Manual d’usuari de l’aplicació Chess PDF browser v1.20

# Índex

[0. Índex 1](#_Toc59482095)

[1. Introducció 4](#_Toc59482096)

[2. Inici ràpid 5](#_Toc59482097)

[2.1. Treballar amb un arxiu PGN 5](#_Toc59482098)

[2.2. Extreure les partides d’un llibre en format PDF 5](#_Toc59482099)

[3. Finestra principal 7](#_Toc59482100)

[3.1. Panell amb el taulell d’escacs 8](#_Toc59482101)

[3.2. Àrea de text amb els moviments de la partida 8](#_Toc59482102)

[3.2.1. Menú emergent 9](#_Toc59482103)

[3.3. Llista de les partides 9](#_Toc59482104)

[3.3.1. Menú emergent 10](#_Toc59482105)

[3.4. Navegació pels moviments amb les tecles del cursor 11](#_Toc59482106)

[4. Barra de menús 11](#_Toc59482107)

[4.1. Menú Arxiu 11](#_Toc59482108)

[4.2. Menú Edició 12](#_Toc59482109)

[4.3. Menú Partida 12](#_Toc59482110)

[4.4. Menú Vista 13](#_Toc59482111)

[4.5. Menú Preferències 14](#_Toc59482112)

[4.6. Menú Finestres 14](#_Toc59482113)

[4.7. Menú Ajuda 15](#_Toc59482114)

[*4.8.* *Finestra El que es nou* 18](#_Toc59482115)

[5. Finestres de l’aplicació 20](#_Toc59482116)

[5.1. Finestra de navegació de PDF 20](#_Toc59482117)

[5.2. Finestra d’edició de comentaris 24](#_Toc59482118)

[5.3. Finestra d’edició de TAGs 26](#_Toc59482119)

[5.3.1. Selecció de grups de TAGs 26](#_Toc59482120)

[5.3.2. Filtrat, selecció y edició de TAGs 27](#_Toc59482121)

[5.3.3. Acceptar, descartar, revertir canvis 28](#_Toc59482122)

[5.4. Finestra d’edició de la posició inicial 30](#_Toc59482123)

[5.4.1. Asignació d’una posició inicial de partida 32](#_Toc59482124)

[5.4.2. Peces per a ser col.locades al taulell 32](#_Toc59482125)

[5.4.3. Altres controls de configuración de la posició 33](#_Toc59482126)

[5.5. Finestra de configuració de preferències 35](#_Toc59482127)

[5.5.1. Secció: Vista d’escacs 35](#_Toc59482128)

[5.5.2. Secció: Idiomes 36](#_Toc59482129)

[5.5.3. Secció: Extractor de partides 38](#_Toc59482130)

[5.5.4. Secció: Extractor de tags 39](#_Toc59482131)

[5.5.5. Secció: Reconeixedor de posicions 42](#_Toc59482132)

[5.5.6. Secció: Motors 43](#_Toc59482133)

[5.5.7. Panell comú per a acceptar els canvis 44](#_Toc59482134)

[5.6. Finestra de partida oberta “a part” 44](#_Toc59482135)

[5.6.1. Menú emergent 45](#_Toc59482136)

[5.7. Finestra d’anàlisi 47](#_Toc59482137)

[5.8. Finestra El que es nou 48](#_Toc59482138)

[5.9. Finestra Sobre l’aplicació 49](#_Toc59482139)

[5.10. Finestra de Llicència 50](#_Toc59482140)

[5.11. Finestra de Configuració de motor 51](#_Toc59482141)

[5.11.1. Configuració d’un motor nou 51](#_Toc59482142)

[5.11.2. Configuració d’un motor ja existent 51](#_Toc59482143)

[5.12. Finestra de Nova partida 53](#_Toc59482144)

[5.13. Finestra Dades de la partida 53](#_Toc59482145)

[6. Exemple d’edició de partides extretes amb ambigüitats 54](#_Toc59482146)

[6.1. Cas pràctic 54](#_Toc59482147)

[6.2. Un altre cas més complex 63](#_Toc59482148)

[7. Extracció de tags 67](#_Toc59482149)

[7.1. Arxius 68](#_Toc59482150)

[7.2. Perfils 69](#_Toc59482151)

[7.2.1. Línies del perfil 71](#_Toc59482152)

[7.3. Blocs 72](#_Toc59482153)

[7.4. Expressions regulars 73](#_Toc59482154)

[7.5. Finestra d’edició d’expressions regulars 75](#_Toc59482155)

[7.5.1. Activació de la finestra d’autocompletació 76](#_Toc59482156)

[7.5.2. Exemple de configuració d’expressió regular 76](#_Toc59482157)

[7.6. Finestra de configuració de Perfils per a l’extracció de tags. 78](#_Toc59482158)

[7.6.1. Com afegir un nou panell de línia 79](#_Toc59482159)

[7.6.2. Cómo eliminar un panell de línia 79](#_Toc59482160)

[7.6.3. Com canviar un panell de línia de posició 80](#_Toc59482161)

[8. Reconeixedor de posicions 81](#_Toc59482162)

[8.1.1. Finestra d’edició de posicions. Entrenament del reconeixedor 82](#_Toc59482163)

[9. Annexos 83](#_Toc59482164)

[9.1. Conceptes utilitzats al manual 83](#_Toc59482165)

[9.2. Text de la llicència 85](#_Toc59482166)

# 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).

Com a novetat en aquesta nova versió, ara és possible utilitzar motors d’escacs de tipus UCI que es poden fer servir per a analitzar posicions.

A més, es poden jugar partides amb control de temps, entre dos jugadors humans, un humà contra un motor, o posar a jugar dos motors entre si.

Què és nou a la versió v1.20:

* Nova opció de **vídeos de demostració** al menú d’Ajuda.
* Fa ús de la versió de plataforma v1.4:
  + No fa ús extensiu de Reflexió.
  + Afegeix la finestra Què és nou.
  + Connexió al servidor per a buscar una nova versió de l’aplicació (new version query).
* Millores a la presentació de la partida:
  + Ara es pot mostrar les partides amb notació algebraica de figures.
* A la presentació del taulell:
  + Es mostren els noms dels jugadors al taulell.
  + Es mostren les peces capturades.
  + S’afegeixen dos jocs de peces addicionals.
* Extractor de partides millorat:
  + El nou extractor de partides de PDF fa ús dels parèntesi per a decidir a quina variant pertany el moviment actual.
  + Nou extractor de les dades de les partides processades (nom dels jugadors, ELOs, etc.), amb un sistema d’expressions regulars.
* Nou reconeixedor (OCR) de posicions de les imatges.
  + S’autoentrena amb les posicions conegudes durant l’extracció de partides.
  + Permet reconèixer la posició obtenint la cadena Fen d’aquestes posicions (polsant el botó dret sobre la imatge del PDF).
  + Un cop reconeguda la posició es pot obrir un taulell, per a poder comprovar si la detecció ha sigut vàlida (i enganxar-les, per exemple, a la finestra d’edició de posició inicial). De vegades el reconeixement no és complet, llavors, si s’ha pogut reconèixer la reixa del taulell, dona la opció d’entrenar al reconeixedor editant la posició reconeguda.
* Suport per a motors de tipus UCI (com stockfish)
  + Es poden afegir i configurar motors de tipus UCI als que l’aplicació pot connectar-se.
  + Nova finestra d’anàlisi, que mostra les variants més prometedores calculades amb els motors seleccionats.
  + Nova opció per a jugar partides amb control de temps, entre humans, entre motors o un humà contra un motor.
* Millores als comentaris permesos:
  + Ara també es permet editar comentaris als inicis de variant.
* Nova finestra d’edició de dades bàsiques de la partida (Jugador blanc, Jugador negre, ELOs, etc).
* Es dona suport per a més tipus d’imatges als PDFs que en les versions anteriors de l’aplicació.

# 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/ChessPDFbrowser-main-v1.20-SNAPSHOT-all.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 intenta reconèixer les posicions de les imatges amb taulells del llibre. És per això que les partides que no comencin amb la posició inicial és possible que la posició inicial sigui reconeguda. Si no és així, aquestes partides 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 .***

* A partir d’aquesta versió de l’aplicació (v1.20), es fa servir un nou extractor de partides que té en compte els parèntesi i corxets a l’hora de decidir a quina variant pertany cada moviment.

