



Guida di Problemist

2.25

Problemist © 1993-2022 Matthieu Leschemelle All rights reserved

<%ZMAP%>

Part I	Notizie su Problemist	1
Part II	Come e perché registrarsi	1
Part III	Interfaccia utente	2
Part IV	Menu File	4
1	Aprire un file di posizioni	4
2	Salvare un problema	4
3	Organizzare il file corrente	4
4	Opzioni di stampa	5
5	Anteprima stampa	5
6	Languages	6
7	Chiudere Problemist	7
Part V	Menu Posizione	7
1	Aprire una posizione del file corrente	7
2	Salvare una posizione nel file corrente	8
3	Aggiungere una posizione	8
4	Informazioni sul problema	8
5	Informazioni complementari	9
6	Tipo di problema	10
	Modi	10
7	Aggiungere delle modifiche	11
8	Cerca posizioni	12
9	Lista dei problemi	13
10	Anteprima	14
Part VI	Menu Scacchiera	15
1	Cancellare la scacchiera	15
2	Modalità impostazione	15
3	Copiare la scacchiera	16
4	Effetti speciali	16
Part VII	Menu Soluzione	17
1	Ricerca di matto e analisi	17
	Validità della posizione	17
2	Ricarica la soluzione	18
3	Provare una mossa	18
4	Opzioni di ricerca	18
5	Salvare il testo	19
6	Ricerca di testo	19

Part VIII Menu Varie	20
1 Opzioni di visualizzazione	20
2 Lista degli autori	20
Index	22

1 Notizie su Problemist

Problemist è un programma interamente dedicato ai problemi di scacchi, permettendo di crearne archivi e di facilitarne la soluzione e la composizione.

Il suo sviluppo è durato parecchi anni. Ne esistono due versioni, quella originale DOS e la presente per Windows.

Se il programma vi piace o vi sembra migliorabile, le vostre osservazioni saranno benvenute.

[Matthieu Leschemelle](#)

8 avenue Gambetta
78100 St Germain en Laye
FRANCE
+33 (0)1-39-21-84-24

I file necessari al buon funzionamento di Problemist sono i seguenti:

Nella cartella c:\program files (x86)\Problemist

- PROBLEM32.EXE il programma (l'unico strettamente indispensabile)

Nella cartella di Problemist

- AUTEURS.TXT la lista degli autori.
- SOURCES.TXT la lista delle fonti e dei paesi.
- PRBHLP_I.CHM questo file di aiuto.

Nella sotto-cartella FONTS di WINDOWS

- CASEFONT.TTF il font dei diagrammi.
- PROBLEM.TTF il font di notazione simbolica (figurine).

La prima volta che Problemist viene lanciato, possono verificarsi dei problemi di visualizzazione, facilmente risolvibili con la scelta di un font adatto (vedi [Opzioni di visualizzazione](#)).

Allo stesso modo, nell'improbabile caso di un crash del software, le informazioni salvate nei record di inizializzazione potrebbero essere seriamente danneggiate. Per ripristinare tutti i parametri predefiniti, è sufficiente avviare Problemist tenendo premuto il tasto **[shift]**.



2 Come e perché registrarsi

Perché registrarsi?

Problemist è uno shareware. Se siete soddisfatti del programma e desiderate utilizzarlo oltre il periodo di prova, dovete prima registrarvi. La registrazione vi darà accesso a tutte le funzionalità di Problemist, senza alcuna limitazione come nella versione demo.

Potrete, ad esempio, salvare file contenenti più di 20 posizioni.

Ecco altri quattro buoni motivi per registrarsi:

- Accesso gratuito al supporto tecnico,
- Gli aggiornamenti vengono forniti gratuitamente,
- L'opportunità di collegarsi con altri utenti registrati,
- e, soprattutto, incoraggiare il creatore a migliorare continuamente il programma.

Come registrarsi?

Per registrarsi, utilizzare il file ORDER.TXT fornito con il programma e inviarlo per posta insieme all'assegno. È anche possibile ordinare e pagare il Problemist online con carta di credito attraverso il sito ufficiale: <http://www.problemist.com/>.

