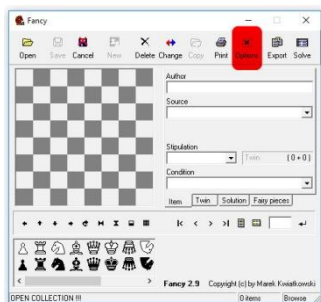


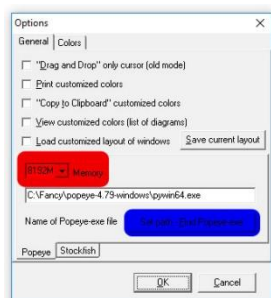
## ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ FANCY

Το βασικό δωρεάν λογισμικό για τη λύση σκακιστικών προβλημάτων είναι το Popoye. Οι δημιουργοί του το ανανεώνουν τακτικά ως προς το σκακιστικό περιεχόμενο. Παραμένει όμως ένα πρόγραμμα που τρέχει σε περιβάλλον DOS με ό,τι συνεπάγεται αυτό για την ευκολία χρήσης του. Το Fancy προσπαθεί να είναι πιο φιλικό στον χρήστη και προσφέρει ένα γραφικό περιβάλλον για την εισαγωγή των σκακιστικών προβλημάτων και των παραμέτρων τους. Θα αναλάβει να μετατρέψει τις επιλογές του χρήστη σε εντολές που θα εκτελέσει αυτόματα το Popoye και θα μας παρουσιάσει τα αποτελέσματα.

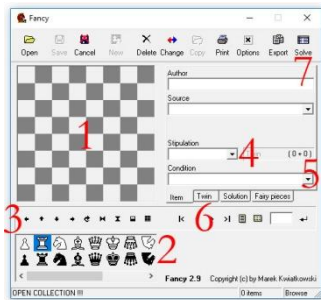
Μπορούμε να το κατεβάσουμε σε συμπίεσμένη μορφή από [εδώ](#) με ένα κλικ στο **Fancy**. Επίσης, στην ίδια σελίδα κατεβάζουμε την τελευταία έκδοση του Popoye με κλικ στο **Popoye**. Εκεί θα δούμε διάφορα αρχεία, δεν τα χρειαζόμαστε όλα. Κατεβάστε τουλάχιστον τα `pywin32.exe` ή `pywin64.exe` ανάλογα με το σύστημα σας (32 ή 64 bit). Καλό είναι να κατεβάσετε το `py-engl.txt` (ή σε άλλη γλώσσα) και να το διαβάσετε κάποια στιγμή. Στη συνέχεια αποσυμπιέζουμε τα αρχεία του `fancy.zip` στο φάκελο `C:\Fancy`. Αν το τοποθετήσουμε σε άλλο φάκελο ίσως αντιμετωπίσουμε προβλήματα. Πρέπει να υπάρχει εγκατεστημένος τουλάχιστον ένας εκτυπωτής στο σύστημα σας, αν όχι ορίστε κάποιον τώρα. Δεν χρειάζεται κάτι άλλο, μπορείτε να τρέξετε το `Fancy.exe` και θα δείτε κάτι σαν αυτό, όπου έχουμε επισημάνει με κόκκινο χρώμα την πρώτη εντολή που θα δώσουμε :



Πατώντας στο Options, θα έχετε την ευκαιρία να ορίσετε τη θέση στην οποία κατεβάσατε το Popoye (μπλε επισήμανση) ή όπου το μεταφέρατε έπειτα καθώς και πόση μνήμη θα του διαθέσετε (κόκκινη επισήμανση). Για τη μνήμη δώστε μία τιμή που να ανταποκρίνεται στο μηχάνημα σας, χωρίς να την εξαντλήσετε όλη. Ας πούμε, ένα ποσοστό κοντά στο 50% της συνολικής είναι καλό.



Οι υπόλοιπες επιλογές δεν είναι τόσο σημαντικές αλλά μπορείτε για παράδειγμα να πειραματιστείτε με χρώματα της αρεσκείας σας για τη σκακιέρα. Πατήστε OK όταν είσαστε έτοιμοι και επιστρέφουμε στο :



1 : Η σκακιέρα μας.