D’aquesta manera, sempre que el llibre en PDF respecti aquesta convenció dels parèntesi per a les noves variants, es produeixen molts menys errors a l’extracció de les variants de les partides que en anteriors versions de l’aplicació, encara que encara és possible que es produeixi algun error.

# 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:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

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 amb 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:

Texto

Descripción generada automáticamente

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:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

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.

* **Analitzar partida**.

Aquesta opció permet obrir la finestra d’anàlisi de partides que, escollint el motor per a l’anàlisi, analitza totes les posicions de la partida seleccionada.

Veure apartat: 5.14 - Finestra d’anàlisi de partida.

* **Obrir el perfil d’extracció de tags**.

Aquesta opció obre la configuració de l’extracció de tags obrint el perfil concret que ha detectat els tags de la partida apuntada pel ratolí.

Pots veure més detalls a: ***7.2*** - ***Perfils***

## 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:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

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 aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

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 Partida

El menú Partida té aquest aspecte:

Tabla

Descripción generada automáticamente

Aquest menú permet tractar amb partides i les seves dades.

Té varies opcións

* **Nova partida**. Obre la finestra que recull les dades per a començar una nova partida amb control de temps.

Per a més detalls pots veure aquest punt: ***5.12*** - ***Finestra de Nova partida***.

* **Pausar partida**. Para momentàniament els temps de la partida en curs, fins que es torni a seleccionar l’opció reprendre partida.
* **Reprendre partida**. Reprèn la partida que s’havia pausat anteriorment, o que es va pausar automàticament per haver seleccionat algun altre moviment de la llista de partides.
* **Dades de la partida**. Obre la finestra per a modificar les dades de la partida que s’està mostrant al taulell.

***5.13*** - ***Finestra Dades de la partida***

* **Blanques resignen**. Si hi ha una partida en curs, permet al jugador blanc (humà) resignar. La partida s’haurà acabat.

En cas de que no hi hagi cap partida en curs, aques opció assignarà un final de partida en la que el negre guanya (0-1), en la posició actual de l’arbre de variants.

* **Negres resignen**. Si hi ha una partida en curs, permet al jugador negre (humà), resignar. La partida s’haurà acabat.

En cas de que no hi hagi cap partida en curs, aquesta opció assignarà un final de partida en la que el blanc guanya (1-0), en la posició actual de l’arbre de variants.

* **Taules acordades**. Si hi ha una partida en curs entre dos humans, la partida s’acabarà assignant un resultat de taules (1/2-1/2).

Si no hi ha partida en curs, s’assignarà un resultat final de taules en la posició actual.

* **Netejar resultat de la partida**. En una posició que tingui un resultat de final de partida, aquesta opció netejaria aquest resultat de la partida.
* **Analitzar partida**. Aquesta opció obre la finestra d’anàlisi de partida complerta, a la que es pot seleccionar el motor per a fer l’anàlisi.

Veure punt: xxxxxxxxxxxxxxxx 5.14 - Finestra d’anàlisi de partida

## Menú Vista

El menú Vista té aquest aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Aquest menú només té dues opcions:

* **Joc de figures d’escacs**. Aquesta opció és per a que l’usuari pugui escollir el tipus de figures que es mostarà al taulell.
* **Zoom**. Permet escollit l’ampliacióde la part visual de l’aplicació, amb un percentatge que indica la mida dels components en comparació amb la visualització normal de les finestres (100%).

## Menú Preferències

El menú Preferències té aquest aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

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
* “RU”. Rus
* 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:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

Aquest menú permet obrir les finestres suplementàries de l’aplicació. Té cinc 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”***

* **Finestra d’anàlisi**.Aquesta opció obre la finestra d’anàlisi en la que, desprès d’haver escollit el motor d’anàlisi, mostra les variants mes prometedores analitzades per aquest motor.

Aquesta finestra es tractarà en un capítol posterior: ***5.7*** - ***Finestra d’anàlisi***.

## Menú Ajuda

El menú Sobre l’aplicació té aquest aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Aquest menú té sis opcions:

* **Demos**. Té un menú que obre una url amb un vídeo de demostració de diferents temes relacionats amb l’aplicació:
  + Treballar amb PGNs.
  + Treballar amb PDFs.
  + Afegir motors Uci.
  + Analitzar posicions.
  + Jugar partides
  + Treballar amb el portapapers.
  + Reconexidor de posicions (ocr).
  + Editar comentaris.
  + Editar tags.
  + Editar la posició inicial.
* **Ajuda**. Obre aquest arxiu d’ajuda.
* **Buscar nova versió**. Fa la consulta de nova versió i obre una finestra amb el resultat d’aquesta consulta.

La finestra de resultat indica si es va trobar una nova versió o no i té aquest aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

* **Què és nou**. Obre una finestra amb un resum de les novetats de la versió actual (***5.8*** - ***Finestra El que es nou***).
* **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 apartat 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: ***5.10 - Finestra de Llicència***

Al següent annex es pot veure el text de la llicència (que es mostra desprès de prémer aquesta opció): ***9.2 - 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:

Imagen que contiene Word

Descripción generada automáticamente

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.

* Menú contextual

Quan es passa amb el ratolí sobre una imatge i es prem el botó dret, apareix un menú contextual.

Suposadament la imatge és un taulell amb una posició i aquest menú ofereix la opció d’intentar reconèixer-la i copiar-la al portapapers com una cadena FEN.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**Intentar reconèixer la posició**. Quan es selecciona aquesta opció, el reconeixedor de posicions entra en acció. Veure més a l’apartat: ***8*** - ***Reconeixedor de posicions***.

* 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:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

En aquesta finestra hi ha varis panells que contenen información de progrés o que permeten personalitzar l’extracció de partides:

* Progrés: La part superior d’aqueseta finestra mostra una barra de progrés de l’extracció.
* Número de posicions d’autoentrenament (per al reconeixedor de posicions) pendents de ser processades. És el número en color taronja en una casella a dalt a la dreta. ***8*** - ***Reconeixedor de posicions***.
* Idioma de les partides: A sota hi ha un desplegable que permet seleccionar l’icioma dels moviments de les partides del PDF.
* Rang de pàgines: En aquest panell, hi ha dues caixes de text que permeten escollir el rang de pàgines sobre el que es farà l’extracció de partides.
* Extractor de partides: Permet seleccionar si es farà servir el nou extractor de partides experimental per a l’extracció que està a punt de començar.

Aquesta opción queda persistent, i a partir de llavors quedarà guardada la opció, encara que en cada extracció de partides será posible canviar aquest paràmetre de configuració. També es podrà canviar des de la finestra de configuración de l’aplicació.

* Accès directe a l’extractor de tags. A la dreta de la selecció de l’extractor de partides experimental, hi ha un botó que permet accedir directament a la configuració de l’extractor de tags.***5.5.4*** - ***Secció: Extractor de tags***.

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:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

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.
* Tipus de comentari: Indica si el tipus de comentari està associat al moviment o a l’inici d’una subvariant.
* 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.
* Panell de Novetat. Permet seleccionar si el moviment és una novetat.

Aquesta versió de l’aplicació detecta novetats durant l’extracció de les partides dels PDFs, i les parca en aquest panell, sent possible canviar-lo

Si un moviment era un moviment normal (no era novetat durant l’extracció), l’aplicació també permet que es pugui canviar.

Aquest paràmetre no és estàndar al format PGN, i per a que no es perdi aquesta informació en guardar el PGN, es crea un comentari automàtic que l’apliació és capaç de reconèixer, que indica la condición de Novetat, en cas de que el moviment s’hagi marcat com a Novetat.

* 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:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

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:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

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.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

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.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

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):

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

En aquesta part de la finestra, hi ha cinc 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.

* **Configuració de l’extractor de tags**: En cas de que la partida actual hagi sigut recentment extreta d’un PF, i per a aquesta partida d’hagin reconegut automàticament els tags, aquest botó permet obrir la configuració del perfil d’extracció de tags que millor va coincidir i amb el que es van extreure els tags. (Aquesta opció podria ser útil, per exemple, si l’extracció de tags no va funcionar correctament i volem corregir el possibles errors o ambigüitats que pogués haver als paràmetres configurats).

