

Résumé

Abstract

<https://plmlab.math.cnrs.fr/mchupin/mpchess>

Table des matières

1	Installation	2
1.1	Avec la T _E Xlive sous Linux ou MacOS	2
1.2	Avec MikT _E X et Windows	3
1.3	Dépendances	3
1.4	Utilisation avec LuaT _E X et luamplib	3
2	Philosophie générale	3
3	Plateau	4
3.1	Réglage des tailles	4
3.2	Nombre de case	4
3.3	Réglage du thème de couleur	4
3.4	Affichage des coordonnées	4
3.5	Vue blanche ou noire	4
3.6	Noms des joueurs	4
4	Pièces et positions	4
4.1	Réglage du thème des pièces	4
4.2	Lecture de données au format PGN	4
4.3	Lecture de données au format FEN	4
5	Annotation	4

1 Installation

MPchess est sur le CTAN et peut être installé via le gestionnaire de package de votre distribution.

<https://www.ctan.org/pkg/mpchess>

1.1 Avec la T_EXlive sous Linux ou MacOS

Pour installer MPchess avec T_EXlive, il vous faudra créer le répertoire texmf dans votre home.

```
user $ mkdir ~/texmf
```

Ensuite, il faudra y placer les fichiers .mp dans le répertoire

`~/texmf/tex/metapost/mpchess/`

MPchess est constitué de 5 fichiers METAPOST :

- mpchess.mp;
- mpchess-chessboard.mp;
- mpchess-pgn.mp;
- mpchess-fen.mp;
- mpchess-cburnett.mp.

Une fois fait cela, MPchess sera chargé avec le classique

```
input mpchess
```

1.2 Avec MikTeX et Windows

Ces deux systèmes sont inconnus de l'auteur de MPchess, ainsi, nous renvoyons à leurs documentations pour y ajouter des packages locaux :

<http://docs.miktex.org/manual/localadditions.html>

1.3 Dépendances

MPchess dépend des packages METAPOST : **hatching** et, si MPchess n'est pas utilisé avec LuaTeX et **luamplib**, **latexmp**.

1.4 Utilisation avec LuaTeX et luamplib

Il est tout à fait possible d'utiliser MPchess directement dans un fichier TeX avec LuaTeX et le package **luamplib**. C'est d'ailleurs ce qui est fait pour écrire cette documentation.

MPchess utilise, pour certaines fonctionnalités, l'opérateur **infont** de METAPOST. Ainsi, pour que le contenu de ces fonctionnalités soient composé dans la fonte courante du document, on devra ajouter dans son document TeX, la commande :

```
\mplibtextlabel{enable}
```

Pour plus de détails sur ces mécanismes, nous renvoyons à la documentation du package **luamplib** [**luamplib**].

2 Philosophie générale

Avec MPchess, on construit l'image finale du plateau d'échec avec les pièces par couches successives. Ainsi, on commencera par produire et dessiner le plateau (backboard), que l'on pourra modifier en colorant par exemple certaines cases, ensuite on ajoutera les pièces de la position (chessboard), et enfin, on pourra annoter le tout avec des marques, des couleurs, des flèches, etc.

Par ailleurs, MPchess produit des images proches graphiquement de ce que peut fournir l'excellent site *open source* <https://lichess.org>. Vous verrez que les couleurs, les pièces, et l'aspect général sont largement inspirés de ce que propose ce site.

3 Plateau

3.1 Réglage des tailles

3.2 Nombre de case

3.3 Réglage du thème de couleur

3.4 Affichage des coordonnées

3.5 Vue blanche ou noire

3.6 Noms des joueurs

4 Pièces et positions

4.1 Réglage du thème des pièces

4.2 Lecture de données au format PGN

4.3 Lecture de données au format FEN

5 Annotation

```
test_initbackboard<test>
```