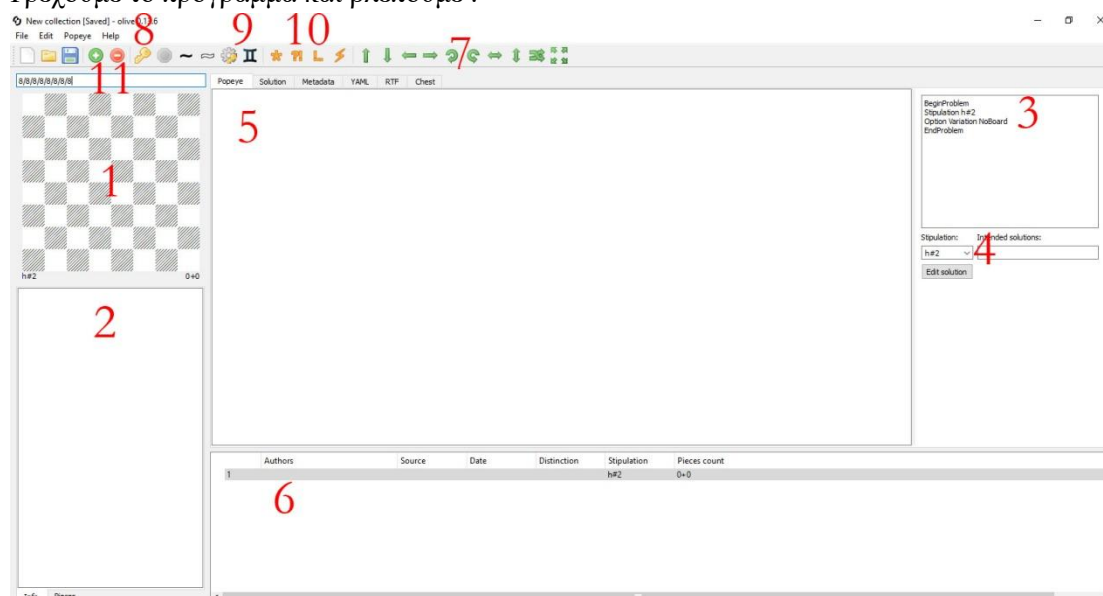


ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ OLIVE

Το Olive είναι ένα ακόμα πρόγραμμα που σκοπό έχει να κάνει τη χρήση του Popoye ευκολότερη. Αν και έχει χρόνια να αναβαθμιστεί παρέχει λειτουργίες που δεν έχει το αντίστοιχο Fancy. Θα το βρούμε [εδώ](#) και αρκεί να κάνουμε αρχικά κλικ στο **Olive** και έπειτα στο [olive-0.13.6.exe](#)

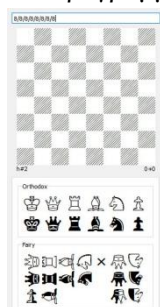
Αφού το κατεβάσουμε και το τρέξουμε, το αρχείο θα αποσυμπίεστεί αυτόματα. Το πρώτο που θα κάνουμε, είναι να του δώσουμε την τελευταία έκδοση του Popoye που έχουμε. Αυτό θα γίνει με την μετονομασία του αρχείου `pywin64.exe` σε `pywin32.exe` και την αντιγραφή του στη διαδρομή `\olive-0.13.6\PY463USR\` ή την απλή αντιγραφή του `pywin32.exe` που μόλις κατεβάσαμε στην παραπάνω διαδρομή. Επιλέξτε ανάλογα με το σύστημα σας (32 ή 64 bit). Απαντάμε ναι στην ερώτηση για αντικατάσταση του υπάρχοντος αρχείου. Ο λόγος που το ξεγελάμε είναι ότι δεν υπάρχει επιλογή μέσα στο πρόγραμμα για να ορίσουμε εμείς τη διαδρομή του Popoye, η Olive το αναζητεί μόνο στο συγκεκριμένο σημείο, οπότε μεταφέρουμε εκεί τη νεότερη έκδοση που έχουμε στη διάθεση μας.

