# guide de l’utilisateur

Cette documentation vient en complément des vidéos de démonstrations fournies sur le site internet.

Elle permet de résumer ou bien d’approfondir quelques points qui pourraient ne pas être très clairs.

## Les demonstrations et entrainements

Le logiciel est organisé en différents onglets qui eux-mêmes sont organisés en différents sous-onglets.

En particuliers, en ce qui concerne les onglets « Mouvements des pièces », « Mouvements spéciaux », « Schémas de Mat »et « Tactiques »**.**

Ces derniers possèdent en effet 2 sous-onglets « Démos » et « Entrainements ».

Un choix de fichier de configuration lui est proposé. Par défaut, il s’agira d’un fichier préinstallé avec le logiciel mais il est possible d’utiliser un autre fichier de configuration qui pourra être crée (cf [Creer de nouvelles configurations](#_Creer_de_nouvelles)).

Nous allons présenter ici d’abord le point de vue de l’utilisateur puis celui du configurateur qui pourra ajouter de nouvelles démonstrations et de nouveaux entrainements.

### le point de vue utilisateur

L’utilisateur, pour chaque thème, peut visualiser des démonstrations ou/et s’entraîner.

#### les demonstrations

Le sous-onglet « Démos » permet de visualiser différents mouvements animés.

Les boutons « Recharger », « Suivant » et « Précédent » permettent respectivement de relancer la dernière démonstration, de passer à la suivante et de revenir à la précédente.

De plus, le bouton « Explications » permet d’avoir des commentaires sur les coups présentés.

#### les entrainements

Le sous-onglet « Entrainement» permet de s’entrainer et ainsi de vérifier que l’on a bien compris les démonstrations du même thème (ie du même onglet). Des coups sont présentés (mouvements animés), et l’utilisateur doit trouver le bon coup à jouer juste après que l’animation soit terminée. Si le coup joué n’est pas celui attendu, un message apparaît pour demander de recommencer.

Les mêmes boutons que pour l’onglet précédent existent. Le bouton « Explications » pourra donner des éléments pour aider à la résolution ou bien fournir un commentaire sur le pourquoi du coup joué.

### Creer de nouvelles configurations

Le logiciel a la fonctionnalité pour ajouter de nouvelles démonstrations et de nouveaux entraînements. Elle se fait en cliquant sur le bouton « Créer vos propres configurations ».

**Ce dernier est accessible lorsque le menu** ‘Options/Créer configurations’ **est coché et qu’un élément de la liste de gauche a été sélectionné.**

La figure ci-dessous montre le dialogue obtenu suite au click du bouton permettant de créer de nouvelles configurations. Selon que le bouton a été cliqué dans le sous-onglet « Démos » ou bien « Entrainements », l’utilisateur pourra créer des démonstrations ou des entraînements.

#### Les demonstrations

Pour créer des démonstrations, la démarche à suivre est la suivante :

1. Ajouter des pièces sur l’échiquier aux cases souhaitées. Cela constitue la configuration de base. Une fois cette configuration de base finale, il faut cliquer sur le bouton « Valider la configuration » pour la valider et commencer à enregistrer des mouvements de pièces. Si finalement, par la suite, on souhaite rechanger la configuration de départ, il faudra recliquer sur ce bouton.
2. Effectuer des mouvements qui devront être animés lors de la démonstration.
3. Le bouton « Définir un autre fichier de configuration » permet soit de modifier le nom du fichier, soit d’en créer un nouveau. Les démonstrations seront ajoutées à celles déjà existantes.
4. Pour permettre de visualiser un commentaire dans l’utilisation des démonstrations, il suffit de cliquer sur le bouton « Ajouter une explication ».

Le format pour être compris dans le bon langage doit être formaté comme suit :

fr :--explication--

1. Enfin, le bouton « Sauver la démo » permet d’enregistrer la démonstration dans le fichier choisi.

#### les entrainements

Pour créer des entraînements, les étapes sont les mêmes excepté que s’ajoutent 2 étapes intermédiaires.

Après l’étape de validation de la configuration, l’utilisateur peut entrer des mouvements de pièce de « démo » ou de « joueur ». En cliquant sur le bouton « Mode mouvement Auto », ce sont les mouvements qui apparaitront animés qui sont enregistrés. Recliquer sur ce bouton permet de sortir de ce mode.

Le bouton « Mode mouvement joueur » sert à enregistrer les mouvements que devra faire le joueur.

