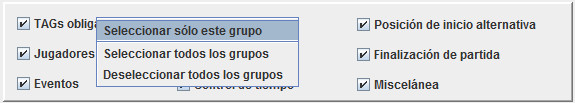
Hay bastantes TAGs, y para poder seleccionarlos de forma más o menos sencilla, se han dividido en grupos que agrupan TAGs según el tema del que traten.

En la tabla de TAGs de la partida, sólo aparecen los TAGs de los grupos que estén marcados, y que, además, cumplan con el filtro actual. Luego hablaremos del filtrado de TAGs.

### Selección de grupos de TAGs

Los grupos de TAGs pueden seleccionarse/desseleccionarse individualmente, o bien mediante el menú emergente (botón derecho del ratón).

Cuando se pulsa el botón derecho del ratón en esta zona de la ventana, aparece el siguiente menú:



Este menú tiene tres opciones:

* Seleccionar sólo el grupo sobre el que está el ratón.
* Seleccionar todos los grupos.
* Deseleccionar todos los grupos.

### Filtrado, selección y edición de TAGs

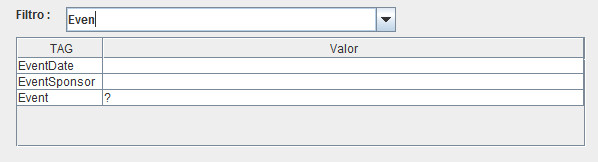
El filtrado se realiza mediante un desplegable en el que se pueden escribir nuevos elementos, o seleccionar los últimos elementos que se hayan escrito.

La forma sencilla de actuar del filtro, y que utilizaremos normalmente, es que sólo se muestran los TAGs que contengan la secuencia de caracteres escrita en el filtro.

Existe otra forma más avanzada de utilizar el filtro, pero que sólo estará al alcance de unos pocos, al requerir conocimientos de expresiones regulares. (Se muestran los TAGs en cuyo texto dé coincidencia con la expresión regular escrita en el filtro).

De todas formas, al no haber excesivos TAGs, utilizar esta forma avanzada no supone una mejora sustancial, así que si no conoces las expresiones regulares, no te preocupes.

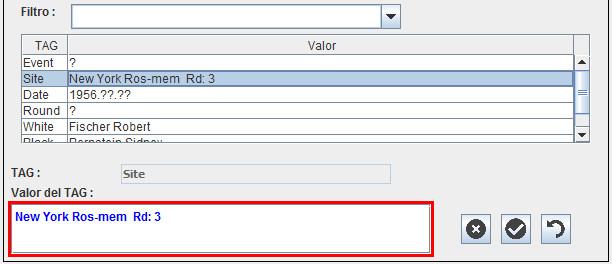
El filtrado se efectúa cada vez que, estando el foco en el desplegable, se presiona return, o bien se seleccione otro elemento presente en el desplegable, o bien, el foco se salga del desplegable.



Para eliminar el filtrado, hay que poner en el desplegable una cadena vacía (equivalente a que no haya filtro) y pulsar return.

Si queremos seleccionar un TAG determinado, simplemente hay que clickar con el ratón sobre el TAG deseado o moverse con el cursor por las filas de la tabla.

Cada vez que se selecciona un nuevo TAG, sus datos pasan a los componentes de más abajo, y en caso de que el TAG sea editable, la aplicación permite editarlos.



El valor del TAG puede editarse en el área de texto marcada en rojo.

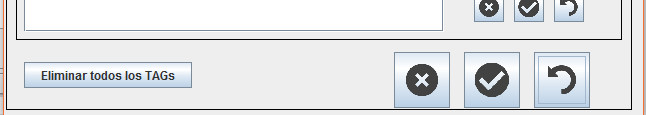
Existen tres botones en la parte derecha de ese área de texto:

* Cruz: Limpiar TAG. Elimina el contenido del TAG. Es equivalente a borrar el texto y aceptar los cambios.
* V: Aceptar los cambios. Se aceptan los cambios realizados en el valor de este TAG en particular.
* Flecha: Revertir los cambios en el valor del TAG, respecto al valor que había cuando se seleccionó.

### Aceptar, descartar, revertir cambios

La edición de TAGs individuales que hemos visto antes, permiten modificar TAGs de la cabecera de una partida.

Sin embargo, esos cambios no se aplican inmediatamente sino que, una vez realizados todos los cambios deseados, habrá que realizar una acción sobre los botones globales de la ventana (son los botones de la parte inferior):



En esta parte de la ventana, existen cuatro botones:

* Eliminar todos los TAGs: Cuando se pulsa este botón, se borra el contenido de los valores de todos los TAGs.

Tras este cambio, se puede continuar editando TAGs.

Cuando se acepten los cambios, estos serán persistentes y no habrá marcha atrás.

* Cruz: Descartar los cambios realizados.

Tras pulsar este botón, se descartan los cambios realizados hasta el momento, desde el momento en que se abrió la ventana de edición de TAGs.

Tras descartar, la ventana se cerrará.

* V: Aceptar cambios.

Tras pulsar este botón, las modificaciones realizadas en los TAGs se vuelven persistentes y no se pueden revertir.

Tras aceptar, la ventana se cerrará.

* Flecha: Revertir cambios.

Tras pulsar este botón, se descartan las modificaciones realizadas en los TAGs desde que se abrió la ventana. La ventana no se cierra y permite seguir editando TAGs.

## Ventana de edición de la posición inicial

La aplicación permite crear partidas desde una posición arbitraria que no tiene por qué ser la posición inicial.

Esto es útil, porque hay muchas partidas en los libros que comienzan a ser comentadas a partir de una posición avanzada de la apertura, del medio juego o del final.

En ese caso, es posible editar la posición inicial de la partida para que se pueda navegar por los movimientos y que se puedan mostrar las posiciones resultantes en el tablero.

En caso de que en ese tipo de partidas no se haya editado la posición inicial, la aplicación mostrará un mensaje encima del tablero vacío para indicar que para poder navegar por esa partida, antes se debe editar la posición inicial.

El mensaje que muestra la aplicación en estos casos es el siguiente:



Para solucionar esta situación, deberemos abrir la ventana de edición de la posición inicial.

Esto puede realizarse de dos formas:

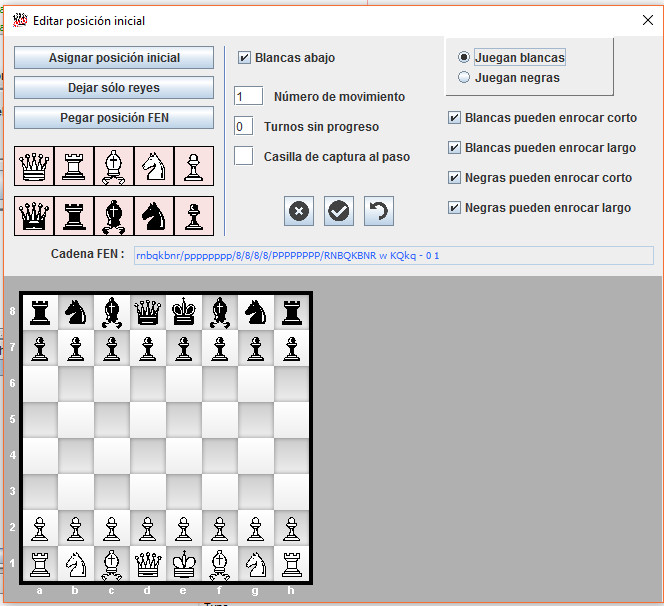
* Desde el menú principal de la aplicación:

Ventanas->Editar posición inicial

* Desde el menú emergente (clickando el botón derecho del ratón) que aparece en la zona de la tabla de partidas.

Poniéndose sobre la partida de la que se desea editar la posición inicial y con botón derecho del ratón: Menú emergente->Editar posición inicial de la partida.

Una vez abierta, la ventana tiene este aspecto:

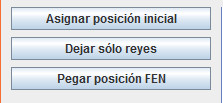


La ventana está dividida en dos partes diferenciadas:

* Parte de arriba: Panel que contiene los controles de la ventana, las piezas que pueden ser arrastradas hasta el tablero y distintos parámetros de una posición que no son mostrables en la pantalla.
* Parte de abajo: Panel con el tablero, que muestra la posición de las piezas.

### Asignación de una posición inicial de partida

En la parte superior izquierda del panel de control de la ventana, existen tres botones que permiten asignar directamente una posición inicial que luego podrá modificarse a mano.



* Botón: Asignar posición inicial. Como bien se puede suponer, cuando se pulsa este botón, las piezas aparecen en su posición inicial.
* Botón: Dejar sólo reyes. Al pulsar este botón, sólo se dejan los reyes en su posición inicial. Este puede ser un buen inicio para una posición de final, donde hay pocas piezas.
* Botón: Pegar posición FEN. Al pulsar este botón, la aplicación espera encontrar una cadena FEN en el portapapeles.