Τρέχουμε το πρόγραμμα και βλέπουμε :



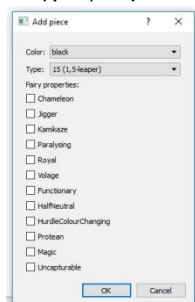
Οι επιλογές είναι πολλές. Τα περισσότερα σημεία τα εξηγεί το ίδιο το πρόγραμμα, αν αφήσουμε για λίγο το ποντίκι μας πάνω από μία επιλογή.

1. Η σκακιέρα μας.
2. Εδώ θα βλέπουμε πληροφορίες για το πρόβλημα, τις οποίες έχουμε ορίσει σε άλλα σημεία του προγράμματος. Αν κάνουμε κλικ στη σκακιέρα ή κάτω στην καρτέλα Pieces, θα δούμε το



Με τη βοήθεια του ποντικιού, σέρνουμε τα κομμάτια στο επιθυμητό τετράγωνο της σκακιέρας ή μακριά από αυτή για να τα διαγράψουμε. Με δεξί κλικ, στο κάτω τμήμα μπορούμε να έχουμε κάποιες έτοιμες συλλογές μυθικών κομματιών, να προσθέσουμε ή να

διαγράψουμε κάποιο μυθικό κομμάτι. Για την προσθήκη, θα δούμε το επόμενο





Εδώ οι επιλογές είναι ανάλογες με του Fancy, απλά πρέπει να ορίσουμε και το χρώμα του κομματιού. Μία επιπλέον δυνατότητα της Olive είναι ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μυθικά κομμάτια που δεν υπήρχαν όταν κυκλοφόρησε. Αρκεί να προσθέσουμε στο αρχείο `\olive-13.0.6\conf\fairypieces.txt` μία γραμμή στο τέλος με τη συντόμευση, το όνομα του κομματιού (όπως θα τα βρούμε σε σχόλια στη νεότερη έκδοση του Poreye ή στο αρχείο `py-engl.txt`) και το σκακιστικό κομμάτι που θέλουμε να βλέπουμε, διαχωρισμένα με `<tab>`. Για παράδειγμα q για ντάμα και q2 για ανάποδη ντάμα.

3. Όσο δίνουμε πληροφορίες στο πρόγραμμα, θα βλέπουμε εδώ τις εντολές για το Poreye. Αν γράψουμε κάτι εμείς εδώ, θα υπερισχύσει των εντολών που δώσαμε στα διάφορα σημεία του προγράμματος. Αν έχετε άνεση είναι πιο γρήγορα έτσι, αλλιώς σας προτείνω να ορίζετε τα πάντα μέσω του προγράμματος.

4. Το ζητούμενο προβλήματος. Μπορούμε να διαλέξουμε από τις έτοιμες επιλογές ή να γράψουμε κάτι άλλο. Δίπλα επίσης γράφουμε το πλήθος των επιθυμητών λύσεων, αυτό δεν έχει καμία επίδραση πουθενά απλά για την αρχειοθέτηση του προβλήματος είναι εκεί.



5. Εδώ θα δούμε τις λύσεις που βρήκε το Poreye. Αν θέλουμε να τις κρατήσουμε θα τις αντιγράψουμε με τη συνηθισμένη διαδικασία και θα τις επικολλήσουμε στην καρτέλα Solution. Στην καρτέλα Metadata μπορείτε να δώσετε διάφορα στοιχεία για τον συνθέτη και το πρόβλημα. Οι υπόλοιπες καρτέλες δε θα μας απασχολήσουν εδώ.

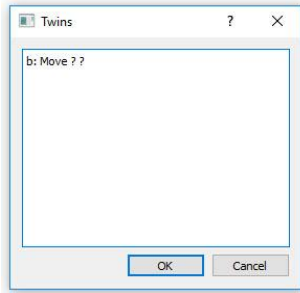
6. Τα διάφορα προβλήματα που έχουμε εισάγει και οι πληροφορίες για πηγή, συνθέτη κλπ. Σε αντίθεση με το Fancy, μπορούμε να δημιουργήσουμε τη βάση στον δίσκο μας ακόμα και αν έχουμε ήδη εισάγει προβλήματα. Υποστηρίζει λειτουργίες αντιγραφής και επικόλλησης μεταξύ των καταχωρήσεων, προσθήκης ή διαγραφής (γίνονται και με τα εικονίδια  ).