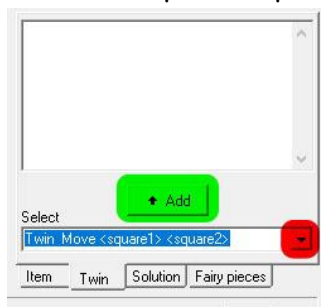
2 : Μπορούμε από εδώ να σύρουμε ένα κομμάτι στο τετράγωνο επιλογής ή να επιλέξουμε κάποιο από τα συνηθισμένα ή μυθικά κομμάτια (εδώ ο πύργος των λευκών) και με δεξί κλικ στη σκακιέρα να το εμφανίσουμε στο αντίστοιχο τετράγωνο. Με δεξί κλικ σε κομμάτι, το απομακρύνουμε από τη σκακιέρα.

3 : Επιλογές για μετακίνηση των κομματιών, περιστροφή σκακιέρας, συμμετρικές θέσεις, αλλαγές χρωμάτων, άδειασμα σκακιέρας. Πειραματιστείτε.

4 : Μπορείτε να γράψετε το ζητούμενο του προβλήματος (π.χ. #8, h#6) ή να διαλέξετε κάποιο από τα προεπιλεγμένα.

5 : Αν το πρόβλημα σας έχει μυθικές συνθήκες, τις δηλώνετε εδώ. Μπορείτε να επιλέξετε κάποιες από τις υπάρχουσες ή να γράψετε τις πιο πρόσφατες. Δείτε και το `py-engl.txt`

6 : Μπορούμε φυσικά να ορίσουμε twins στο πρόβλημα. Μόλις πατήσουμε στην καρτέλα Twins θα δούμε το επόμενο



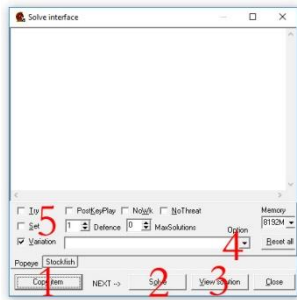
Πατήσαμε στην κόκκινη επισήμανση και επιλέξαμε Twin Move <square1> <square2>.

Έπειτα πατάμε στην πράσινη επισήμανση και η επιλογή μας θα μεταφερθεί στο επάνω (λευκό) τμήμα του παραθύρου, όπου μπορούμε με κλικ να εμφανίσουμε τον κέρσορα και να πληκτρολογήσουμε τα επιθυμητά τετράγωνα. Για παράδειγμα :



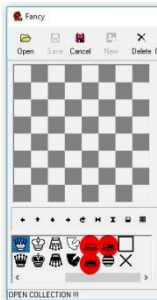
Η διαδικασία μπορεί να επαναληφθεί πολλές φορές και για διαφορετικές επιλογές twin. Π.χ. Twin Add white Be2 για να προστεθεί ένας λευκός αξιωματικός στο e2. Απευθείας πληκτρολόγηση εντολών θα γίνει αποδεκτή. Μπορείτε αν θέλετε να πατήσετε ξανά στο Item.