***5.5.4*** - ***Secció: Extractor de tags***.

* **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:

Imagen en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza media

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:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

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.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* 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:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

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:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

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:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* **Blanques a sota**. 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.
* **Botó de girar el taulell**. Quan es prem aquest botó s’intercanvia la posició.

Notar que aquesta opció és diferent de la de la casella de selecció de **blanques a sota**. La selecció de què part del taulell es mostra en la part de sota és independent del gir de la posició.

Aquesta opció pot ser útil en cas, per exemple, de que el reconeixedor de posicions hagi reconegut una posició a l’inrevés de com hauria d’haver sigut (té uns criteris per a autodetectar si a la imatge del taulell les blanques són a sota o no, però és possible que aquesta autodetecció falli, o que no estigui configurada la detecció automàtica).

* **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:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

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).
* **Joc de figures**. Permet seleccionar el joc de figures que es farà servir a l’aplicació.
* **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).

L’opció (**FIGURES**) (♔♕♖♗♘) permet mostrar els moviments en notació algebraica de figures (enlloc de fer servir lletres (RDTAC) per a designar les peces).

### Secció: Idiomes

Aquesta llengüeta té aquest aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Els paràmetres que poden configurar-se són els següents:

* **Idioma**. És l’idioma de la interfície d’usuari.

Els idiomas que es poden escollir són:

* EN. Anglès
* ES. Castellà
* CAT. Català
* RU. Rus
* **Locale de l’idioma**. És el locale de Java que farà servir l’aplicació quan s’esculli aquest idioma.

L’aplicació el fa servir per a convertir números a cadenes numèriques formatejades.

* **Idioma web**. Indica l’idioma que es farà servir a les consultes de nova versió al servidor.
* **Idioma adicional**. És un nou idioma al que es vol traduir l’aplicació i que es vol que sigui reconegut.

Pel nou idioma hauràs d’escollir el locale de Java a fer servir.

Si vols posar un idioma que encara no está disponible, pots afegit-lo traduïnt els arxius que hi ha dins el directori que es crea quan prems el botó de “Afegir idioma”.

Els arxius a traduir es copien al directori indicat a: “Directori d’idioma adicional”.

El format d’aquests arxius de textos és el de properties de Java.

Pels que no conegueu aquest format, us diré que un arxiu de properties, té un títol, i després, un número 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 texts han de modificar-se depenent de la traducción a l’idioma escollit.

A més, també hi ha alguns arxius en format RTF, que hauràs de traduir amb un editor de RTF (un editor típic per a aquest format és el Word de Office).

Si crees la traducción per a un idioma addicional diferente als que hi ha disponibles a l’aplicació, si vols pots enviar-me’l ([frojasg1@hotmail.com](mailto:frojasg1@hotmail.com)) i l’inclouré a les següents versions de l’aplicació.

### Secció: Extractor de partides

Aquesta pestanya té el següent aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

En aquest finestra hi ha dos panells:

* **Extractor de partides**:
  + **Fer servir l’extractor de partides experimental**. Aquest element permet de controlar si es farà servir l’extractor de partides experimental a les extraccions de partides.

Es substitueix l’extractor experimental de partides de les anteriors versions per un nou extractor experimental, que a les proves ha funcionat millor que l’extractor normal.

Així doncs, si es marca aquesta casella, es farà servir el nou extractor experimental, que ara té en compte els parèntesi i corxets per a decidir a quina variant pertany cada moviment.

* **Idioma per a les partides**:

En aquest panell es permet de canviar l’idioma que es fa servir per a les partides d’escacs.

Hi ha dos desplegables:

* + **Idioma del llibre PDF**. Permet de seleccionar l’idioma de les partides que es llegiran desde el PDF.
  + Idioma per a mostrar les partides. Permet seleccoinar l’idioma en que seran mostrades les partides per l’aplicació.

En aquest cas, l’opció (FIGURES) (♔♕♖♗♘), mostra les partides en notació algebràica de figures.

L’idioma de les partides d’escacs és una simple configuració a la que s’ha d’indicar a l’aplicació les inicials dels noms de les peces que seran fetes servir per escriure els moviments en format algebraic.

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

En castellà, aquestes inicials serien les següents:

RDTAC

(Rei – Dama – Torre – Alfil – Caball)

### Secció: Extractor de tags

Entenem per tags les dades associades a una partida (com per exemple WhitePlayer, BlackPlayer, WhiteElo, Event, Site, ...).

En moltes ocasions aquesta informació està explícita a les partides dels llibres, i en aquesta versió de l’aplicació l’extractor de partides intentarà obtenir-los.

Com la manera de plasmar aquesta informació no és estàndar, l’aplicació permet configurar uns patrons per a intentar extreure aquesta información de forma adequada.

A aquesta secció es pot controlar la configuració per a l’extracció d’aquests tags, i aquesta configuració serà la que es farà servir durant l’extracció de partides dels llibres.

L’aplicació porta una configuració d’extracció de tags per defecte, que ha sortit de les proves amb diferents llibres i que funcoina raonablement be per a aquests tipus de format de tags.

Si troves algun llibre per al que l’aplicació no té èxit extraient els tags i t’agradaría canviar la configuració per a intentar que aquests tags s’extreguin, és possible que t’interessi continuar llegint aquest apartat i tot el relacionat amb l’extracció de tags.

Per a una comprensió óptima sobre com funciona aquesta configuració, és recomanable llegir primer l’apartat (***7*** - ***Extracció de tags***) en el que s’expliquen els conceptes utilitzats per a aquesta configuració.

La secció té aquest aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Hi ha diferents panells.

Cada un d’aquests panells està format per un desplegable i una sèrie de botons a la seva dreta que permeten:

* **Afegir un element** (+). Dóna la possibilitat d’afegir un element al desplegable, obrint una finestra per a editar les dades necessàries.
* **Eliminar un element** (-). Dóna la possibilitat d’eliminar un element del desplegable.
* **Modificar l’element**. Permet modificar les dades de l’element seleccionat.

Quan els desplegables mostren la llista d’opcions, el nom de l’element es mostra en un color que indica si aquest element està actiu o inactiu, per a poder reconèixer d’una ullada aquesta característica dels perfils d’expressions regulars.

Alguns desplegables tenen d’altres botons addicionals, que veurem més endavant.

Els desplegables estan disposats en cascada, és a dir, quan la selecció del desplegable pare canvia, automàticamente canvia el contingut dels desplegables fills, mostrant lúltim estat conegut per a aquesta selecció.

Els panells d’aquesta secció són els següents:

* **Configuració d’arxius de perfils**:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* + **Arxiu**. Aquest desplegable permet seleccionar l’arxiu del que es mostrarà o modificarà la configuració.

Quan canvia la selecció, els desplegables dels altres panells modifiquen el seu contingut de manera apropiada.

Es poden afegir, eliminar i renombrar arxius de configuració de perfils.

Quan es prem el butó d’afegir o renombrar, apareix una finestra d’aquest estil:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Hi ha una sèrie de botons addicionals.

Aquests són els botons d’esquerra a dreta:

* + - **Activar tots**. Dóna l’opció d’activar tots els perfils d’expressions regulars.
    - **Desactivar tots**. Dóna l’opció de desactivar tots els perfils d’expressions regulars.
    - **Exportar**. Permet exportar l’arxiu de configuració seleccionat.
    - **Importar un arxiu xml**. Permet importar un arxiu xml extern.
    - **Importar xml de fàbrica**. Permet importar l’arxiu xml configurat exactament amb la configuració inicial.
* **Configuració de blocs d’expressió regular**:

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

* + **Blocs**

En aquest desplegable es troben els blocs de l’arxiu xml seleccionat i són els que faran servir els perfils per a l’extracció de tags del mateix arxiu.

Es poden afegir, eliminar i editar aquests blocs.

* **Configuració de perfils d’expressions regulars per a tags**:

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

* + **Perfils**

En aquest desplegable es configuren els perfils d’expressions regulars per a l’extracció de tags.

Es poden afegir, eliminar i editar aquests perfils.

A més, més a la dreta del desplegable i dels botons estàndar (+, -, editar), hi ha uns butons addicionals.