Esta cadena FEN tiene que haberse copiado previamente en el portapapeles, bien desde otra aplicación, o bien copiando la posición FEN que aparece tras cada edición de la posición en el componente de texto Cadena FEN.

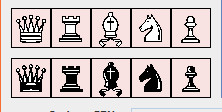
El componente de texto Cadena FEN, tiene este aspecto:



Para copiar la Cadena FEN en el portapapeles, hay que seleccionar toda la cadena de texto y copiarlo al portapapeles (Ctrl + C).

### Piezas para ser colocadas en el tablero

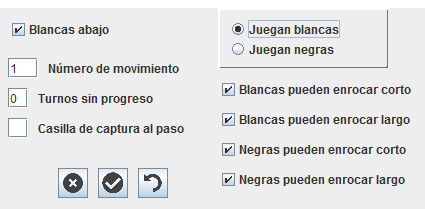
Debajo de los botones, existen dos filas de imágenes con piezas. Una fila para cada color:



Estas piezas están para ser arrastradas con el ratón al tablero.

### Otros controles de configuración de la posición

Existen otros parámetros de una posición que pueden configurarse:



* Para la vista del tablero, puede configurarse si son las blancas o las negras las que juegan desde abajo. Esto no tiene ninguna afectación en la posición FEN resultado de la configuración de la posición inicial, simplemente puede ser útil en alguna ocasión, dependiendo del punto de vista para configurar la posición.
* Número de movimiento: Indica cual será el número del siguiente movimiento del jugador que tiene el turno (contando todos los movimientos realizados por el jugador desde el inicio de la partida).
* Turnos sin progreso: Este parámetro indica cuantos semi movimientos han transcurrido desde la última captura o movimiento de peón. Se utiliza para la regla de tablas por 50 movimientos sin progreso.
* Casilla de captura al paso: Este parámetro indica la casilla a la que puede capturar al paso un peón blanco en la quinta fila, o bien un peón negro en la cuarta fila, debido a que en el movimiento justo anterior, el peón contrario avanzó dos posiciones desde su posición inicial.

El valor que tiene que tener este parámetro es la casilla de en medio entre la posición inicial y la posición final de un movimiento de peón (justo el movimiento anterior) que ha avanzado dos posiciones.

En caso de que el movimiento anterior no haya sido un avance de dos posiciones de un peón, el valor de este parámetro debe estar vacío.

Cuando se acepta la posición, se realizan comprobaciones para evitar valores erróneos en este parámetro.

* Turno de juego: Indica si el siguiente turno es de las blancas o de las negras.
* Indicadores de enroque: Son unos indicadores que indican básicamente si el rey o alguna de las torres ha movido de su posición inicial y ha regresado a su posición inicial de nuevo, produciendo una situación en la que no se puede deducir a partir de la posición de las piezas si el enroque todavía es posible o no.

En caso de que estos indicadores estén marcados, la aplicación calculará si pueden producirse o no los enroques deduciéndolo a partir de la posición de las piezas (se supone que en este caso, ni el rey ni la torre, han salido de su posición inicial, y han regresado a ella).

En caso de que o bien el rey, o bien alguna de las torres haya salido de su posición inicial y haya regresado a ella, habrá que indicárselo a la aplicación desmarcando los indicadores adecuados, indicando que no puede producirse el enroque aunque las piezas parezcan en su posición inicial.

Además de los controles anteriores, existen tres botones que sirven para descartar, aceptar o revertir los cambios:

* Cruz: Descartar los cambios y cerrar la ventana.
* V: Aceptar los cambios, consolidarlos y cerrar la ventana.
* Flecha: Revertir los cambios que se hayan producido desde que se abrió la ventana, para continuar editando desde la posición al abrir la ventana.

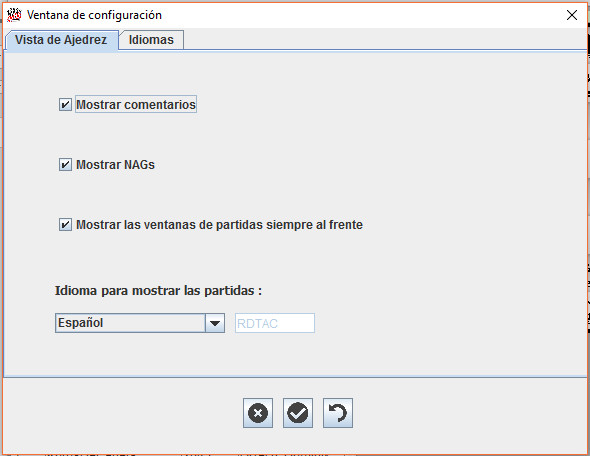
## Ventana de configuración de preferencias

En la ventana de preferencias pueden configurarse unos cuantos parámetros que permitirán modificar el comportamiento de la aplicación.

La ventana tiene dos pestañas que explicaremos a continuación.

### Pestaña: Vista de ajedrez

Esta pestaña tiene el siguiente aspecto:



En esta pestaña hay varios parámetros configurables:

* Mostrar comentarios: Si este parámetro está marcado, se mostrarán los comentarios de las partidas (no tiene nada que ver con que se extraigan los comentarios de las partidas en la opción de extracción de partidas de los PDFs. La extracción de partidas, no incluye en ningún caso los comentarios).
* Mostrar NAGs: Si este parámetro está marcado, se mostrarán los NAGs de las partidas.
* Mostrar las ventanas de las partidas siempre al frente: Si este parámetro está marcado, se mostrarán las ventanas de las partidas “a parte” siempre al frente (por delante de la ventana principal).
* Idioma para mostrar las partidas:

Existen varios idiomas predefinidos que pueden ser seleccionados del desplegable de idiomas.

La información necesaria para cada idioma, se resume en conocer la letra que se utiliza para denominar a cada una de las piezas en el formato algebraico de los movimientos.

La aplicación también permite utilizar un idioma no existente previamente (seleccionando el primer elemento del desplegable (Personalizado)), y definiendo las iniciales de las piezas, necesarias para poder expresar todos los movimientos.

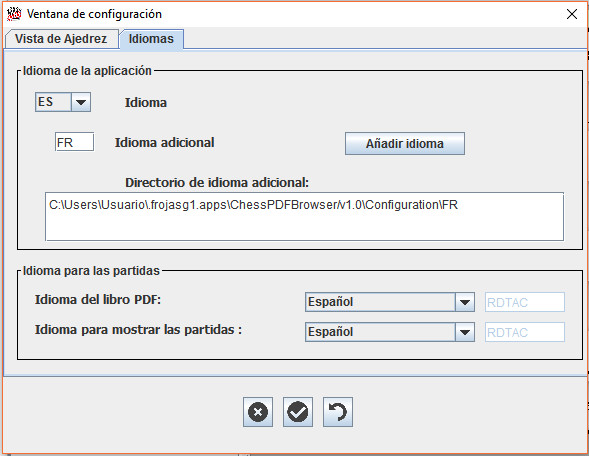
Estas iniciales, tienen que ponerse en el siguiente orden:

Rey, Dama, Torre, Alfil, Caballo.

Esta opción de configuración sólo tiene sentido en cuanto a las iniciales de las piezas utilizadas para escribir los movimientos del el árbol de variantes (los comentarios obviamente no se traducen automáticamente).

### Pestaña: Idiomas

Esta pestaña tiene el siguiente aspecto:



En esta pestaña existen dos paneles diferenciados. Los veremos a continuación.

### Subpanel: Idioma de la aplicación

En este panel se permite cambiar el idioma de los textos de la aplicación.

Los idiomas disponibles por defecto son:

* Español (ES)
* Inglés (EN)
* Catalán (CAT).

Para poder dar soporte a más idiomas no incluidos actualmente, se da la posibilidad de añadirlos escribiendo el idioma en el área de texto “Idioma adicional” y pulsando el botón “Añadir idioma”.

Cuando se crea un idioma adicional, se copian los archivos con los textos en inglés, en una ubicación determinada (que aparece en el área de texto: Directorio de idioma adicional).

La idea es que quien desee tener la aplicación en otro idioma, traduzca esos textos a ese idioma.

Desde ese momento, la aplicación ofrecerá la posibilidad de cambiar los textos de la aplicación a ese nuevo idioma.

Existen dos tipos de archivos a traducir:

* Archivos rtf (en ellos debe traducirse todo el texto, excepto los links de urls (páginas web)).
* Archivos de properties. Para los que no conozcáis este formato, os diré que un fichero properties, tiene un título, y tras este, un número variable de etiquetas con su valor, parecido a lo que sigue:

# TITULO

# xxxxxxxxxx

ETIQUETA1=texto 1

ETIQUETA2=texto 2

...