7 : Όταν όλα είναι έτοιμα, πατάμε στο Solve και θα δούμε επιπλέον το επόμενο

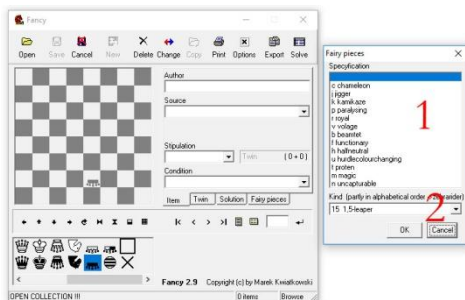


Αρχικά θα πατήσετε στο 1 και θα δείτε στο επάνω λευκό τμήμα του παραθύρου τις εντολές για το roperye. Αν θέλετε μπορείτε να τις γράψετε ο ίδιος ή να δώσετε τη θέση σε FEN όπως διαβάσατε στο `py-eng1.txt`. Έπειτα πατάτε στο 2 για να δοθούν οι εντολές στο roperye, θα ανοίξει ένα DOS παράθυρο και ανάλογα τις απαιτήσεις του προβλήματος και το μηχάνημα σας, σε λίγα δευτερόλεπτα ή (πάρα μα πάρα πολλά) λεπτά θα κλείσει. Πατάτε τότε στο 3 και στο λευκό τμήμα του παραθύρου θα δείτε τη λύση. Αν δεν έχετε υπομονή μπορείτε να κλείσετε βίαια το DOS παράθυρο χρησιμοποιώντας το X πάνω δεξιά. Στο 4 μπορείτε να ορίσετε διάφορες επιλογές, ίσως η πιο χρήσιμη να είναι το intelligent mode που θα επιταχύνει τη λύση (προσοχή, σε νέα σύνθεση καλό θα ήταν να ελέγξετε έπειτα και χωρίς το intelligent mode τη δουλειά σας) και στο 5 μπορείτε να ζητήσετε δοκιμές ή set παιχνίδι. Αν κάνετε επιλογές στα 4 και 5, αυτές πρέπει να προηγηθούν του 1.

Μπορούμε να δώσουμε και μυθικά κομμάτια στο πρόβλημα. Ίσως έχετε ήδη παρατηρήσει ότι υπάρχουν έτοιμες επιλογές για grasshoppers και nightriders. Για να επιλέξουμε άλλα μυθικά κομμάτια, πρέπει αρχικά να διαλέξουμε το χρώμα τους, λευκά, μαύρα ή ουδέτερα.

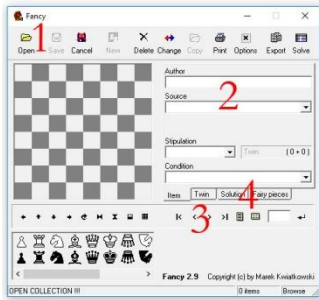


Στο επόμενο παράδειγμα επιλέξαμε να τοποθετήσουμε ένα μαύρο μυθικό κομμάτι στο e2 και μόλις έγινε αυτό, άνοιξε ένα ακόμα παράθυρο



από όπου μπορούμε να επιλέξουμε στο 1 τις ιδιότητες που θα έχει το κομμάτι (π.χ. βασιλικό - royal) και στο 2 τον τύπο του.

Το Fancy μας προσφέρει μία ακόμα δυνατότητα, να διαχειριζόμαστε μία απλή βάση δεδομένων με τα προβλήματα μας. Δε μας δίνει τρομερές δυνατότητες, αλλά κάνει αρκετά καλά τη δουλειά της.



Πριν εισάγετε προβλήματα, πρέπει πρώτα να πατήσετε στο 1 και συγκεκριμένα στο Open. Η ολοκλήρωση της κίνησης αυτής, θα διαγράψει κάθε άλλο πρόβλημα που έχετε στη σκακιέρα, οπότε πρέπει να είναι η πρώτη αν δε θέλετε να πάει χαμένος ο κόπος σας. Με τη συνηθισμένη διαδικασία, θα ορίσετε όνομα και διαδρομή καταλόγου για τη βάση που δημιουργείτε. Οι επόμενες επιλογές στο 1, κάνουν αυτό που υπόσχονται : Αποθήκευση, Ακύρωση, Νέα καταχώρηση, Διαγραφή, Αμοιβαία αλλαγή θέσης, Αντίγραφο θέσης.

Στο 2 τώρα έχει νόημα να δώσετε το όνομα του συνθέτη και την πηγή του προβλήματος. Κάποιες γνωστές πηγές υπάρχουν ήδη εκεί. Στο 3, θα μετακινηθείτε στα προβλήματα της βάσης. Πρώτο, προηγούμενο, επόμενο, τελευταίο και θα δείτε συνοπτικά ή σε μικρές σκακιέρες τα περιεχόμενα της βάσης. Τέλος, μπορείτε να δώσετε τον αριθμό μίας καταχώρησης και να πάτε γρήγορα εκεί πατώντας το βελάκι. Στο 4, στην καρτέλα Solution μπορείτε να επικολλήσετε τη λύση του Poreye για να αποθηκευτεί μαζί με το πρόβλημα και στην καρτέλα Fairy pieces να δείτε ποια είναι και πως συμβολίζονται στη λύση τα μυθικά κομμάτια.

Νομίζω ότι δεν χρειάζονται σχόλια για το κουμπί Print στο 1. Στο Export μπορείτε να έχετε μία εικόνα της σκακιέρας στο πρόχειρο για να την χρησιμοποιήσετε σε άλλα προγράμματα.