D’esquerra a dreta:

* + - **Activar tots**. Permet activar tots els perfils del desplegable.
    - **Desactivar tots**. Permet desactivar tots els perfils del desplegable.
    - **Activar actual**. Serveix per a activar el perfil seleccionat, sense necessitat d’entrar a la seva configuració.

### Secció: Reconeixedor de posicions

La secció té aqueste aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

La secció Reconeixedor de posicions, permet configurar aquest aspecte de l’aplicació.

* Es pot activar o desactivar la funcionalitat.
* Mode de gir del taulell:

Permet escollir la manera com es detecten les posicions (amb blanques a sota o negres a sota).

Opcions:

* + Automàtic. Deixa a l’aplicació la decisió de si les blanques estan a sota o no, en cada un del taulells reconeguts.
  + Jugador blanc sempre a sota.
  + Jugador negre sempre a sota.
* Número de fils a fer servir per a reconèixer posicions.
* Reestablir.

Aquesta opció pot ser útil en cas de que s’hagi entrenat malament en alguna ocasió al reconeixedor de posicions, i que degut a això ara s’estiguien reconeixent peces en llocs incorrectes o canviant unes peces per unes altres.

Podria passar en cas de falla humana.

Hi ha les següents opcions:

* + Reestablir. Esborrar tots els patrons apressos des de la instal·lació.
  + Recarregar. Tornar a carregar les últimes dades guardades (des de l’ultim canvi acceptat de configuració o des de l’inici de la sessió).

### Secció: Motors

La secció té aqueste aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

L’aplicació només reconeix motors tipus UCI.

Aquesta secció té dos elements:

* Un **enllaç** que permet visitar una pàgina a la que hi ha diferents motors interessants, alguns d’ells gratuïts.

Aquest enllaç el vaig descobrir provant l’aplicació Crafty i ara el comparteixo amb els usuarios d’aquesta aplicació.

* **Configuració de motors UCI**. És un desplegable

Quan es prem botó d’afegir element (+) o el de modificar l’element actual, s’obre la finestra per a configurar el motor: ***5.11*** - ***Finestra de Configuració de motor***.

### 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:

Texto

Descripción generada automáticamente

### 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:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

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.

Texto

Descripción generada automáticamente

* 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 d’anàlisi

La finestra té aquest aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Es poden obrir un o diferents panells analitzant la posició mostrada al taulell.

A cada un d’aquests panells es pot seleccionar:

* El motor (a escollir entre els motors UCI configurats a:***5.11*** - ***Finestra de Configuració de motor***).
* El número de variants. Si el motor ho permet, es poden configurar N variants d’anàlisi amb el mateix motor.
  + Cada variant té el seu propi component de text, per a indicar la variant més prometedora, amb un botó a l’esquerre que permet enganxar aquesta variant a la partida de la finestra principal.
* El temps d’anàlisi. És el temps en segons a invertir en l’anàlisi.
* Botó per a parar/rearrencar l’anàlisi.

Per a cada panell de motor (si el motor ho permet), es podran configurar varies variants i el temps (en segons) a invertir en l’anàlisi.

## Finestra El que es nou

A aquesta finestra apareix un document explicant les novetats de la versió.

La finestra té aquest aspecte:

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

## 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:

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

## Finestra 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:

Texto

Descripción generada automáticamente

## Finestra de Configuració de motor

Aquesta finestra permet visualitzar i configurar les dades d’un motor concret.

La mateixa finestra té dos comportaments lleugerament diferents, depenent des de on d’hagi obert:

### Configuració d’un motor nou

Quan s’obre aquesta finestra des de el botó d’afegir nou motor (+), apareix una finestra com aquesta:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Es pot escollir la ruta on es troba el binari d’aquest motor.

A més, és possible afegir paràmetres d’entrada a la invocació del motor.

També es pot posar un nom, que no pot coincidir amb cap dels ja existents.

Si el motor es reconeix correctament, l’apliació proposarà un nom vàlid basat en les dades del motor.

També és possible accedir a la configuració del motor. Encara que aquesta part està programada, no ha sigut provada exhaustivament, pel que si apareixen errors, podeu posar-vos en contacte amb l’autor per a informar-li d’ells.

### Configuració d’un motor ja existent

Quan s’obre aquesta finestra des de el botó configurar motor ja existent, apareix una finestra com aquesta:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Es pot consultar el nom del motor i la ruta on es troba el binari d’aquest motor.

És pot accedir a la configuració del motor. Encara que aquesta part està programada, no ha sigut provada exhaustivament, pel que si apareixen errors, podeus posar-vos en contacte amb l’autor per a informar-li d’ells.

## Finestra de Nova partida

La finestra té aquest aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Aquesta finestra recull les dades d’una nova partida amb control de temps, podent-se escollir els detalls:

* Per cada jugador:
  + Si són humans o motors.
  + Elo
  + Control de temps.

També hi ha un selector que permet escollir si:

* S’ha de crear una nova partida
* O la partida continua des de la posició actual mostrada al taulell.
* En el cas de seleccionar “Continuar partida des de la posició actual”, pot ser útil el checkbox que permet escollir si es desitja que la partida sigui la línia principal (aquesta selecció només aplicarà la moviment inicial de la partida, ja que la resta de moviments sempre s’insertaran com a variant principal de la posició a la que es troben.

## Finestra Dades de la partida

A aquesta pantalla es poden editar les dades de la partida actual:

* Jugador blanc.
* ELO del jugador blanc.
* Jugador negre.
* ELO del jugador negre.
* Lloc
* Event.
* Ronda.
* Data.
* ECO (codi d’apertura).

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

## Finestra Dades de la partida

La finestra té aquest aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

A la finestra hi ha diferents components:

* Panel de progrés. Mostra el progrés de l’anàlisi.
* Panel de motor. Permet escollir el motor amb el que es farà l’anàlisi, així com afegit, eliminar o configurar motors a la llista de motors coneguts. (Els canvis són persistents).
* Spinner amb el valor en segons que tardarà el motor en l’anàlisi de cada moviment.
* Panel amb els botons d’iniciar i cancel.lar.

L’anàlisi es farà per:

* La partida actual (en cas d’haver obert la finestra mitjançant la opció de menú global).
* La primera partida seleccionada de la taula (primera fila en color blau celeste) (en cas d’haver obert la finestra mitjançant el menú emergent de la taula de partides).

Un cop comença el procés d’anàlisi, aquest es pot cancel.lar (prement el botó de cancel.lar). En aquest cas l’anàlisi en cancel.larà desprès de rebre del motor el resultat de la següent posició.

Si no es cancel.la l’anàlisi i aquest no es buit, es crearà una partida amb la línia principial de la partida original analitzada, i, per a cada moviment, s’inclourà el resultat de l’anàlisi del motor.

L’anàlisi podria estar buit si el motor no va tornar cap anàlisi, com podria passar, per exemple, quan el motor està configurar per a limitar la potència de joc (configurar-lo així pot ser útil per a jugar una partida contra un nivell inferior al màxim, però no és útil en el cas d’anàlisi).

Auqn la partida ha sigut analitzada, s’afegeixen comentaris per a facilitar la localització d’aquestes anàlisi a l’arbre de variants.

També es modifiquen alguns tags de la partida (Annotator i Event), per a afegir la información de que la partida ha sigut analitzada amb aquesta aplicació.

# 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:

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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):

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

* 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):

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

* 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):

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

## 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:

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

* Aquest és el primer fragment de la partida:

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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:

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

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.

# Extracció de tags

Anomenem tags a cadascuna de les dades (que no siguin moviments ni variants) de la partida.

Els llibres en Pdf molts cops tenen partides d’exemple i, habitualment abans d’aquestes partides, solen aparèixer una sèrie de línies que contenen la informació d’alguns d’aquests tags: WhitePlayer, WhiteElo, BlackPlayer, BlackElo, Site, Event, Round, Eco.

Com és obvi, no existeis un format predefinit que segueixin tots els editors en tots els seus llibres per a donar a conèixer aquestes dades de les partides al lector i, cada lllibre, o inclús en cada secció del llibre, es mostra aquesta informació en un format concret.