Las etiquetas deben permanecer sin modificar, y los textos deben traducirse al idioma escogido.

Si te gustaría que el nuevo idioma aparezca en la siguiente versión de la aplicación, puedes enviar el contenido del directorio del nuevo idioma que has traducido a: [frojasg1@hotmail.com](mailto:frojasg1@hotmail.com) con el Asunto: “Nuevo idioma adicional para Chess PDF browser 1.0 (IDIOMA)”, donde deberás substituir la cadena IDIOMA por el nombre largo del idioma que deseas incluir y al que has traducido los textos.

### Subpanel: Idioma para las partidas

En este panel se permite cambiar el idioma utilizado para las partidas de ajedrez.

Existen dos desplegables:

* El primero de ellos permite seleccionar el idioma de las partidas a ser leídas desde el PDF.
* El segundo de ellos permite seleccionar el idioma en el que serán mostradas las partidas en las áreas de texto habilitadas para ello.

El idioma de las partidas de ajedrez es una simple configuración en la que hay que indicar a la aplicación las iniciales de los nombres de las piezas que serán utilizados para escribir los movimientos en el formato algebraico.

Existen varios idiomas ya predefinidos, y si se quiere configurar un idioma que no esté disponible en el desplegable, siempre es posible escoger la primera opción (personalizado), que permite introducir directamente las iniciales de las piezas (tienen que estar en el orden correcto para que la aplicación funcione correctamente y sin ningún otro carácter entre medias, ni siquiera espacios).

En castellano, esas iniciales serían las siguientes:

RDTAC

(Rey – Dama – Torre – Alfil – Caballo)

### Panel común para aceptar los cambios

Como ha podido observarse en las imágenes de cada una de las pestañas de configuración, en la ventana de configuración existe un panel común a las dos pestañas.

Este panel contiene tres botones que sirven para indicar a la aplicación qué desea hacerse con los cambios de configuración introducidos:



* Cruz: Descartar cambios y cerrar la ventana de configuración
* V: Aceptar cambios, consolidarlos y cerrar la ventana de configuración.
* Flecha: Revertir la configuración a la que había cuando se abrió la ventana de configuración y continuar con la ventana de configuración abierta.

## Ventana de partida abierta “a parte”

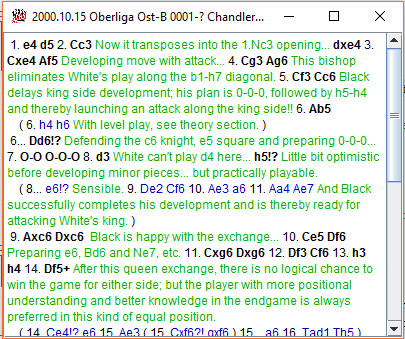
Para editar, copiar/pegar variantes de unas partidas a otras (cosa que muchas veces es necesario para resolver las ambigüedades que se pueden producir al extraer las partidas), es útil tener disponible el árbol de variantes de varias partidas en ventanas separadas y visibles todas a la vez.

Debido a la necesidad de abrir ventanas de este tipo, se han creado dos opciones de menú que permiten abrir una partida en una ventana separada.

* En el menú emergente de la tabla de partidas en la ventana principal.
* En el menú de ventanas.

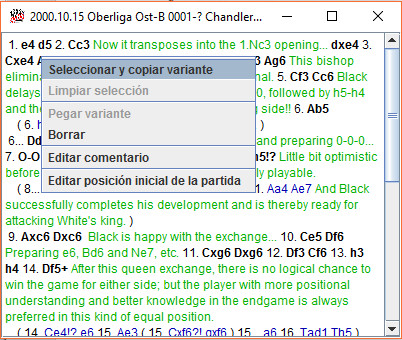
Este tipo de ventanas de partidas “a parte”, puede configurarse para que estén siempre al frente, por delante de la ventana principal (aunque este comportamiento puede cambiarse desde la ventana de configuración de preferencias).

El aspecto de este tipo de ventanas es el siguiente:



### Menú emergente

Se ha reaprovechado el mismo componente que contiene el listado de las variantes de la ventana principal, y también tiene el mismo menú emergente:



El menú ya fue explicado en el apartado de ventana principal, aunque en este apartado veremos más detalles de las opciones para edición de partidas:

* Seleccionar y copiar una variante: Cuando se escoge esta opción del menú, se selecciona la variante que comienza con el movimiento sobre el que estaba el ratón cuando se pulsó el botón derecho.

Tras seleccionar esta opción, en la ventana aparecerá resaltada con fondo amarillo la variante seleccionada:



* Limpiar selección, permite deseleccionar la variante seleccionada previamente.
* Pegar variante, permite pegar la variante seleccionada (marcada en amarillo), tras el movimiento sobre el que estaba el puntero del ratón al pulsar el botón derecho.

En este caso se realiza la comprobación de que el número de movimiento y el turno del jugador coincidan, para evitar hacer copias inconsistentes.

* Borrar. Permite borrar la variante sobre la que estaba el ratón cuando se pulsó el botón derecho.

Las opciones de pegar y borrar variante, no pueden deshacerse, por lo que hay que ir con especial cuidado para evitar cometer equivocaciones.

Es posible pegar una variante seleccionada en otra partida diferente (que puede estar abierta también aparte), o también puede pegarse esa variante seleccionada en el área de texto de la partida en la ventana principal.

## Ventana Acerca de …

En la ventana Acerca de… se muestran los agradecimientos y las urls de los sitios web de donde he extraído algún artículo, fuente o recurso que he utilizado en la aplicación.

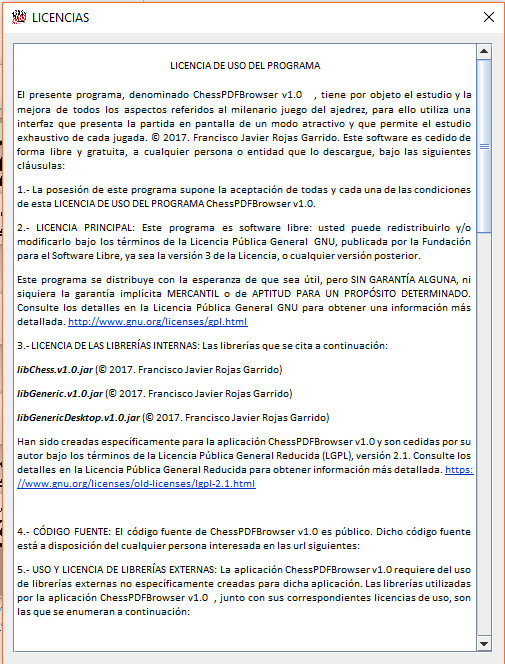
La ventana tiene este aspecto:



## Ventana de Licencia

En la ventana de licencia, puede volver a leerse la licencia que se aceptó al instalar por vez primera la aplicación.

Tiene el siguiente aspecto:

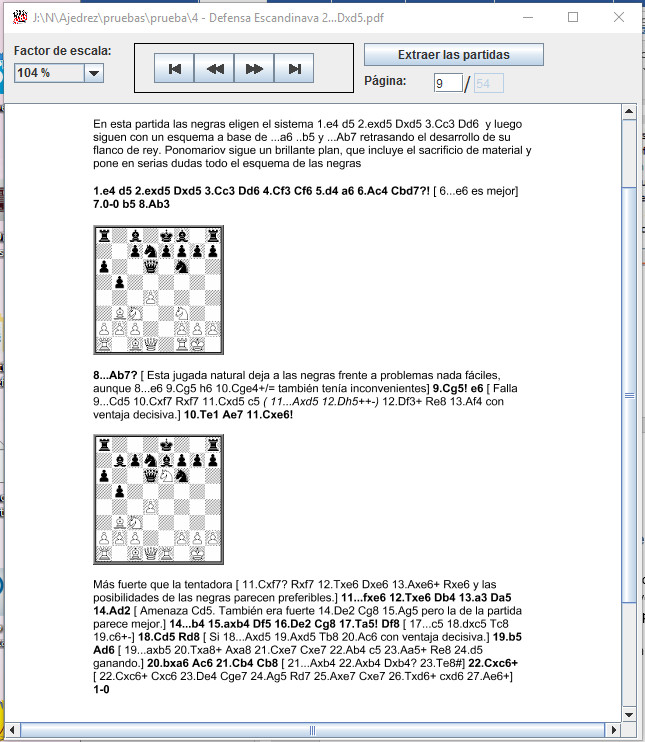


# Ejemplo de edición de partidas extraídas con ambigüedades

## Caso práctico

En este apartado se verá un ejemplo sencillo sobre cómo resolver las limitaciones del módulo de extracción de partidas, para volver a unir las partes de la partida que se habían separado debido a las ambigüedades que no pudieron resolverse automáticamente.