Se si dispone di un accesso a Internet, il nome utente e la password verranno inviati per e-mail non appena l'ordine sarà stato ricevuto. In caso contrario, vi verrà inviato per posta un disco di installazione con l'ultima versione di Problemist e la vostra password.

Questa password sarà valida per tutte le versioni future di Problemist. L'ultima versione di Problemist può essere scaricata in qualsiasi momento dalla pagina web ufficiale di Problemist: <http://www.problemist.com/>.

Utilizzo della password di Problemist

- ▶ La password deve essere inserita nella finestra di dialogo "Informazioni su Problemist".
- ▶ Cliccare su "Registrazione".
- ▶ Nella finestra di dialogo, digitare il nome utente (maiuscole/minuscole) e la password. Premere OK.
- ▶ L'etichetta Demo scomparirà dalla barra del titolo: d'ora in poi Problemist funzionerà al 100%.

3 Interfaccia utente

Barra degli strumenti



I pulsanti della barra degli strumenti sono:

- ▶ [Apri un file](#)
- ▶ [Salva il problema in un file](#)
- ▶ [Stampa un rapporto standard](#)
- ▶ [Anteprima](#) (report / solution)
- ▶ [Informazioni](#)
- ▶ [Cerca posizioni](#)
- ▶ [Lista dei problemi](#)
- ▶ [Visualizzatore](#)
- ▶ [Ricerca della soluzione e analisi](#)
- ▶ [Opzioni per la ricerca della soluzione](#)
- ▶ [Effetti speciali](#)

Barra di stato

In generale:

- Zona 1: indica la casa della scacchiera sulla quale se trova il puntatore del mouse.
- Zona 2: indica il [opzioni correnti](#) (A: gioco apparente, E: gioco virtuale, R: gioco reale) e il [tipo](#) di (le proprietà del) problema.
- Zona 3: mostra un breve messaggio esplicativo sulla voce di menu o il pulsante selezionato.

Durante un'operazione su file:

- Zona 1: indica il numero della posizione corrispondente allo spostamento della barra di scorrimento o il numero di posizioni selezionate.
- Zona 2: nulla.
- Zona 3: indica il nome del file corrente e il numero della posizione corrente.

Durante la ricerca della soluzione:

- Zona 1: indica la mossa testata.
- Zona 2: indica l'eventuale matto trovato.
- Zona 3: mostra la durata della ricerca.

Durante l'analisi:

- Zona 1: indica il mossa bianca analizzata.
- Zona 2: indica la variante testata.
- Zona 3: nulla.

Uso dei tasti funzione

[F1]	Apri l'aiuto in linea
[F2]	Svuota la scacchiera
[Shift]+[F2]	Recupera la posizione
[F3]	Modalità impostazione
[F4]	Ricarica la soluzione
[Shift]+[F4]	Stampa un rapporto
[F5]	Cerca la soluzione
[F6]	Informazioni
[F7]	Type de problème
[F8]	Salva la posizione in un file
[Shift]+[F8]	Organizzare il file corrente
[Ctrl]+[F8]	Aggiunge una posizione in coda al file corrente
[F9]	Apri un file
[Shift]+[F9]	Apri una posizione
[Ctrl]+[F9]	Visualizer
[F10]	Cerca posizioni
[Shift]+[F10]	Liste des problèmes
[F11]	Opzioni di ricerca

Scorciatoie col mouse

- Per impostare le informazioni, cliccate sulla zona corrispondente (al di sotto della scacchiera).
- Per impostare il tipo di (le proprietà del) problema, cliccate sulla zona corrispondente (al di sotto e sulla destra della scacchiera).
- Per impostare le opzioni di ricerca e di redazione, cliccate sul secondo riquadro della

barra di stato.

- Per attivare la modalità impostazione, cliccate sulla scacchiera con il pulsante destro.

4 Menu File

4.1 Aprire un file di posizioni

Nella finestra di dialogo Apri, selezionate il file di posizioni .PBM da aprire e premete OK. Viene mostrata la prima posizione del file scelto, che diventa il file corrente.

Per spostarvi nel file, agite sui comandi della piccola finestra che si apre in alto e a destra dello schermo (vedi il comando [Apri una posizione](#)).