Com l’extracció de partides quedaria incomplerta si no poguéssim disposar d’aquesta informació, aquesta funcionalitat permet contemplar diferents tipus de format (configurant Perfils) i, quan l’extractor detecta una partida nova, intenta quadrar algun Perfil de entre les línies anteriors a aquesta nova partida. Si troba coincidència amb algun d’aquests perfils, s’obtenen els tags que aquest perfil tingui definits i s’assignen a la partida que l’extractor està a punt de processar.

Fer això no és tarea senzilla, sobre tot degut a que no existeix un format estàndar per a l’obtenció de tags.

En les proves realitzades per a la validació de l’extracció de partides, s’han fet proves amb diferents llibres amb un quants formats de tags, que han donat lloc a uns quants Perfils que s’han inclòs en la configuració per defecte de l’aplicació.

És molt possible que hi hagi formats de tags que la configuració per defecte no reconegui, i en aquest cas seria necessari configurar aquests nous formats en nous Perfils que permetexin el seu reconeixement durant l’extracció de partides.

Si en la fase d’extracció no es reconeix cap Perfil per a una partida en concret, aquesta partida no tindrà assignats aquests tags i quedarà una mica incomplerta.

De vegades això passa senzillament degut a alguna irregularitat a l’extracció que fa que la partida es dividieixi.

D’altres cops sí que es una partida nova per a la que no s’han pogut obtenir aquests tags.

Quan els tags no s’hagin pogut obtenir, l’usuari té vàries opcions:

* O configurar algun Perfil nou que faci coincidència amb aquest format (continuar llegint aquest apartat) i, en aquest cas, a partir d’aquest moment el reconexement dels tags serà automàtic per a aquest nou format.
* O obrim la finestra de dades de la partida (***5.13*** - ***Finestra Dades de la partida***), on es poden introduir a mà els tags bàsics de la partida.
* O, si volem afegir algun tag que no sigui bàsic, podem obrir la finestra d’edició de Tags (***5.3*** - ***Finestra d’edició de TAGs***), encara que aquesta opció és una mica més costosa.

A aquest apartat s’explicarà de manera detallada el sistema d’extracció de tags que es fa servir en aquesta aplicació, per a qeu l’usuari que tingui els coneixements necessaris pugi adequar la configuració per a algun tipus de llibre que no s’hagi tingut en compte en la configuració inicial que ve amb l’aplicació.

Aquesta configuració pot constar d’un o diferents arxius independents de configuracions d’extracció de tags que poden funcionar simultàniament.

Aquesta configuració es basa en expressions regulars, pel que al subapartat (***7.4*** - ***Expressions regulars***) es donen unes nocions bàsiques del que es pot fer amb les expressions regulars i com.

En apartats successius es veurà com configurar els blocs, que són com els maons de l’extracció de tags, i més endavant veurem con configurar els Perfils, que és la unitat mínima per a definir un format de tags.

Per no avorrir al lector, es tractaran els temes de més alt nivell fins a anar baixant als detalls.

Per a configurar aquesta funcionalitat, hem d’obrir la finestra de preferències, a la secció d’Extracció de tags.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Dins d’aquesta secció hi ha diferents panells:

## Arxius

La configuració es guarda en arxius amb format xml.

Poden existir diferents arxius xml independents que es poden aplicar simultàniament.

Cada un d’aquestos arxius està format per:

* **Un conjunt de blocs** d’expressions regulars. Aquestos blocs són la unitat menor de informació a ser recollida, i en ells es defineix un patró que descriu el contingut que en aplicar-se sobre un text donarà com a resultat el valor a recollir.
* **Conjunt de perfils** d’expressions regulars. Els perfils contindran un patró de diferents línies correlatives que hauran de coincidir exactament amb les línes del text que contenen els tags de les partides.

## Perfils

Un perfil per a l’extracció de tags, conté una sèrie de formats de línies.

Aquestes línies poden ser opcionals (si són opcionals no és obligatori que apareguin al text per a que donin coincidència).

Per a que un perfil coincideixi amb les línies que contenen els tags d’una partida, han de coincidir totes les línes no opcionals definides al perfil, i zero o més de les línies opcionals, en el mateix ordre en el que apareixen en el perfil.

Cadascuna d’aquestes línies està composada per una expressió regular extesa (expressió regular que inclou blocs).

Alhora, els blocs estàn composats d’expressions regulars que poden contenir d’altres blocs.

Per si l’usuari trobés que un perfil està funcionant malament (està extraient malament els tags o està donant coincidències incorrectes, degut a que els patrons no son suficientment específics), tindrem l’opció de desactivar el perfil.

Per a esbrinar el perfil que es correspon amb una partida recentment extreta, tindrem la possibilitat d’obrir-lo directament des de el menú emergent de la llista de partides ( ***3.3.1*** - ***Menú emergent***), o des de la finestra d’Edició de tags (***5.3.3*** - ***Acceptar, descartar, revertir canvis***).

Per a veure les opcions que hi ha a l’hora de definir els perfils d’extracció de tags, pots anar al següent apartat: ***7.6*** - ***Finestra de configuració de Perfils per a l’extracció de tags.***.

Aquest seria un exemple de perfil:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Aquest perfil d’exemple està format per diferents línies::

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Número**  **de**  **línia** | **Patró (expressió regular)** | **És**  **opcional** |
| 1 | ^\s\*$ | SI |
| 2 | ^\(?%NUMBER%?\)?\s\*%PLAYER\_NAME%\s\*\(?%ELO%?\)?\s\*-\s\*%PLAYER\_NAME%\s\*\(?%ELO%?\)?\s\*\[?%ECO%?\]?\s\*;?\s\*$ | NO |
| 3 | ^%EVENT%\s\*,?\s\*%DATE%\s\*$ | NO |
| 4 | ^\s\*$ | SI |

Cada línia té una llista de tags per a extreure, als que s’assignarà algun dels blocs definits al patró

Tags a extreure per a la línia 2:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tag** | **Bloc a extreure** |
| White | %PLAYER\_NAME%[1] |
| WhiteElo | %ELO%[1] |
| Black | %PLAYER\_NAME%[2] |
| BlackElo | %ELO%[2] |
| ECO | %ECO%[1] |

Tags a extraer per a la línia 3:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tag** | **Bloc a extreure** |
| Event | %EVENT%[1] |
| Date | %DATE%[1] |

Quan aquest perfil d’aplica a aquesta capçalera de partida en un PDF:

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

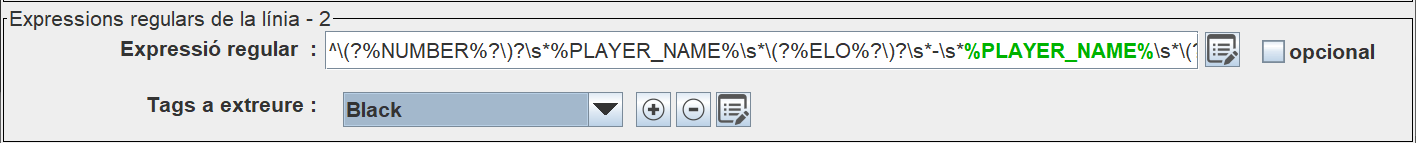
L’extractor de tags dona coincidència amb el perfil de nom “Edami-2” i els tags extrets son els següents:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tag** | **Valor extret** |
| **White** | Ivanchuk,V |
| **WhiteElo** | 2480 |
| **Black** | Angelov,K |
| **BlackElo** | 2380 |
| **ECO** | B01 |
| **Event** | Varna |
| **Date** | 1987 |

Com hem pogut veure un perfil està composat per diferents línies

### Línies del perfil

Les finestres per a configurar els perfils estàn composades de diferents panells que descriuen els patrons de les línies.



Els panells que contenen la configuració d’una línia, tenen els següents elements:

* + **Expressió regular**. Conté el patró que ha de tenir la línia per a que doni coincidència.

Serà una expressió regular que tindrà un o més blocs.

Per a extreure el valor d’un tag, s’haurà de definir el patró que ha de complir aquest tag configurant un bloc per a cada tipus de patró de tag.

Com més específics siguien aquests patrons, menys probabilitat haurà de que hi hagi ambigüitats en la detecció d’aquests tags.