Προσθήκη μπορεί να γίνει και ανάμεσα στις καταχωρήσεις (όχι μόνο στο τέλος), μετά από το πρόβλημα που έχουμε επιλέξει και βλέπουμε στη σκακιέρα μας.

7. Όλα αυτά τα πράσινα εικονίδια μας επιτρέπουν να μετακινήσουμε τα κομμάτια στη σκακιέρα με διάφορους τρόπους. Μπορείτε να δείτε αναλυτικά τι κάνουν στο μενού Edit.

8. Το κίτρινο κλειδί θα ξεκινήσει τη διαδικασία επίλυσης του προβλήματος. Μετά από αυτό, το γειτονικό εικονίδιο θα γίνει κόκκινο και θα μας επιτρέψει αν θέλουμε να τη διακόψουμε.

9. Χρήσιμα και τα δύο εικονίδια  . Το γρανάζι ανοίγει το παράθυρο με τις επιλογές (π.χ. set play, try, intelligent mode κλπ) και τις μυθικές συνθήκες που βρίσκονται ταξινομημένες αλφαβητικά στις καρτέλες. Στη διαδρομή `\olive-0.13.6\conf` θα βρούμε το αρχείο `py-conditions.txt` το οποίο μπορούμε να τροποποιήσουμε με έναν επεξεργαστή κειμένου και να προσθέσουμε στο τέλος νεότερες συνθήκες που υποστηρίζει το Poreye. Με επανεκκίνηση της Olive οι συνθήκες θα είναι διαθέσιμες για το πρόβλημα μας. Το εικονίδιο II είναι ο τρόπος που εισάγουμε τα twins. Λίγο διαφορετική η διαδικασία από το Fancy, στο παράθυρο που θα ανοίξει με δεξί κλικ βλέπουμε τις επιλογές, διαλέγουμε και έπειτα δίνουμε τις παραμέτρους.



Με κλικ μπορούμε να γράψουμε και στη θέση των ?? να δώσουμε αρχικό και τελικό τετράγωνο. Αν ξεκινήσετε τα twins με a: τότε το πρόγραμμα θα θεωρήσει ότι έχετε zero position κάτι που σπάνια είναι αποδεκτό.

10. Τα κίτρινα εικονίδια είναι κάποιες συνηθισμένες επιλογές που μπορούν να ενεργοποιηθούν και έξω από την καρτέλα Επιλογών και Συνθηκών, αυτή με το γρανάζι.

11. Μία από τις πιο χρήσιμες δυνατότητες του Olive. Μπορούμε να εισάγουμε ή να εξάγουμε τη θέση σε μορφή FEN. Αν αντί για επικόλληση, πληκτρολογήσετε τη FEN θέση θα βλέπετε να τοποθετούνται και τα κομμάτια καθώς γράφετε.

Η Olive δίνει πρόσβαση σε μία ακόμα δυνατότητα του Poreye. Μπορεί να μας πληροφορήσει για τις νόμιμες κινήσεις του Λευκού και του Μαύρου από τη θέση της σκακιέρας.



Τοποθετούμε τα κομμάτια, κρατάμε αντίγραφο του FEN καλού κακού, παίζουμε τις κινήσεις μας (απλά αλλάζοντας τη θέση των κομματιών) και όταν είμαστε έτοιμοι, μπορούμε να ρωτήσουμε το Poreye για τις επόμενες κινήσεις. Χρήσιμο, μπορεί να μας πει γιατί δε δουλεύει το ματ που μετρήσαμε ή πως ακριβώς λειτουργεί και τι κινήσεις επιτρέπει μία μυθική συνθήκη.

Υπάρχουν ακόμα επιλογές για εισαγωγή ή εξαγωγή των προβλημάτων μας.