Per un accesso rapido, i nomi degli ultimi quattro file aperti appaiono nel menu File, in basso.

Problemist è in grado di importare anche altri formati di file. In particolare i file FEN, PGN, Alybadix e DBF. Per aprire questo tipo di file, selezionare il tipo di file desiderato nel campo "**Tipo**", scegliere il file da importare e convalidare. Problemist importa tutte le posizioni del file fino alla millesima posizione.

4.2 Salvare un problema

Questo comando permette di salvare un problema in un file di posizioni .PBM.

Nella finestra di dialogo Salva la posizione in..., selezionate il file nel quale la posizione deve essere salvata o inserite il nome di un file.

Se questo non esiste, sarà creato. Se esiste già, la posizione normalmente attribuita al problema salvato è l'ultima del file. È anche possibile sostituire una posizione precedente indicando il suo numero nella casella Posizione. Le informazioni correnti sono salvate con la posizione.

Il file selezionato diventa il file corrente.

Potete salvare rapidamente la posizione corrente nell'ultima posizione di uno dei quattro ultimi file aperti che appaiono in basso nel menu File. Per fare questo, selezionate il file di destinazione nel menu, tenendo premuto il tasto CTRL.

4.3 Organizzare il file corrente

Potete inserire una o più posizioni vuote prima della posizione corrente del file corrente

Potete egualmente eliminare una o più posizioni a partire dalla posizione corrente.

Infine, la gestione delle informazioni da Problemist può provocare un aumento indebito delle dimensioni del file corrente dovuto alla permanenza di vecchie stringhe. Il pulsante "**Compatta**" permette di cancellare dal file le stringhe non più utilizzate.



Questa finestra di dialogo non è disponibile in assenza di un file corrente.

4.4 Opzioni di stampa

Problemist permette di realizzare parecchi tipi di stampa:

Rapporto standard:

Il comando Stampa rapporto permette di stampare:

- le informazioni e il diagramma della posizione corrente, in alto della prima pagina a sinistra,
- la soluzione, come visibile nell'editor, al di sotto del diagramma su una o parecchie colonne (al massimo 4).

Potete scegliere di non stampare il diagramma.

Tavola di diagrammi

Utilizzate il comando Stampa diagrammi... per stampare i diagrammi selezionati nella [lista dei problemi](#) con diverse densità di posizioni nella pagina.

Opzioni globali

Sono disponibili diverse dimensioni di diagramma:

- La più piccola (50%) permette di stampare fino a 20 diagrammi per pagina. Deve essere utilizzata con un font di corpo 8.
- La più grande (200%) permette di stampare solo 4 diagrammi per pagina. Per un risultato ottimale, deve essere utilizzata con un font di corpo superiore a 10.

Le informazioni date vi permettono di modificare i parametri di stampa se non sono adatti.

Il font utilizzato per la stampa è quello impostato nelle [opzioni di visualizzazione](#).

4.5 Anteprima stampa

La finestra di anteprima mostra il documento come verrà stampato. Le linee tratteggiate, che naturalmente non verranno stampate, rappresentano i margini e i limiti di intestazione e piè di pagina.

Questa modalità di anteprima è particolarmente utile per regolare i parametri di stampa fino a raggiungere il risultato desiderato.

La casella di riepilogo serve a selezionare o modificare il fattore di zoom. Problemist memorizza la scala più piccola (panoramica) e più grande (vista dettagliata) selezionata. È possibile passare da una all'altra semplicemente facendo clic sull'area di anteprima desiderata.

In modalità anteprima, è possibile tornare alla finestra principale facendo clic su "**Chiudi**" o aprendo la finestra di dialogo delle [impostazioni di stampa](#) tramite il comando Imposta

stampa.

Utilizzare l'icona "|-|" per visualizzare/nascondere i margini e i limiti di intestazione prima di una cattura dello schermo.

Facendo clic su "**Esporta BMP**" è possibile esportare l'intera pagina negli appunti di Windows come immagine bitmap (*.bmp).