L’expressió regular de les línies tindrà la restricció de que no es pot fer ús dels parèntesi (creació de grups) i, si fos necessari crear grups, s’hauria de fer creant nous blocs, que han sigut ideats per a format grups reutilitzables de manera senzilla amb un nom concret.

* + **Botó d’edició de l’expressió regular**. Permet editar l’expressió regular. Es poden fer proves per a depurar l’expressió regular. ***7.5*** - ***Finestra d’edició d’expressions regulars***.
  + **Tags a extreure.** Desplegable amb els tags a extreure a aquesta línia en concret.

Es poden afegir, eliminar i editar tags.

Quan s’edita un tag, s’obre una finestra de configuració que permet assignar-li un dels blocs de l’expressió regular. ***7.5*** - ***Finestra d’edició d’expressions regulars***.

Quan aquesta línia doni coincidència, els tags prendran el valor del text corresponent al bloc a la línia en concret.

* + **Opcional.** Permet seleccionar si la línia és opcional o no.

Per a extreure el valor d’un tag, s’haurà de definir el patró que ha de complir aquest tag configurant un bloc per a cada tipus de patró de tag.

Com més específics siguin aquests patrons, menys probabilitat haurà de que hagi ambigüitats en l’extracció d’aquests tags.

## Blocs

Cada arxiu xml d’expressions regulars per a l’extracció de tags, té una sèrie de blocs d’expressió regular que permeten definir exactament el patró pel seu contingut.

Cada un d’aquests blocs, podria designar un tipus de dada de la partida candidat a ser recollit.

Cada bloc té associats un nom i un patró (expressió regular).

Els blocs no poden contenir el caràcter “%” al seu nom i són referenciats en una expressió regular rodejant el seu nom entre dos “%”.

Així, per exemple, podríem definir un bloc ELO, i podríem posar-li com a patró que estigués composat per 3 o 4 dígits.

D’aquesta manera, sempre que en una expressió regular dels perfils aparegués un element %ELO%, ja sabríem que es refereix al bloc ELO, que està composat per 3 o 4 dígits, i podríem recollir-lo i assignar-lo com la dada de la partida WhiteELO, o el de BlackELO, penent de la posició de la línia on es trobés aquest bloc ELO.

La idea és tenir un bloc diferent per a cada tipus de dada de la partida (tag) candidat a ser extret, i fer servir els noms d’aquests blocs d’expressions regulars per a indicar l’assignació del bloc a una dada concreta de la partida (tag).

El panell de blocs de la secció Extractor de tags de la finestra de preferències:

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza media

Permet afegir, eliminar i editar blocs.

En prémer l’opció de nou bloc (+), o d’edició de bloc, s’obre la finestra d’edició d’expressions regulars personalitzada per a blocs ***7.5*** - ***Finestra d’edició d’expressions regulars***.

## Expressions regulars

Les expressions regulars permeten definir un patró de text.

Aquest patró es pot fer servir per a decidir si un text concret compleix amb el patró o no, o per a extreure elements concrets d’aquest patró aplicat a un text.

Aquests dos casos d’ús de les expressions regulars seran utilitzats en aquest sistema d’extracció de tags.

Les expressions regulars podran ser formades per caràcters normals i per caràcters especials.

Si al patró es vol fer coincidència amb un caràcter especial, però no en el seu aspecte especial, sinó en el seu aspecte literal, s’haurà d’afegir davant d’aquest caràcter especial una contrabarra (\). Això farà que el caràcter especial perdi el seu valor especial i es converteixi en literal.

Com és lògic, la contrabarra és un altre caràcter especial, així que si volem establir una coincidència amb el literal contrabarra “\”, haurem de posar una contrabarra davant \\, per a que perdi el seu aspecte especial.

Caràcters especials principals:

* . (punt). Fa coincidència amb qualsevol caràcter.
* \d (dígit). Fa coincidència amb qualsevol dígit numèric.
* \s (espai). Fa coincidència amb qualsevol caràcter d’espaciament (espai, tabulació, final de línia, ...)
* \w (caràcter de paraula). Fa coincidència amb qualsevol caràcter de paraula [a-zA-Z0-9] i les vocals accentuades o amb dièresi, o amb lletres d’altres alfabets.
* [caracters] (conjunt de caràcters tancats entre corxets). Fa coincidència amb qualsevol dels caràcters enumerats entre els corxets. Per a designar rangs de caràcters, es fa servir el - (menys). És a dir, l’expressió [a-zD] farà coincidència amb qualsevol caràcter de lletra minúscula (de la ‘a’ a la ‘z’) o amb la lletra D maiúscula.
* [^caracters] (excloure conjunt de caràcters tancats entre corxets). Fa coincidència amb qualsevol caràcter excepte amb els caràcters enumerats entre els corxets.

Funciona de manera idèntica que el punt anterior, però amb el ^ (accent circumflex) davant.

Tots aquests caràcters especials, així com els caràcters literals, fan coincidència amb un sol caràcter del text amb el que es busca coincidència.

Per a definir coincidències amb un número de vegades diferent, s’haurà d’aplicar algun dels següents modificadors.

Caràcters especials que limiten el número de cops d’un element:

* \* (asterisc). Zero o més cops.
* ? (interrogació). Zero o un cop.
* + (més). Un o més cops.
* {n} (claus). n cops.
* {n1,n2} (claus). de n1 a n2 cops, ambdós inclosos.
* {,n2} (claus). de 0 a n2 copa, ambdós inclosos.
* {n1,} (claus). almenys n1 cops.

Els caràcters que limiten el número de cops, apliquen a l’element justament anterior, que pot ser:

* Un caràcter literal (caràcter normal no especial).
* Un caràcter (únic) comprés entre una enumeració de caràcters [caracters] ó [^caracters] (corxet).
* Un grup de caràcters (tancat entre parèntesi).

Caràcters especials que indiquen inici i final dintre del patró:

* ^ (accent circumflex). Inici de la línia.
* $ (dòlar). Final de la línia.

Exemples:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Expressió regular** | **Text** | **¿Coincideix?** |
| .\* | Qualsevol text | Sí |
| [\w]+ | Qualsevol text amb 1 o més caràcters de paraula | Sí |
| [a-z] | avio | Sí |
| [a-zA-Z0-9] | Avió | No |
| Arbre. | Arbre | No |
| Arbre. | Arbres | Sí |
| Arbre. | Arbre. | Sí |
| Arbre\. | Arbre | No |
| Arbre\. | Arbre. | Sí |
| \\ | \ | Sí |
| \\. | . | No |
| \\. | \a | Sí |
| \\\. | \. | Sí |
| \\\. | \a | No |
| a{1-} | aaaa | Sí |
| a+ | a | Sí |
| a?b | b | Sí |
| a?b | ab | Sí |
| [Parul]{7} | Paraula | Sí |
| [Parul]{7} | alParua | Sí |
| [ba]+ | abaaaabba | Sí |
| [ab]+ | abcaabb | No |
| [^ab] | cdepojl | No |
| [^ba] | F | Sí |
| (Paraula)?word? | word | Sí |
| (Paraula)?word? | Paraulawor | Sí |
| (Paraula)?word? | Paraula | No |
| \d{3,4} | 1700 | Sí |
| \d{3,4} | 2100 | Sí |
| \d{3,4} | 11000 | No |
| \d{3,4} | 79 | No |

Ha sigut un resum molt ràpid.

Si estàs interessat en aprofundir, pots visitar la següent url:

<https://www.vogella.com/tutorials/JavaRegularExpressions/article.html>

**Restriccions a la configuració**:

* Les expressions regulars que es faran servir per a la configuració d’extracció de tags no podran contenir parèntesi (), ja que els parèntesi es fan servir internament per a localitzar els grups que permeten extraure parts del patró aplicat a un text.
* Si es volven fer operacions bàsiques amb parèntesi, es podran fer servir blocs.
* L’únic limitador del número de cops que es pot aplicar a un bloc candidat de ser extret, serà el (?) (interrogant), que indica opcionalitat i dona coincidència quan es troba el patró zero o un cop.

## Finestra d’edició d’expressions regulars

Hi ha diferents models de finestra d’edicions d’expressions regulars, però tots ells permeten fer les mateixes coses, que inclou: edició de l’expressió regular i la realització de proves sobre l’expressió regular (per exemple si un text compleix amb el patró o l’extracció de textos de blocs).