## Les options sur echiquier

Des options sont disponibles pour chaque échiquier. La figure ci-dessous permet de visualiser l’échiquier.

### Option rotation

Si l’utilisateur coche cette option, l’échiquier sera tourné à 180 degrés, permettant ainsi de se placer du point de vue des pièces noires.

### option voir mouvements autorises

**Il s’agit d’une option très importante pour les débutants pour comprendre les mouvements autorisés des pièces.**

En cochant la case « Mouvements autorisés », l’utilisateur peut, en cliquant sur une pièce, voir les cases sur lesquelles cette dernière peut se déplacer. Les cases autorisées sont en effet entourées d’un carré coloré.

### option voir/ajouter commentaires

En cochant la case « Commentaires », une petite fenêtre s’affiche à côté de l’échiquier permettant de visualiser les commentaires du dernier coup joué (si existant) et/ou de le modifier (ou en ajouter un si inexistant).

### sauver la partie

Sur l’échiquier, en faisant un click droit, il apparaît un menu contextuel proposant de sauver la partie. La sélection de ce menu permet de choisir dans quel fichier la sauver (si le fichier existe, la partie sera ajoutée, sinon le fichier sera créé). L’extension du fichier doit être en .PGN (ou .pgn).

## la visualisation de parties

Dans l’onglet « Parties », le sous-onglet « Visualiser parties » permet de résumer dans un tableau toutes les parties enregistrées dans les fichiers .PGN se trouvant dans le répertoire dédié. Par défaut, il s’agit d’un répertoire préinstallé où se trouvent déjà des fichiers de parties (il est possible de changer ce répertoire où chercher les fichiers .PGN, cf [changer le repertoire PGN par defaut](#_changer_le_repertoire)).

Dans ce tableau, chaque ligne représente une partie. Les colonnes donnent des informations sur les joueurs (etc..) ayant disputé la partie.

A la droite de ce tableau, se trouve un échiquier. L’utilisateur peut choisir de sélectionner une des lignes du tableau et la faire glisser (en gardant le bouton gauche cliqué) sur l’échiquier. La partie peut alors être visualisée.

***La mollette de la souris permet de revenir en arrière/avant des coups joués.***

Il est possible de visualiser simultanément jusqu’à 6 parties en sélectionnant le nombre d’échiquiers rendus visibles avec la petite combo en haut de l’échiquier.

Il est possible de retailler la taille de la fenêtre principale avec la souris mais aussi la taille relative entre le tableau et les échiquiers en bougeant la ligne séparatrice entre les deux avec la souris.

## Jouer contre l’ordinateur

Dans l’onglet « Parties », le sous-onglet « Jouer » permet à l’utilisateurde se mesurer à l’algorithme du logiciel. Le niveau de ce dernier s’adresse à des débutants.

Le joueur peut choisir s’il souhaite jouer avec les Blancs ou les Noirs. L’ordinateur calcule juste après le mouvement du joueur.

Il est possible de le faire jouer immédiatement sans attendre la fin de son calcul en cliquant sur le bouton « Arrêt du calcul ». Cependant, ceci est déconseillé car la qualité du coup sera moins bonne.

Le bouton « Nouvelle partie » permet de recommencer une nouvelle partie.

## les menus

Les menus existants permettent pour l’essentiel de modifier des paramètres de configuration.

### Le menu fichier

#### sortir

Ce sous-menu permet de quitter l’application.

#### changer le repertoire PGN par defaut

Ce sous-menu permet d’ouvrir une fenêtre de dialogue proposant un répertoire à sélectionner. Ce dernier servira à savoir où chercher les fichiers de parties .PGN qui pourront être visualisables (cf [la visualisation de parties](#_la_visualisation_de)).

### le menu preferences

#### choix des pieces

Ce sous-menu propose différents graphiques pour les pièces. 4 ensembles de graphiques de pièces sont proposées, dont un spécialement pour les plus jeunes (pièces amusantes).

#### choix des couleurs

Ce sous-menu propose 2 jeux de couleurs pour l’ensemble du logiciel (un classique et un plus coloré).

#### choix du langage

Ce sous-menu permet de changer le langage du logiciel. 2 choix sont proposés : le francais et l’anglais.

### Le MEnu options

#### créer de nouvelles configurations

Cette option permet de faire apparaitre le bouton **'Créer vos propres configurations'** pour les onglets **Démos** et **Entraînements** (voir[**créer de nouvelles configurations**](#_créer_de_nouvelles)).

### le menu infos

#### version

Ce sous-menu permet d’afficher la version courante du logiciel.