4.6 Languages

Supported Languages

Problemist is a multilingual program which includes four main languages: English, French, Italian and Spanish. You can go from any of these languages to another, without leaving the program, via **{File}{Languages}**. The selection made will affect all of Problemist's menus and dialogs.

Problemist also includes an exclusive function allowing a standard text file containing all the texts necessary for the menus, dialogs and alert boxes used in the program to be created by users in order to customize the program to their own tastes. This opens the way for the creation of any number of different language versions. There are already 4 language patches available: Russian, German, Slovak and Polish.

In order to take advantage of this possibility, all you have to do is select **{File}{Languages}>Other Language...** Making this selection calls up the file selector so that you can choose from among the available language resource files (these use the extender *.str). Just select the appropriate file and then click on **[OK]** to validate your choice. The changes should take effect immediately. This makes ready-made language resource files a snap to use.

These linguistic patches will be made available from <http://www.Problemist.com> as they are created. The main interest of this operation is, of course, that it allows users whose language is not supported by the program to create their own files.

Creating a Language Resource File

A language resource file is composed of two parts: the main menus and the internal text strings.

The menu items appear in the following manner (extract):

```
POPUP      "&File"
BEGIN
  MENUITEM  "&Open...\aF9"  101
  MENUITEM  "&Save...\aF8"  103
  MENUITEM  "&Close"      100
  MENUITEM  SEPARATOR
  [...]
END
```

The keywords shown in upper case characters must **never** be modified! You may make any changes you might wish between the double-quotes with the exception of the sequences preceded by a backslash (e.g. "\a", "\n"). Nor should you change the number shown at the end of the line after the comma. The "&" character should be placed just before the letter which, underlined in the resulting menu, will serve as the "

hot key" for the related menu item.

The internal text strings take the following form (extract):

```
STR 50    "'%s' is not found. Restart from beginning ?"
STR 51    "threat;waiting;But;Mate:;But Draw!; Mate in 1;"
STR 52    "Solution:;Try:;Set Play:;No solution;"
STR 53    "Searching solution;Search completed;Analyzing;User
break;"
STR 54    "Changed position;Dubious position;Invalid position;"
STR 55    "Piece Box"
```

As with the menus, you must **never** alter anything outside of the double-quotes!

Problemist is supplied with a template file based on the English version of the program (Model.str). You can use a copy of this file as a basis for your own modifications. You should proceed slowly at first, carefully checking your results with Problemist.

If you're satisfied with your translation of Problemist into a new language, you are, of course, welcome to send it to [me](#) as an attached file. I will be more than pleased to make it available to other interested users.

4.7 Chiudere Problemist

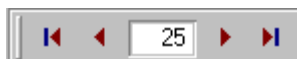
Quando chiudete Problemist, le seguenti opzioni e informazioni vengono automaticamente salvate e saranno ricaricate alla prossima sessione:

- ▶ Il nome dei quattro ultimi file utilizzati con il numero dell'ultima posizione aperta.
- ▶ Le [opzioni di ricerca](#) correnti.
- ▶ Le [opzioni di visualizzazione](#) e di [stampa](#) correnti, compreso il font di caratteri.
- ▶ Le [opzioni di ricerca](#) (compresa eventualmente la matrice di ricerca) purché siano state salvate.
- ▶ La scacchiera corrente, le informazioni e il tipo di (le proprietà del) problema.
- ▶ Le [modifiche](#) e le informazioni [complementari](#).
- ▶ La [lista degli autori](#) utilizzata.

5 Menu Posizione

5.1 Aprire una posizione del file corrente

Non appena viene definito un file corrente, appare una piccola barra degli strumenti.



Scorrere le posizioni dei file utilizzando le frecce.

La posizione corrispondente al numero nel campo di modifica viene automaticamente visualizzata sulla scacchiera e diventa la posizione corrente.

Utilizzare l'icona [Anteprima](#) per visualizzare in anteprima tutte le posizioni del file

corrente.

Utilizzare l'icona [Lista dei problemi](#) come metodo alternativo per sfogliare un file di posizioni.