Exemple de finestra:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

A la finestra d’edició es pot:

* + **Editar l’expressió regular**.

Quan sédita l’expressió regular, hi ha un formateig al vol mentres l’usuari està escrivint.

Si es detecta que l’expressió regular és incorrecta, es marcarà amb text vermell.

Si l’expressió regular és vàlida, es marcarà en color verd el bloc seleccionat.

* + **Activar / desactivar l’autocompletació**.

Veure com actua aquesta funcionalitat ***7.5.1*** - ***Activació de la finestra d’autocompletació***.

* + **Seleccionar un bloc present a l’expressió regular** que serà el que s’associarà amb el tag (en cas de que l’usuari hagi obert la finestra d’edició d’assignació de tags), o serà el bloc que es farà servir a les proves per a realitzar l’extracció a partir del text de prova (en cas de que l’usuari hagi obert la finestra des de l’edició de l’expressió regular de línia, o des de l’edició del bloc).

Hi ha d’altres elements visuals que serveixen per a fer proves amb l’expressió regular:

* + - **Text de prova**. És el text sobre el que es realitzarà la prova (simulant una línia real a ser extreta).
    - **Comprobació de coincidència**. Botó a la dreta del component de text que permet comprovar si el text compleix amb el patró de l’expressió regular.
    - **Botó de substitució**. Permet extreure el valor del bloc quan s’aplica el patró al text de prova.

### Activació de la finestra d’autocompletació

La funcionalitat d’autocompletació pot activar-se i desactivar-se en tots el punts on es poden editar les expressions regulars i fa que quan l’usuari està editant l’expressió regular, quan escriu un inici d’invicació a bloc (%), s’obre la finestra d’autocompletació, amb una relació dels blocs existents que comencen com està escrivint l’usuari. Això pot ser útil per a no tenir que recordar exactament els noms dels blocs mentres s’està editant l’expressió regular.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Quan apareixen les opcions a la finestra d’autocompletació, es poden fer les següents accions:

* Continuar escrivint. En aquest cas, a mida que l’usuari va escrivint, les opcions es vant adaptant al text escrit i quan acabi d’escriure el bloc (escrigui el segon % tancant el bloc), o quan la selecció sigui buida (no hi hagi coincidències pel bloc que l’usuari està escrivint), la finestra d’autocompletació es tancarà sola.
* Prémer escap. Si l’usuari prem escap mentres la finestra d’autocompletació està oberta, aquesta es tancarà.
* Seleccionar amb les fletxes del cursor. Et pots moure amb les fletxes del cursor per les opciones disponibles a la finestra.
* Prémer Return. En prémer Return, l’usuari selecciona l’opció actual, i aquesta opció s’escriurà al component de text.
* Fer doble click sobre una de les opcions de la finestra. Aquesta opció es el mateix que prémer Return.

### Exemple de configuració d’expressió regular

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Número**  **de**  **línea** | **Patrón (expresión regular)** | **Es**  **opcional** |
| 2 | ^\(?%NUMBER%?\)?\s\*%PLAYER\_NAME%\s\*\(?%ELO%?\)?\s\*-\s\*%PLAYER\_NAME%\s\*\(?%ELO%?\)?\s\*\[?%ECO%?\]?\s\*;?\s\*$ | NO |

Analitzem l’expressió regular:

**^** - Inici de línia

**\(?** - apertura de parèntesi (opcional) (observar la contrabarra del davant, per a invalidar al parèntesi el seu valor especial, i fer-lo literal).

**%NUMBER%?** - Bloc que representa a un número(opcional).

**\)?** – tancament de parèntesi (opcional). (observar la contrabarra del davant, per a invalidar al parèntesi el seu valor especial, i fer-lo literal).

**\s\*** - un número indeterminat d’espais de qualsevol tipus. (pot ser zero espais). (ara la contrabarra li dona un significat especial al caràcter ‘s’)

**%PLAYER\_NAME%** - Bloc que representa un nom de jugador.

**\s\***

**\(?**

**%ELO%?** – Bloc que representa un Elo (opcional).

**\)?**

**\s\***

**-** (Guió, literal)

**\s\***

**%PLAYER\_NAME%**

**\s\***

**\(?**

**%ELO%?**

**\)?**

**\s\***

**\[?** – apertura de corxet (opcional). (observar la contrabarra del davant, per a invalidar al corxet el seu valor especial, i fer-lo literal).

**%ECO%?** – Bloc que representa un ECO (opcional).

**\]?** – apertura de corxet (opcional). (observar la contrabarra del davant, per a invalidar al corxet su valor especial, i fer-lo literal).

**\s\***

**;?** - (Punt i coma opcional).

**\s\***

**$** - Final de línia

Per a aquest cas, els blocs utilitzats en aquest patró són els següents:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom de bloc** | **Patró (expressió regular)** |
| **NUMBER** | [\d]+ |
| **PLAYER\_NAME** | [\w\s\.,\\/]+ |
| **ELO** | \d{3,4} |
| **ECO** | [A-E]\d{2} |

Mapeig de tags:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tag** | **Bloc a extreure** |
| White | %PLAYER\_NAME%[1] |
| WhiteElo | %ELO%[1] |
| Black | %PLAYER\_NAME%[2] |
| BlackElo | %ELO%[2] |
| ECO | %ECO%[1] |

Exercici:

Escriure quien seria el resultat de l’extracció de tags per a aquesta configuració de línia, aplicada al següent text:

Ivanchuk,V (2480) - Angelov,K (2380) [B01]

Aquest exemple, és el de la línia 2 de l’exemple utilitzat a ***7.2*** - ***Perfils***. En aquell exemple es poden veure els resultats de l’extracció de tags d’aquest exemple real.

## Finestra de configuració de Perfils per a l’extracció de tags.

La finestra té aquest aspecte:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

La finestra té diferents panells:

* Panell superior amb el nom del Perfil. També permet activar i desactivar el perfil.
* Panells de línies-
* Panell inferior, per a cancel·lar, acceptar o revertir els canvis.

També es pot activar/desactivar la finestra d’autocompletació.

Els perfils d’extracció de tags estan composats per un o diferents panells de línia (és allà on es configuren els patrons que han de coincidir amb cada línia del text real).

En crear un perfil, aquest perfil es crea amb un sol panell de línia.

No obstant, es poden afegir més, també es poden eliminar panells de línia concrets o canviar aquests panells d’ordre (l’ordre dels panells determinarà l’ordre en el que han d’aparèixer les línies de text per a que hi hagi coincidència)

### Com afegir un nou panell de línia

Per afegir un nou panell de línia, t’has de situar amb el ratolí sobre el panell on vols afegir la nova línia i obrir el menú contextual amb el botó dret del ratolí:

Apareixeran diferents opcions, entre elles:

* Inserir línia abans
* Inserir línia després

Quan es seleciona una d’aquestes opcions, es crea una nova línia a la posició escollida.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

### Cómo eliminar un panell de línia

Per a eliminar un panell de línia, t’has de situar amb el ratolí a sobre del panell que es vol eliminar i obrir el menú contextual amb el botó dret del ratolí.

Apareixeran vàries opcions, entre elles:

* Esborrar línia

Quan es selecciona aquesta opció, s’elimina la línia marcada.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

### Com canviar un panell de línia de posició

Per a canviar un panell de línia de posició, t’has de situar amb el ratolí sobre el panell que vols moure i arrossegar-lo fins a la posició destí.

El panell que s’està intentant arrossegar apareix marcat en color groc i a mida que vas canviant la posició del ratolí, et mostra la posició destí on es situarà aquest panell de línia en deixar anar el botó del ratolí.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

# Reconeixedor de posicions

Aquesta nova funcionalitat ha sigut creada per a intentar reconèixer les posicions de les imatges que están just abans de les partides que no comencen a la posició inicial.

Si l’aplicació és capaç de resoldre aquesta posició, podrà crear una partida amb format PGN des d’una posició arbitraria, posant la cadena FEN d’aquesta posición inicial, per així poder navegar per l’arbre de variants de manera adequada.

L’aplicació intentarà aquest procediment sense l’ajut de l’usuari.