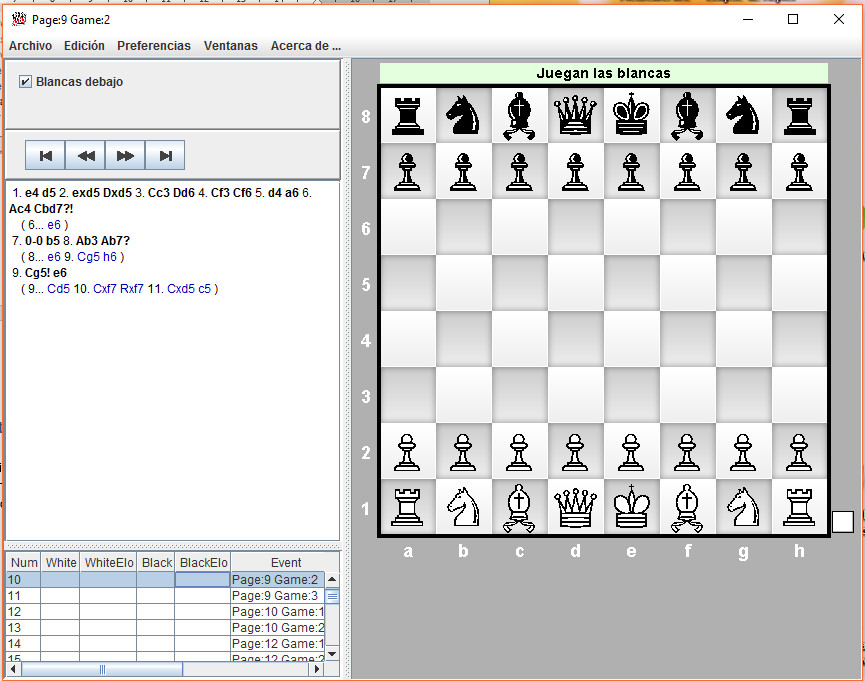
En este ejemplo, veremos cómo resolver los problemas debido a las ambigüedades de la extracción de esta partida:



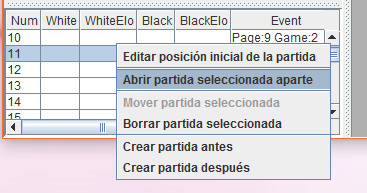
Tras haber extraído las partidas del PDF, tenemos que la partida que nos ocupa, se encuentra dividida en dos partes, y entre estas dos partes, hay un fragmento que no ha podido extraerse.

Vamos a ver cómo hacer para generar los fragmentos que nos faltan, y cómo poder pegar la segunda parte de la partida, en la posición adecuada de la primera parte extraída, para así tener todas las variantes juntas en una sola parte (una sola partida).

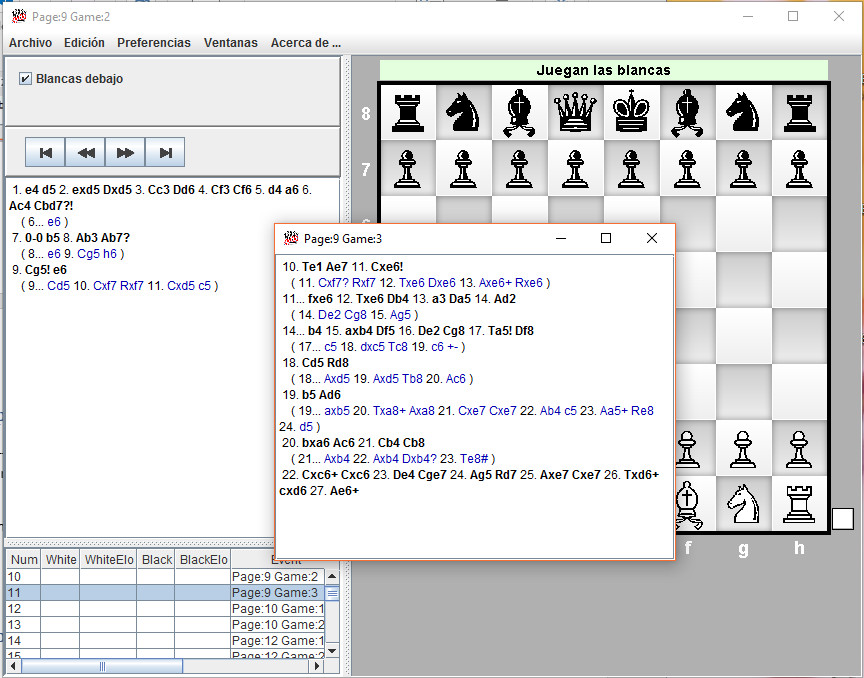
* Tenemos la primera parte de la partida en la ventana principal (haciendo doble click sobre la partida en la tabla de partidas):



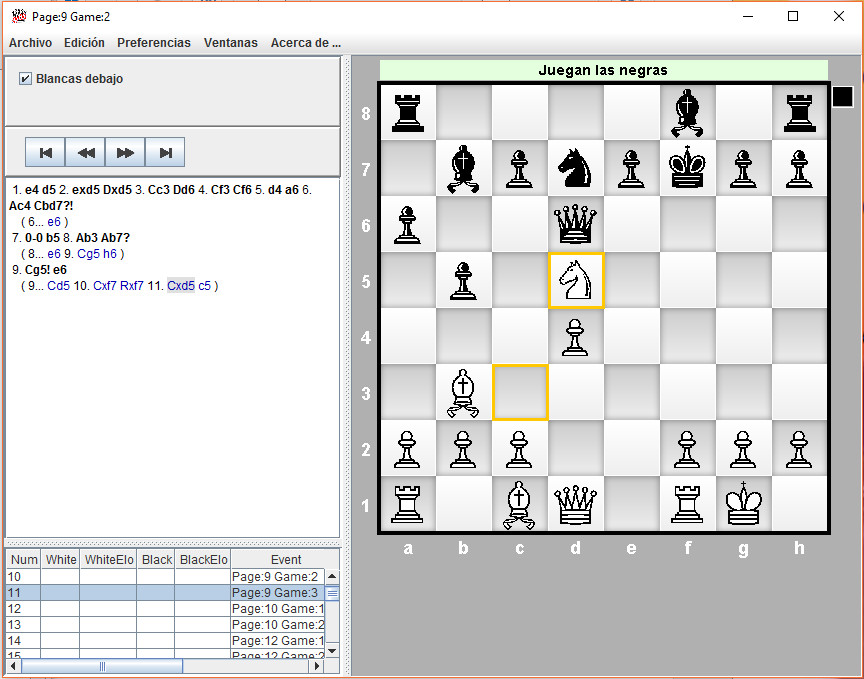
* Abrimos la segunda parte de la partida, en una ventana “a parte”:



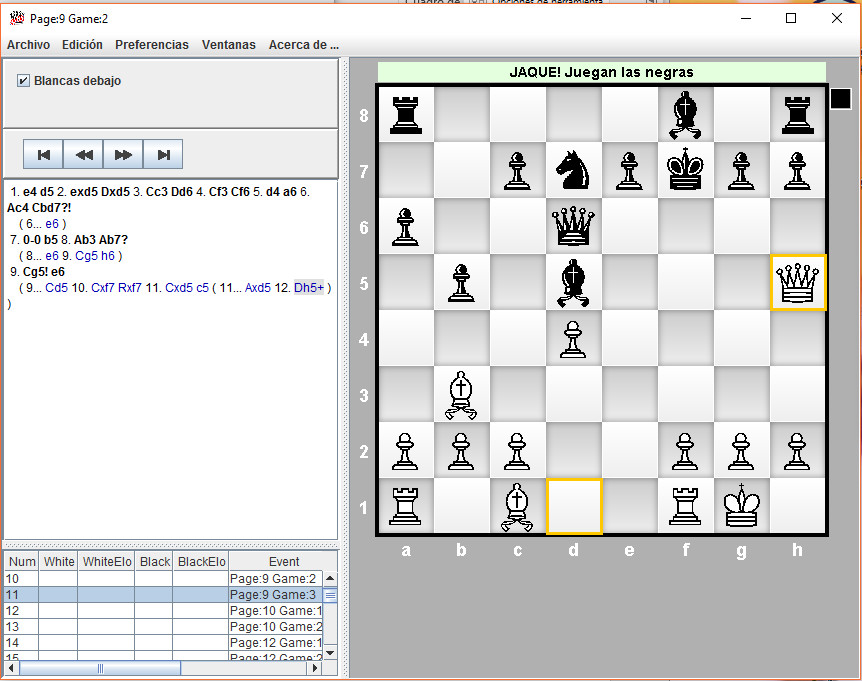
* Este es el aspecto tras abrir la segunda parte de la partida:



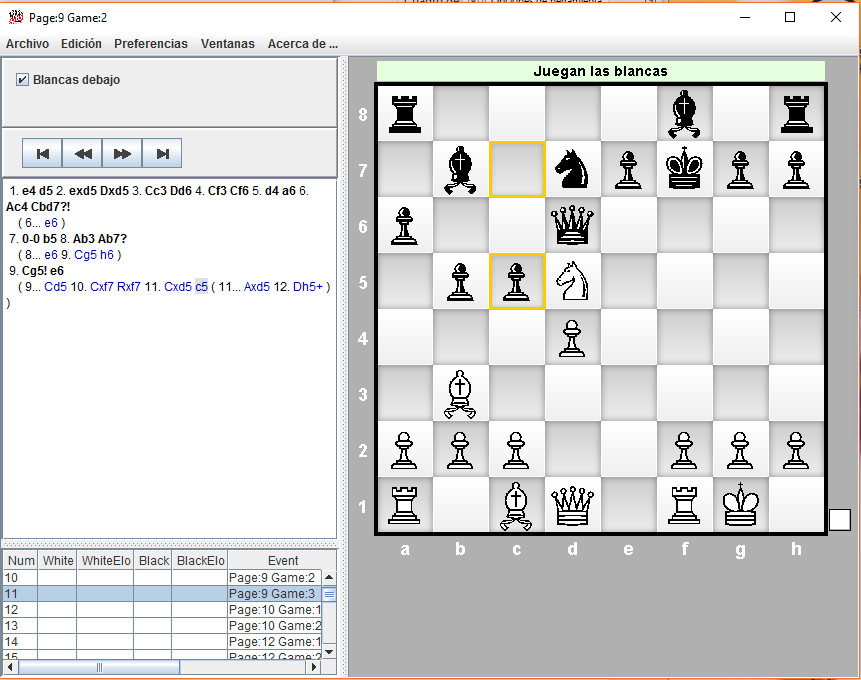
* Nos colocamos en el movimiento donde hay que reproducir los movimientos de la primera variante “perdida” ( 11… Axd5 12. Dh5+ +- ), por tanto debemos situarnos en el movimiento: 11. Cxd5 (el movimiento de la posición actual tiene fondo gris claro, para distinguirlo):



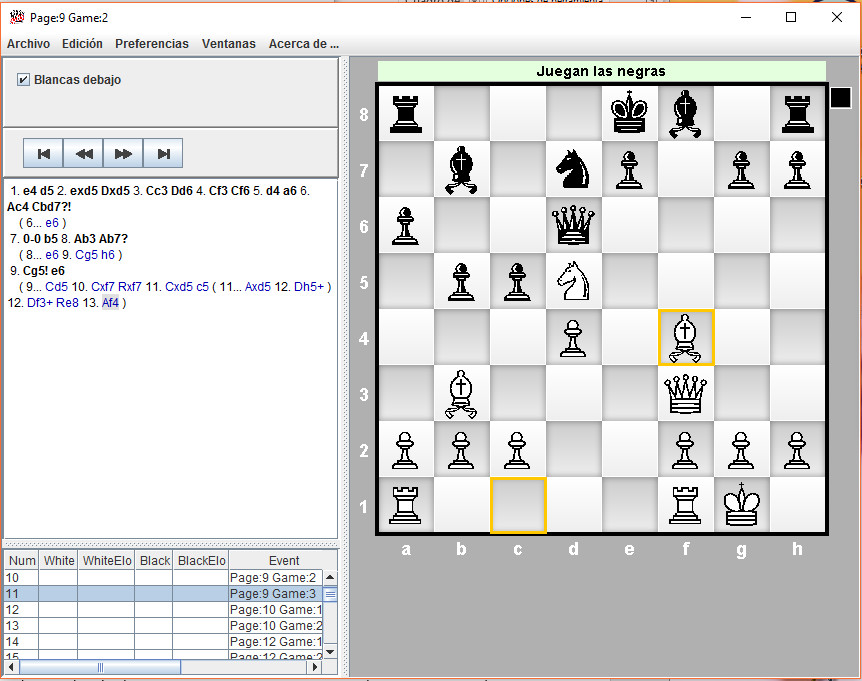
* Sobre el tablero, reproducimos manualmente los dos movimientos de la primera variante “perdida” ( 11… Axd5 12. Dh5+ +-):



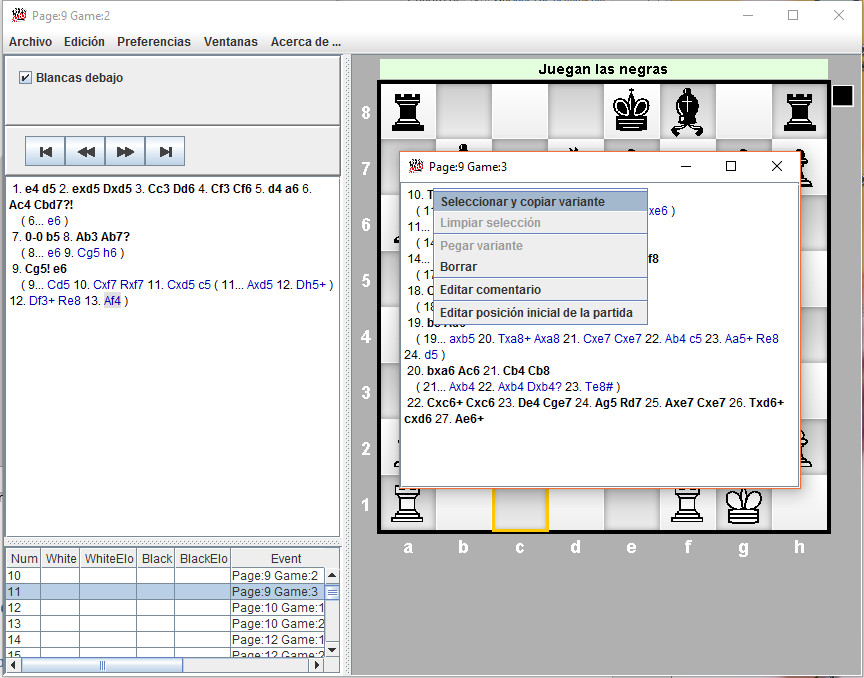
* Nos colocamos sobre el punto ( 11… c5 ) donde podremos empezar añadir la segunda variante perdida ( 12. Df3+ Re8 13.Af4 ):



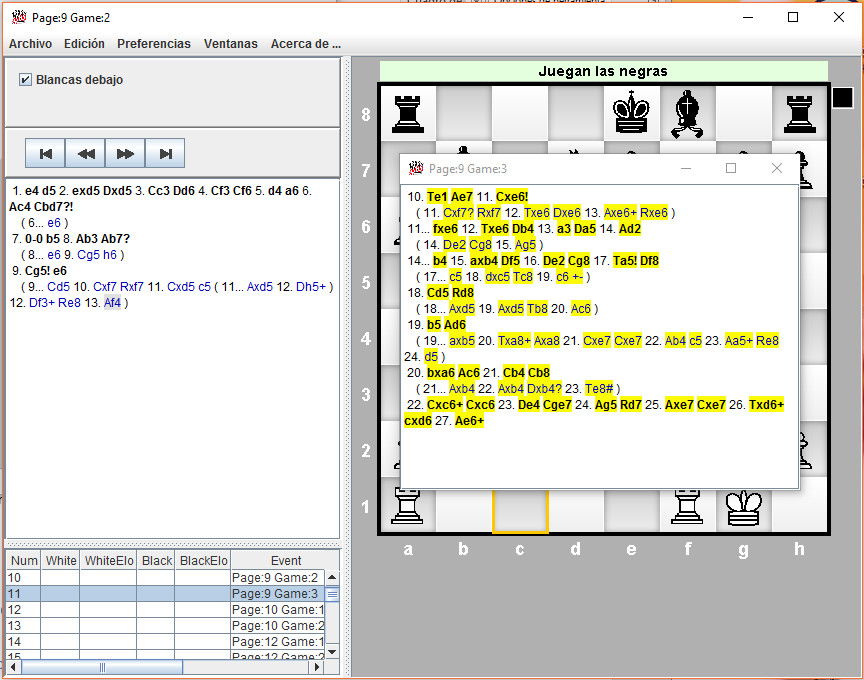
* Reproducimos manualmente la variante (realizando los movimientos arrastrando las piezas con el ratón):



