

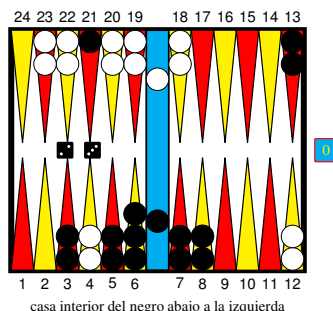
Mostrando diversos Diagramas de Backgammon

Se han creado una serie de comandos para representar los diagramas de Backgammon, el comando indica en la primera parte del como se numeraran las casillas, si desde el punto de vista del blanco (`\whiteboardXX`) o desde el negro (`\blackboardXX`). Las dos últimas letras del comando indican donde se colocará la casa interior del jugador correspondiente (*U* ó *D*: arriba o abajo y *R* ó *L*: derecha o izquierda). Obteniéndose los comandos:

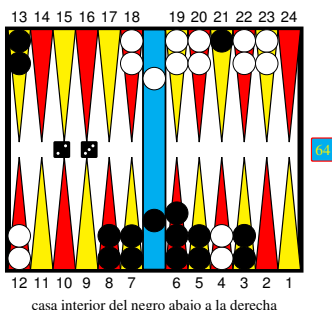
- `\blackboardDL`
- `\blackboardDR`
- `\blackboardUL`
- `\blackboardUR`
- `\whiteboardDL`
- `\whiteboardDR`
- `\whiteboardUL`
- `\whiteboardUR`

Uso comando `\blackboardDL` (números casillas desde el punto de vista del negro) la casa interior del negro abajo *D* a la izquierda *L*.

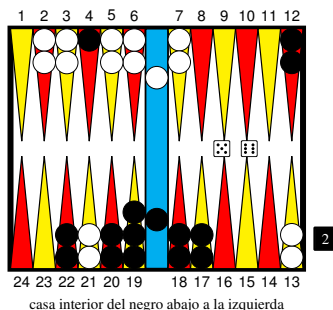
Nota: En el preámbulo del documento he cambiado los colores de las casillas del negro a rojo `\newcommand*{\boardblack}{red}`, las casillas del blanco a amarillo con `\newcommand*{\boardwhite}{yellow}`, y la barra a color cian con `\newcommand*{\barcolor}{cyan}`.



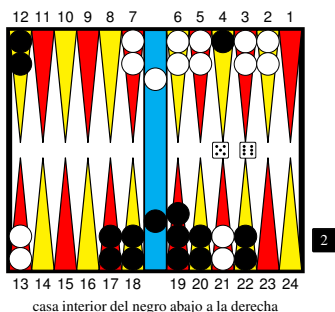
Uso comando `\blackboardDR` (números casillas desde el punto de vista del negro), cambia la posición de la casa interior del negro al lado derecho *R*.



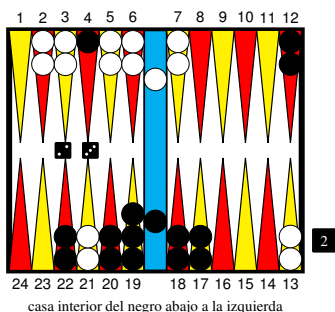
Uso comando `\whiteboardUL` (números casillas desde el punto de vista del blanco), con la casa interior del blanco arriba *U* a la izquierda *L*.



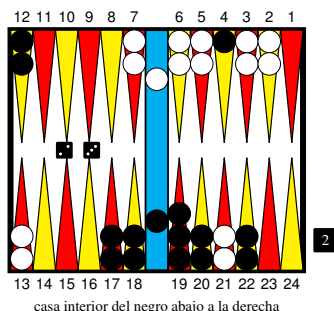
Uso comando `\whiteboardUR` (números casillas desde el punto de vista del blanco) con casa interior del blanco arriba a la derecha



Uso comando `\whiteboardUL` (números casillas desde el punto de vista del blanco) con casa interior del blanco arriba *U* a la izquierda *L*

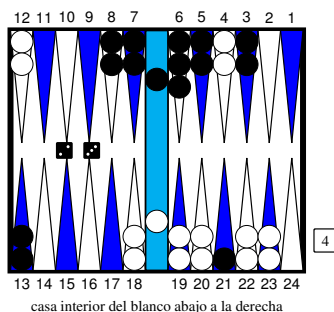


Uso comando `\whiteboardUR` (números casillas desde el punto de vista del blanco) casa interior del blanco arriba *U* a la derecha *R*



Uso comando `\blackboardUR` (muestra numeración casillas desde el punto de vista del negro) con la casa interior del negro arriba *U* a la derecha *R*

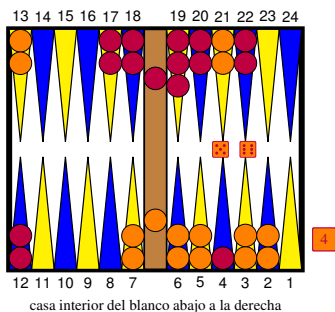
Además he cambiado las casillas negras a color azul con el comando `\renewcommand*{\boardblack}{blue}`, y las casillas blancas a blanco con `\renewcommand*{\boardwhite}{white}`



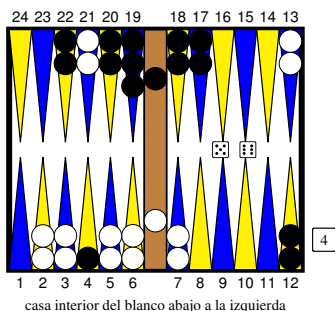
Y por fin el diagrama que yo suelo utilizar (y por él que me metí en este lio).

Además he cambiado el color de las fichas negras a morado con el comando `\renewcommand*{\black}{purple}`; el color de las fichas blancas a naranja con `\renewcommand*{\white}{orange}`, las casillas del blanco a amarillo con `\renewcommand*{\boardwhite}{yellow}`, y la barra a marrón con `\renewcommand*{\barcolor}{brown}`.

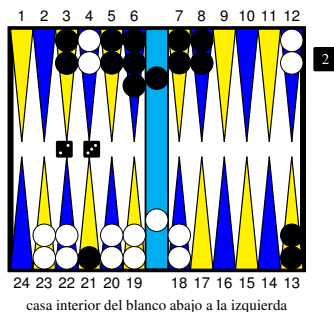
Uso comando `\whiteboardDR` (muestra numeración casillas desde el punto de vista del blanco) con la casa interior del blanco abajo *D* a la derecha *R*



Uso comando `\whiteboardDL` (muestra numeración casillas desde el punto de vista del blanco) con la casa interior del blanco abajo *D* a la izquierda *L*



Uso comando `\blackboardUL` (muestra numeración casillas desde el punto de vista del blanco) con la casa interior del blanco abajo *D* a la izquierda *L*



Después de todas estas pruebas, no se ha roto nada. Y LYX sigue compilando el PDF correctamente.

He tenido que modificar los archivos de package:

- `tikz-backgammon-dice.sty`
- `tikz-backgammon.sty`

El documento lo he creado en LYX usando en el preámbulo el comando `\usepackage{tikz-backgammon}`, e insertando sendas cajas de Código TEX para elaborar los diagramas.