La manera de funcionar que té l’aplicació és que, durant l’extracció de partides, és posible que hi hagi imatges amb posicions conegudes (per exemple, les partides que sí que comencen en la posició inicial i que, als pocs moviments, han posat una imatge de la posició).

L'extractor de partides entrena al reconeixedor de posicions amb aquestes posicions conegudes.

Un cop que s’hagin extret les partides d’un llibre, el reconeixedor de posicions continua processant les posicions d’entrenament i, quan acaba, s’ofereix a l’usuari la possibilitat d’intentar reconèixer les posicions representades a les imatges del llibre, prement el botó dret del ratolí sobre la imatge i seleccionant la opció que hi apareix.

Un cop que s’ha tractat de reconèixer una posició poden passar les següents coses:

* Que el reconeixedor no sigui capaç de reconèixer la reixeta de les caselles del taulell. En aquest cas no es continuarà amb el reconeixement.
* Que el reconeixedor reconegui les caselles del taulell però que no sigui capaç de reconèixer la posició complerta.

En aquest cas es donarà la possibilitat a l’usuari d’obrir la posició parcialment reconeguda en un taulell, i que l’usuari ompli les peces no reconegudes per, d’aquesta manera, entrenar al reconeixedor.

Si aquest procés s’ha realitzat sense errors, desrpés d’aquest entrenament, la posició podrà ser reconeguda sense ajut de l’usuari.

Pots veure la finestra que s’obre per a entrenar el reconeixedor aquí: ***8.1.1*** - ***Finestra d’edició de posicions. Entrenament del reconeixedor***.

* Que el reconeixedor reconegui la posició complerta. En aqueset cas es donarà a l’usuari l’opció d’obrir la posició en un taulell, i de copiar la posició al portapalers (podrà ser enganxada a la finestra d’edició de posició inicial).

Si la partida actual no té una posició inicial assignada, també s’ofereix la possibilitat de que la posició reconeguda s’assigni com a posició inicial de la partida.

El reconeixedor persisteix les posicions apresses quan es tanca l’aplicació.

Així doncs, si es tanca l’aplicació i es torna a obrir més tard, encara serà capaç de reconèixer les posicions apresses.

### Finestra d’edició de posicions. Entrenament del reconeixedor

Quan la posició de la imatge no s’ha pogut reconèixer de manera complerta (però si que s’ha pogut detectat la reixeta de les caselles del taulell), s’ofereix a l’usuari la possibilitat d’obrir una finestra d’edició de posició, marcant les caselles que presumiblement contenen una peça que no ha pogut reconèixer amb un marc vermell.

La finestra té un aspecte com aquest:

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Quan es confirmen els canvis, l’aplicació envia la associació de la imatge i la posició al reconeixedor de posicions.

Si es cancel·len els canvis, s’aborta l’intent d’entrenament.

# 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 v1.20 , 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. © 2016-2020. 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 v1.20.

2.- LLICÈNCIA PRINCIPAL: ***(ChessPDFbrowser.v1.20 - ChessPDFbrowser-main-v1.20-SNAPSHOT-all.jar).*** 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:

\* Llibreries pròpies sota llicència GPL:

***lib3D-v1.4-SNAPSHOT.jar*** (© 2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

***libJerseyInetQuery-v1.4-SNAPSHOT.jar*** (© 2019. Francisco Javier Rojas Garrido)

***libPdfboxWrapper-v1.4-SNAPSHOT.jar*** (© 2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

Han estat creades específicament per l’aplicació ChessPDFBrowser v1.20 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

\* Llibreries pròpies sota llicència LGPL:

***lib3Dapi-v1.4-SNAPSHOT.jar*** (© 2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

***libInetQuery-v1.4-SNAPSHOT.jar*** (© 2019. Francisco Javier Rojas Garrido)

***libPdf-v1.4-SNAPSHOT.jar*** (© 2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

***libGeneric-v1.4-SNAPSHOT.jar***(© 2015-2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

***libGenericDesktop-v1.4-SNAPSHOT.jar***(© 2015-2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

***libPdfInputElement-v1.20-SNAPSHOT.jar*** (© 2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

***libChessEngineWrapper-v1.20-SNAPSHOT.jar***(© 2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

***libChessBoardRecognition-v1.20-SNAPSHOT.jar***(© 2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

***libChess-v1.20-SNAPSHOT.jar***(© 2016-2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

***ChessPDFbrowser-v1.20-SNAPSHOT.jar***(© 2016-2020. Francisco Javier Rojas Garrido)

Han estat creades específicament per l’aplicació ChessPDFBrowser v1.20 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

\* Llibreries de codi lliure recopilat (sense llicència) es cedeix sota llicència LGPL:

***libScreenImage-v1.2-SNAPSHOT.jar***

***libTableColumnAdjuster-v1.2-SNAPSHOT.jar***

***libImageProcessing-v1.4-SNAPSHOT.jar***

Són cedides 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 v1.20 és públic. Aquest codi font es troba a disposició de qualsevol persona interessada a les url següents:

https://frojasg1.com

https://sourceforge.net/projects/chesspdfbrowser1/

5.- ÚS I LLICÈNCIA DE LLIBRERIES EXTERNES: L’aplicació ChessPDFBrowser v1.20 requereix l’ús de llibreries externes no específicament creades per l’aplicació esmentada. Les llibreries utilitzades per l’aplicació ChessPDFBrowser v1.20, junt amb les seves llicències d’ús corresponents, són les que a continuació esmentem:

**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

**jai-imageio-core-1.4.0.jar** (Copyright (c) 2005 Sun Microsystems, Inc.

Copyright © 2010-2014 University of Manchester

Copyright © 2010-2015 Stian Soiland-Reyes

Copyright © 2015 Peter Hull).

https://github.com/jai-imageio/jai-imageio-core/

Llicència: Llicència permissiva, vostè podrà veure els detalls a:

https://github.com/jai-imageio/jai-imageio-core/blob/master/LICENSE.txt

**jai-imageio-jpeg2000-1.3.0.jar** (Copyright (c) 1999/2000 JJ2000 Partners.).

https://github.com/jai-imageio/jai-imageio-jpeg2000/

Llicència: Vostè podrà veure els detalls a:

https://github.com/jai-imageio/jai-imageio-jpeg2000/blob/master/LICENSE-JJ2000.txt

**jbig2-imageio-3.0.3.jar (**Copyright (c) The Apache Software Foundation).

https://mvnrepository.com/artifact/org.apache.pdfbox/jbig2-imageio/3.0.3

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

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

**pdfbox-2.0.19.jar (**Copyright © 2009–2020 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 v1.11 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

**3D libs:**

**org.jogamp.java3d - vecmath-1.7.0.jar (**Copyright1997-2008 Sun Microsystems, Inc.).

Llicència: GNU General Public License (GPL), Version 2.0. Consulti els detalls a:

https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html

**org.jogamp.java3d - j3dcore-1.7.0.jar (**Copyright1997-2008 Sun Microsystems, Inc.).

Llicència: GNU General Public License (GPL), Version 2.0. Consulti els detalls a:

https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html

**org.jogamp.java3d - j3dutils-1.7.0.jar (**Copyright (c) 2007 Sun Microsystems, Inc.).

Llicència: Permissiva (veure el codi font).

El creador de l’aplicació ChessPDFBrowser v1.20 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 v1.20 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 v1.20 no tindrà cap responsabilitat per l’ús incorrecte de les llibreries externes esmentades que en pugui fer l’usuari final de ChessPDFBrowser v1.20.

**Joc de figures d’escacs:**

\* El joc de figures d’escacs per defecte en aquesta versió de l’aplicació es pot descarregar a:

https://www.virtualpieces.net/icons

\* S’ha fet servir un altre joc de figures d’escacs, gratuït, amb llicència Creative Commons:

https://creativecommons.org/licenses/by/2.5/

Aquest joc de figures, ha sigut creat per: Yuri Mazursky, i es pot descarregar a:

https://www.iconfinder.com/iconsets/chess-7

**Icones utilitzades:**

\* S’han fet servir algunes icones gratuïtes i d’altres comprades a aquesta página:

https://www.iconfinder.com/

6.- RESPONSABILITAT: El creador del software ChessPDFBrowser v1.20 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 programa ChessPDFBrowser v1.20, 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.