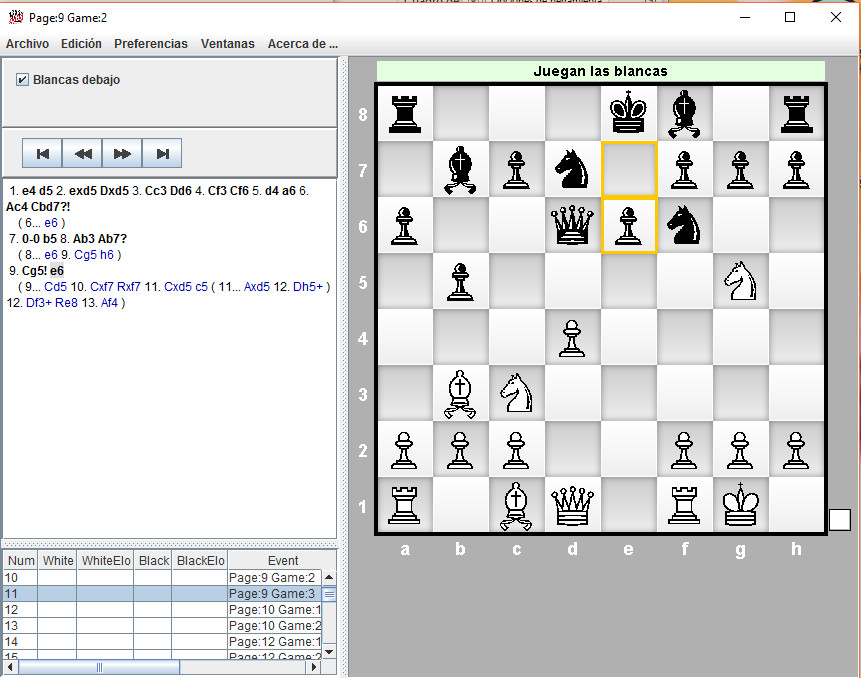
* Seleccionamos la segunda parte extraída de la partida (que teníamos en la ventana “a parte”):



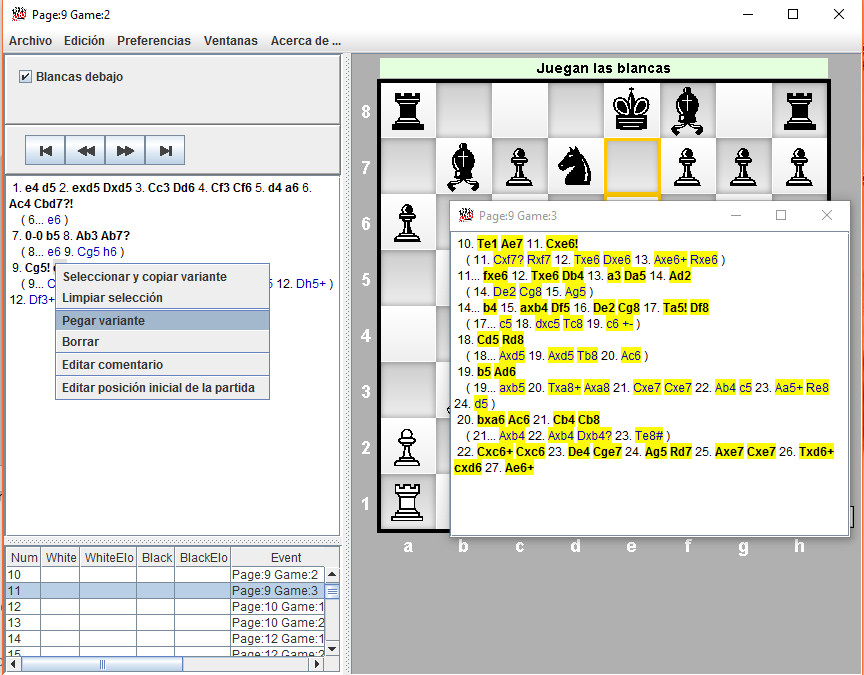
* Tras seleccionar toda la variante de la partida, tendremos esta imagen:



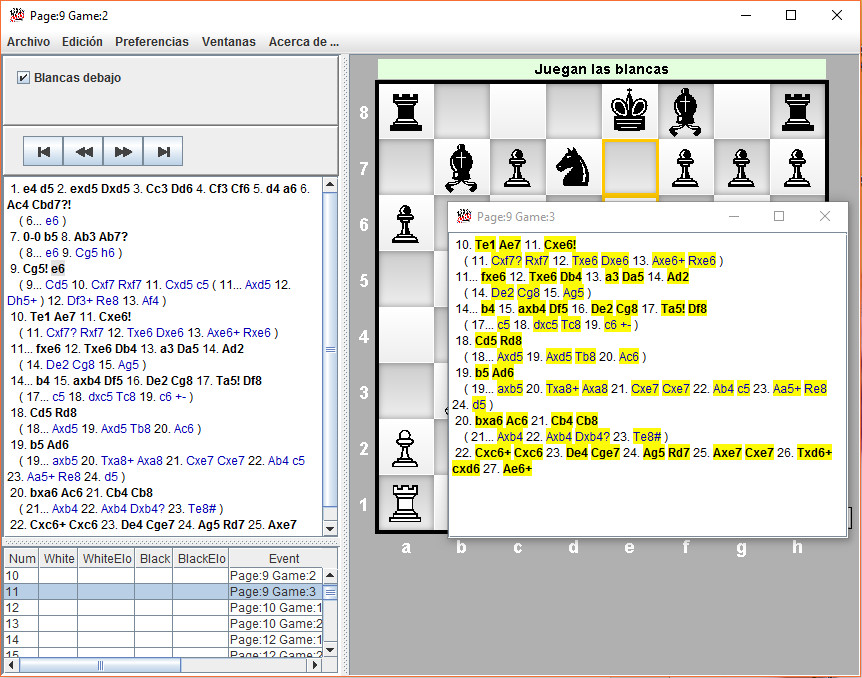
* Nos situamos en el movimiento apropiado para pegar la segunda parte de la partida, que tenemos seleccionada ( 9… e6 ):



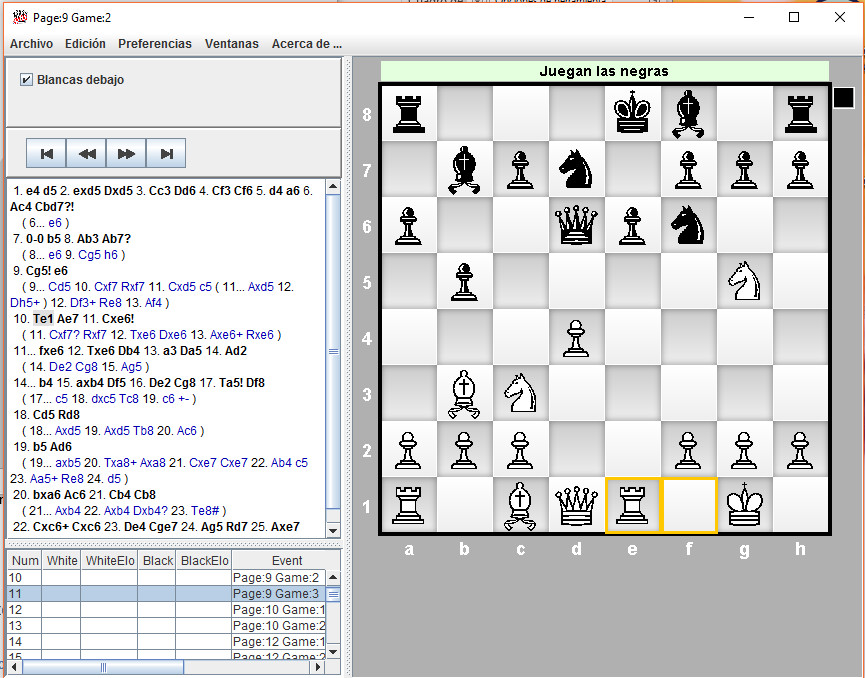
* Pegamos la selección en la posición (hay que ponerse otra vez sobre el movimiento donde se quiere pegar la variante seleccionada y abrir el menú emergente con el botón derecho del ratón):



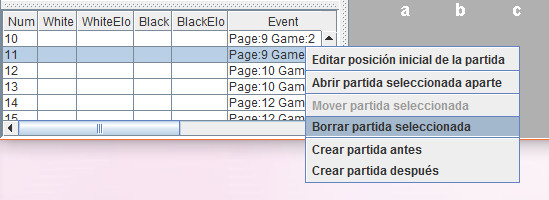
* Este es el aspecto tras pegar la segunda parte de la partida, sobre el movimiento anterior:



