

Schachlernen auf Basis AnkiApp (Android) – Feature im Überblick

Gehirngerechtes
Lernen (spaced
repetition)

Pflege Lernmaterial
per Editor

Konvertieren
Lernmaterial per
Script und Import in
AnkBot

Lernen überall per
AnkiApp (Android
kostenlos, iOS
kostenpflichtig)

Name des
Kartenstapels

Markierungs-
möglichkeit

Zugfolge als PGN

Stellungsbewertung,
in Kombination mit
Link zu Lichess
Engine (Analyse
der Stellung)

Stellungsbild mit
letztem Zug

Zeitstempel letzte
Generierung



Frage



Antwort

Strukturierung und Sprache des Lernmaterials

Lernmaterial gegliedert in Ordnern und Dateien

Kopfzeile zur übergeordneten Strukturierung

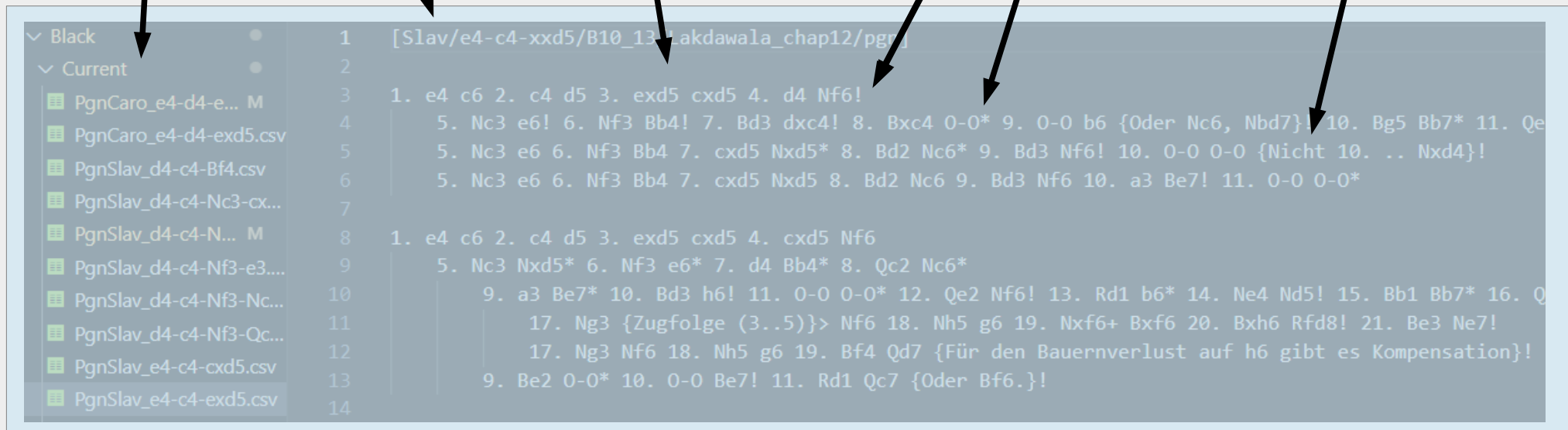
Annotierte PGN und Zugfolgen
in Baum-ähnlicher Struktur

- (Alternative: PGN basierend auf FEN)

'!' und '*' annotieren

unterschiedliche Lern Level

Kommentar



The screenshot shows a code editor with a file explorer on the left and a PGN file open in the main area. The file explorer shows a folder structure with files like 'PgnCaro_e4-d4-e... M', 'PgnCaro_e4-d4-exd5.csv', 'PgnSlav_d4-c4-Bf4.csv', 'PgnSlav_d4-c4-Nc3-cx...', 'PgnSlav_d4-c4-N... M', 'PgnSlav_d4-c4-Nf3-e3...', 'PgnSlav_d4-c4-Nf3-Nc...', 'PgnSlav_d4-c4-Nf3-Qc...', 'PgnSlav_e4-c4-cxd5.csv', and 'PgnSlav_e4-c4-exd5.csv'. The main area shows a PGN file with the following content:

```
1 [Slav/e4-c4-xxd5/B10_13_...akdawala_chap12/pgn]
2
3 1. e4 c6 2. c4 d5 3. exd5 cxd5 4. d4 Nf6!
4 5. Nc3 e6! 6. Nf3 Bb4! 7. Bd3 dxc4! 8. Bxc4 O-O* 9. O-O b6 {Oder Nc6, Nbd7}! 10. Bg5 Bb7* 11. Qe
5 5. Nc3 e6 6. Nf3 Bb4 7. cxd5 Nxd5* 8. Bd2 Nc6* 9. Bd3 Nf6! 10. O-O O-O {Nicht 10. .. Nxd4}!
6 5. Nc3 e6 6. Nf3 Bb4 7. cxd5 Nxd5 8. Bd2 Nc6 9. Bd3 Nf6 10. a3 Be7! 11. O-O O-O*
7
8 1. e4 c6 2. c4 d5 3. exd5 cxd5 4. cxd5 Nf6
9 5. Nc3 Nxd5* 6. Nf3 e6* 7. d4 Bb4* 8. Qc2 Nc6*
10 9. a3 Be7* 10. Bd3 h6! 11. O-O O-O* 12. Qe2 Nf6! 13. Rd1 b6* 14. Ne4 Nd5! 15. Bb1 Bb7* 16. Q
11 17. Ng3 {Zugfolge (3..5)}> Nf6 18. Nh5 g6 19. Nxf6+ Bxf6 20. Bxh6 Rfd8! 21. Be3 Ne7!
12 17. Ng3 Nf6 18. Nh5 g6 19. Bf4 Qd7 {Für den Bauernverlust auf h6 gibt es Kompensation}!
13 9. Be2 O-O* 10. O-O Be7! 11. Rd1 Qc7 {Oder Bf6.}!
14
```

Annotations with arrows point to specific parts of the code: 'Lernmaterial gegliedert in Ordnern und Dateien' points to the file explorer; 'Kopfzeile zur übergeordneten Strukturierung' points to the first line of the PGN file; 'Annotierte PGN und Zugfolgen in Baum-ähnlicher Struktur' points to the first move sequence; '(Alternative: PGN basierend auf FEN)' points to the second move sequence; '!' and '*' annotieren unterschiedliche Lern Level' points to the exclamation mark and asterisk in the first move sequence; 'Kommentar' points to the curly braces in the first move sequence.