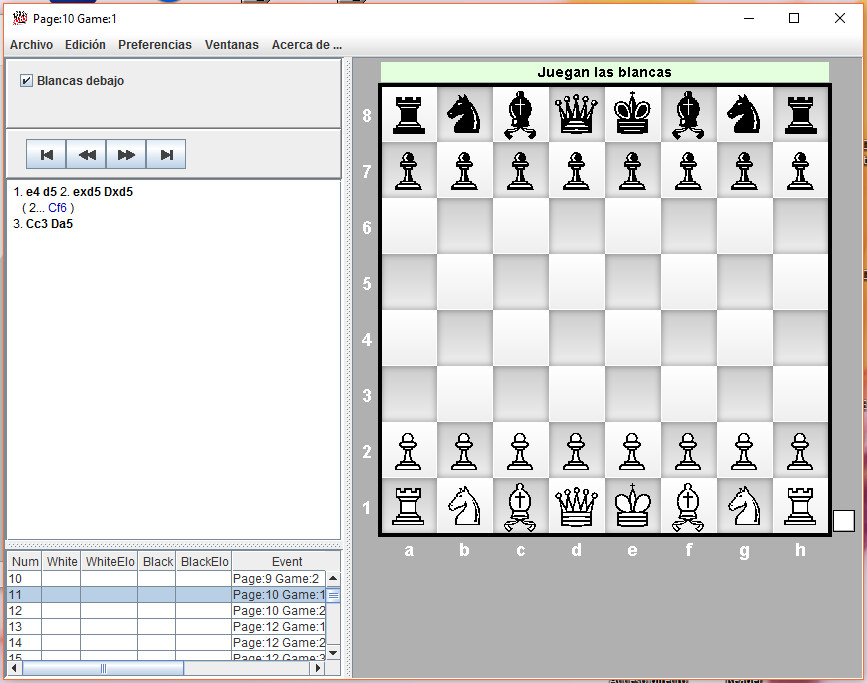
* Nos situamos sobre el primer movimiento de la variante que acabamos de pegar (sólo como simple comprobación):



* Tras tener ya toda la partida completa, podemos proceder a borrar la partida que contiene la segunda parte de la partida que nos ocupa (que acabamos de pegar sobre la partida actual):



* Tras eliminar esa partida que ya no nos servía, tendremos que hemos pasado a la partida siguiente de la tabla:



## Otro caso más complejo

En este apartado se verá otro ejemplo de las limitaciones del módulo de extracción de partidas.

En este caso se trata de una partida con un árbol de variantes más complejo, y la aplicación ha errado en obtener la variante a la que pertenecían algunos de los movimientos.

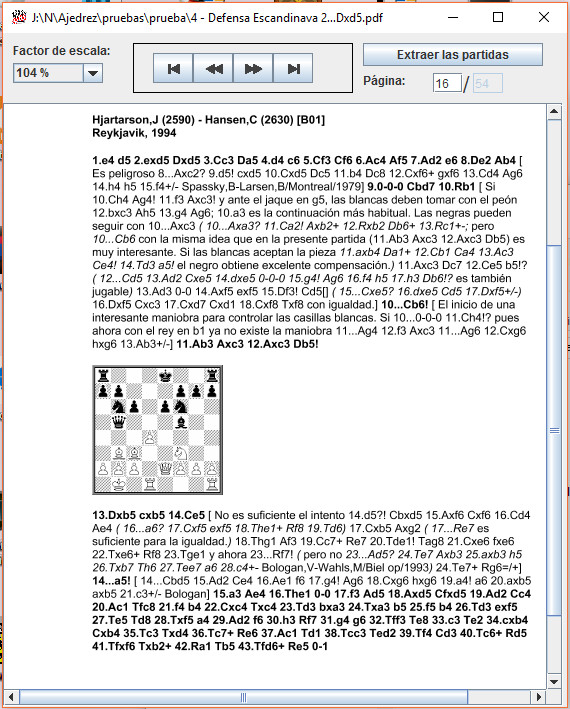
En este caso es obvio que ha errado, ya que se producen movimientos ilegales, que la aplicación detecta y marca con fondo rojo.

En otros casos más difíciles todavía, pueden producirse errores y que la aplicación no llegue a detectarlos, debido a que los movimientos también son legales en la variante en la que se han escrito.

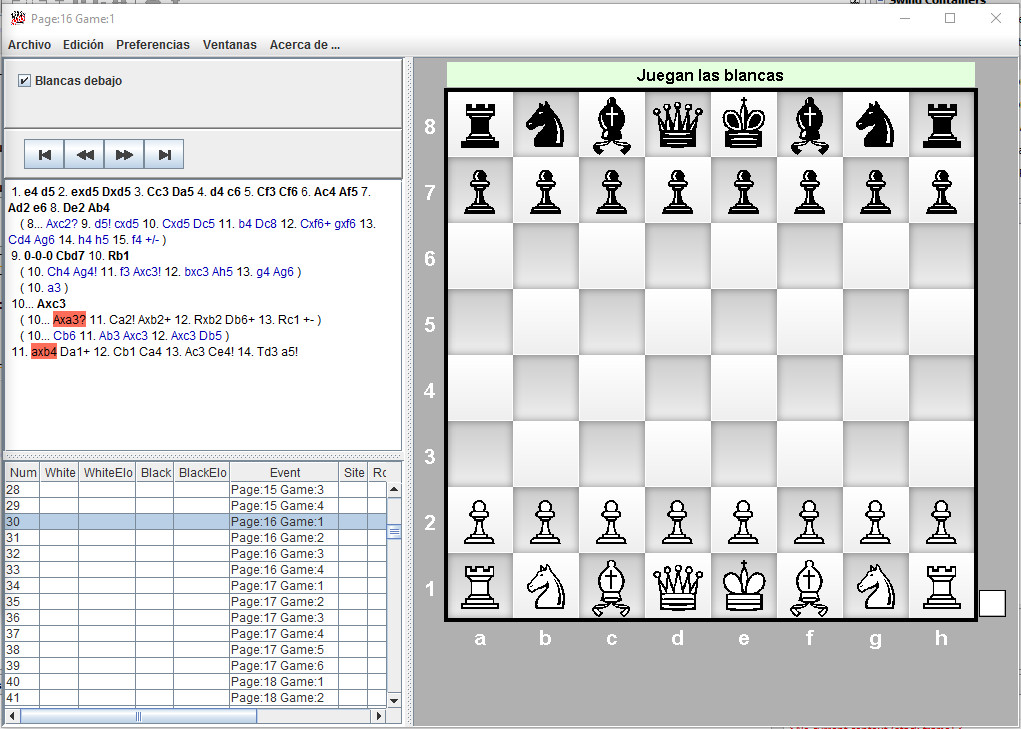
En situación normal, esto no debería pasar, pero en el caso de árboles de variantes con muchas variantes, podría pasar fácilmente, ya que hay ocasiones en las que la aplicación no puede deducir correctamente a qué variante pertenece cada movimiento (principalmente porque al extraer los movimientos de las partidas de los PDFs, no espera encontrar paréntesis que ayuden a la hora de saber a qué variante pertenece un movimiento, ya que es posible que estos paréntesis aparezcan o no).

Debido a eso, existe mucha dificultad para conocer a qué variante pertenece un movimiento cuando se trata de un árbol de variantes complejo.

La partida que nos ocupa en esta ocasión es la siguiente:

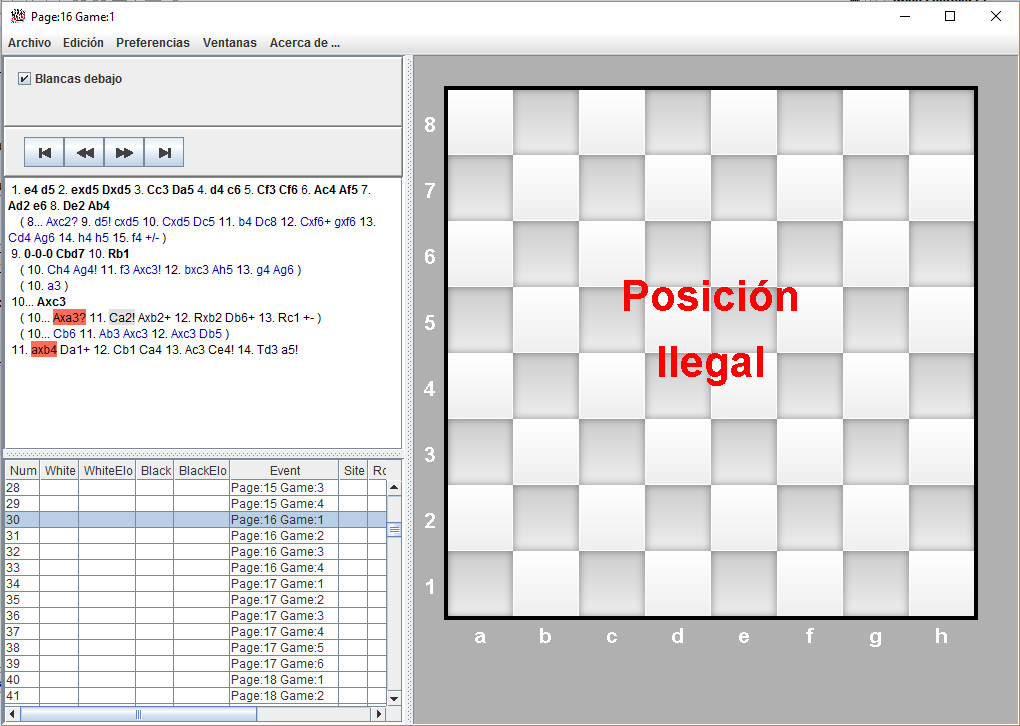


* El primer fragmento extraído de esta partida, es este:



En el árbol de variantes extraído, puede observarse que la aplicación ha detectado dos posiciones ilegales.

Esto quiere decir que cuando se selecciona uno de los movimientos marcados en rojo (o cualquiera que esté incluido en sus subvariantes derivadas), aparecerá el siguiente mensaje en el tablero de la ventana principal:



Las posiciones ilegales es algo que sería recomendable arreglar a mano.

Si en la partida existen muchos errores, quizás podría descartarse el resultado de la extracción de esa partida (borrando las partes obtenidas) y quizás, crear una partida nueva en su misma posición, esta vez realizando a mano todos los movimientos.

Sin embargo, no es necesario resolver todos los movimientos ilegales antes de salvar, ya que la aplicación permite salvar los movimientos, incluso aunque produzcan posiciones ilegales.

Cuando se vuelvan a cargar las partidas con posiciones ilegales, volverán a aparecer las indicaciones con fondo rojo, y los mensajes de Posición ilegal.

Eso sí, es posible que si un PGN resultante grabado con esta aplicación con posiciones ilegales o con posiciones iniciales sin configurar intenta leerse con otra aplicación de ajedrez, se produzcan problemas.

# Anexos

## Conceptos empleados en el manual

En este apartado se explicarán algunos conceptos necesarios para poder entender correctamente el manual y el funcionamiento de la aplicación.

* Comentario.

Texto explicativo que puede acompañar a una jugada.

Los comentarios útiles son aquellos que han sido escritos por un experto de ajedrez que haya podido analizar la posición concreta.

* NAG.

Es la forma de denominar una serie de comentarios estándar dentro de un archivo PGN.

Los NAGs son los signos opcionales que siguen a un movimiento, indicando la calidad del mismo.

Algunos de los NAGs posibles son los siguientes:

|  |  |
| --- | --- |
| NAG | Interpretación |
| $0 | anotación nula |
| $1 | buen movimiento (tradicional "!") |
| $2 | mal movimiento (tradicional "?") |
| $3 | movimiento muy bueno (tradicional "!!") |
| $4 | movimiento muy malo (tradicional "??") |
| $5 | movimiento interesante (tradicional "!?") |
| $6 | movimiento dudoso (tradicional "?!") |

* PDF.

Es un formato estándar de archivo que permite almacenar texto e imágenes formando documentos o libros.

* PGN.

Es un formato estándar de un archivo que permite almacenar una lista de partidas de ajedrez con sus variantes.

La información de cada partida contiene una cabecera con información sobre la partida (organizada en TAGs), y luego el cuerpo de la partida (una lista de movimientos organizados en variantes).

Permite incluir comentarios y NAGs en cada uno de los movimientos.

* TAG.

Tag es cada uno de los distintos parámetros de que se compone la cabecera de mensajes PGN, y que proporcionan información sobre la partida (el nombre de los jugadores, su elo, la localización, el evento, ronda, etc, etc).

Existen siete TAGs que son obligatorios para las partidas grabadas en formato PGN, el resto de TAGs son opcionales.

Los TAGs obligatorios son los siguientes:

1) Event (nombre del campeonato o del match)

2) Site (Localización del evento)

3) Date (la fecha del inicio de la partida)

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

5) White (el jugador con piezas blancas)

6) Black (el jugador con piezas negras)

7) Result (resultado de la partida)

## Texto de la licencia

La licencia que debe ser aceptada para utilizar la aplicación, tiene este texto:

LICENCIA DE USO DEL PROGRAMA

El presente programa, denominado ChessPDFBrowser v1.0 , tiene por objeto el estudio y la mejora de todos los aspectos referidos al milenario juego del ajedrez, para ello utiliza una interfaz que presenta la partida en pantalla de un modo atractivo y que permite el estudio exhaustivo de cada jugada. © 2017. Francisco Javier Rojas Garrido. Este software es cedido de forma libre y gratuita, a cualquier persona o entidad que lo descargue, bajo las siguientes cláusulas:

1.- La posesión de este programa supone la aceptación de todas y cada una de las condiciones de esta LICENCIA DE USO DEL PROGRAMA ChessPDFBrowser v1.0.

2.- LICENCIA PRINCIPAL: ***(ChessPDFbrowser.v1.0.jar)*** Este programa es software libre: usted puede redistribuirlo y/o modificarlo bajo los términos de la Licencia Pública General GNU, publicada por la Fundación para el Software Libre, ya sea la versión 3 de la Licencia, o cualquier versión posterior.

Este programa se distribuye con la esperanza de que sea útil, pero SIN GARANTÍA ALGUNA, ni siquiera la garantía implícita MERCANTIL o de APTITUD PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO. Consulte los detalles en la Licencia Pública General GNU para obtener una información más detallada. <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

3.- LICENCIA DE LAS LIBRERÍAS INTERNAS: Las librerías que se cita a continuación:

***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 sido creadas específicamente para la aplicación ChessPDFBrowser v1.0 y son cedidas por su autor bajo los términos de la Licencia Pública General Reducida (LGPL), versión 2.1. Consulte los detalles en la Licencia Pública General Reducida para obtener información más detallada. <https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.html>

4.- CÓDIGO FUENTE: El código fuente de ChessPDFBrowser v1.0 es público. Dicho código fuente está a disposición del cualquier persona interesada en las url siguientes:

5.- USO Y LICENCIA DE LIBRERÍAS EXTERNAS: La aplicación ChessPDFBrowser v1.0 requiere del uso de librerías externas no específicamente creadas para dicha aplicación. Las librerías utilizadas por la aplicación ChessPDFBrowser v1.0 , junto con sus correspondientes licencias de uso, son las que se enumeran a continuación:

**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>

Licencia: [Bouncy Castle Licence](http://www.bouncycastle.org/licence.html) (MIT License). Para más información 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>

Licencia: [Bouncy Castle Licence](http://www.bouncycastle.org/licence.html) (MIT license). Para obtener información más detallada consulte:

<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>

Licencia: [Apache-2.0](http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0.txt) Para obtener información más detallada consulte:

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

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

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

Licencia, BSD 3-clause. Para más información 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>

Licencia: General Public License GNU, para más información 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://www.apache.org/)).

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

Licencia: [Apache License, Version 2.0](http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0) Para obtener información más detallada consulte:

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

**juniversalchardet-1.0.3.jar (**Copyright © 1998 [Netscape](https://www.apache.org/) Communications Corporation. Contributor: Kohei Takeda).

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

Licencia, Mozilla Public License 1.1 (MPL 1.1), para más información consultar:

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

La Licencia MPL-1.1 permite el uso de licencias alternativas para la totalidad o parte del código de la presente librería. El creador de ChessPDFBrowser v1.0. opta por el uso de esta librería bajo los términos de la Licencia Pública General Reducida (LGPL), versión 2.1. Consulte los detalles en la Licencia Pública General Reducida para obtener información más detallada. <https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.html>

El creador de la aplicación ChessPDFBrowser v1.0. manifiesta que las librerías externas enumeradas anteriormente han sido utilizadas respetando escrupulosamente las condiciones de uso expresadas en las correspondientes licencias.

Asímismo, el usuario de ChessPDFBrowser v1.0., deberá respetar las condiciones de uso y de cesión de las librerías externas enumeradas anteriormente, siendo éste el único responsable por el uso incorrecto de las mismas y no pudiendo derivarse ninguna responsabilidad de ello al creador de ChessPDFBrowser v1.0.

6.- RESPONSABILIDAD: El creador del software ChessPDFBrowser v1.0 no será responsable de la utilización que el usuario pueda hacer del software sometido a la presente licencia . El usuario deberá utilizar el programa de acuerdo con las leyes vigentes en su país de residencia, en especial con las leyes sobre propiedad intelectual vigentes en el país de residencia del usuario. Cualquier responsabilidad civil o penal que se derive del uso inadecuado del programa ChessPDFBrowser v1.0, será atribuible únicamente al usuario del mismo, no pudiendo reclamarse ninguna responsabilidad, ni civil ni penal, al creador del software sometido a la presente licencia.

7.- VIGENCIA: El contrato entra en vigor a partir de la instalación del programa y la consiguiente aceptación de las presentes cláusulas.

El desconocimiento de estas cláusulas no exime de su responsabilidad a los usuarios.

Si no está conforme con la licencia de uso del programa, no instale este producto. En caso en que ya estuviese instalado, desinstálelo de forma inmediata.