5.2 Salvare una posizione nel file corrente

Questo comando permette di salvare la posizione corrente o di cambiare le relative informazioni, senza passare per la finestra di dialogo [Salva la posizione in](#). La casella Posizione della finestra di dialogo indica inizialmente il posto del file dove è memorizzata la posizione corrente. È possibile cambiare questo numero per sostituire un'altra posizione, oppure duplicare la posizione alla fine del file.

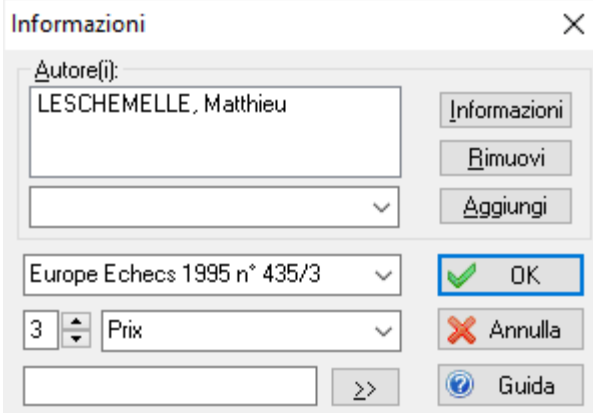
Se delle modifiche di qualsiasi natura sono state apportate alla posizione corrente o alle relative informazioni, una finestra di dialogo vi domanderà, nel momento in cui cambierete di posizione, se desiderate conservare le modifiche.

In assenza di un file corrente (se, cioè, nessun file è stato ancora caricato, oppure il file caricato è stato chiuso), questo comando non è disponibile.

5.3 Aggiungere una posizione

Questo comando permette di salvare la scacchiera corrente e il informazioni corrispondenti in una nuova posizione alla fine del file corrente.

5.4 Informazioni sul problema



La finestra di dialogo vi permette di impostare o di modificare le informazioni relative al problema. Queste informazioni saranno memorizzate con la posizione corrente nelle seguenti stringhe:

Autore(i):	Autore(i) del problema (256 caratteri)
Fonte:	Origine del problema (128 caratteri)
Premio:	Riconoscimento ottenuto dal problema (128 caratteri, tutto incluso)
Commento:	Testo libero (128 caratteri)

Per salvare un testo più lungo (fino a 4096 caratteri), potete naturalmente inserirlo nell'editor e usare poi il comando [Salvare il testo](#)

Problemist mette anche a vostra disposizione:

- La lista dei compositori più conosciuti (File: AUTEURS.TXT),
(Il comando [Lista degli autori](#) permette di modificare la lista degli autori)
- La lista delle fonti più note (file: SOURCES.TXT),
- La lista dei riconoscimenti abituali.

Per accedere a queste liste, cliccate sulla piccola freccia nera a destra di ognuno dei tre riquadri.

Per impostare il nome dell'autore o degli autori (nel caso di problemi composti in collaborazione), dovete:

- 1°) battere ciascun nome nella casella editabile dell'elenco a discesa, se non figura nella lista degli autori
- 2°) inserirlo nella lista di destinazione con il pulsante Aggiungi. Se il problema ha un solo autore, potete evitare quest'ultima azione: Problemist lo farà automaticamente.

Gli strumenti di gestione del nome degli autori sono i seguenti:

Il Pulsante Aggiungi pone nella lista il nome dell'autore selezionato nell'elenco a discesa

- prima dell'elemento selezionato nella lista di destinazione.
- in coda alla lista se nessun elemento di questa è selezionato. (Per annullare la selezione, cliccate sullo sfondo della finestra di dialogo.)

Il pulsante Rimuovi sopprime la voce selezionata dalla lista degli autori del problema.

Con un doppio clic su una voce della lista, potete modificarla nella casella editabile dell'elenco a discesa.

Il pulsante Informazioni mostra una breve nota biografica sull'autore il cui nome è selezionato nell'elenco a discesa.

Suggerimento: Inserendo un doppio spazio nel testo che state impostando, forzate un salto di linea a livello del visualizzatore.

Per aiutarvi quando dovete inserire la stessa informazione in una serie di posizioni, Problemist vi offre la possibilità di duplicare un testo nelle aree corrispondenti di un gruppo di posizioni selezionate nella finestra di dialogo [Lista di problemi](#).

5.5 Informazioni complementari

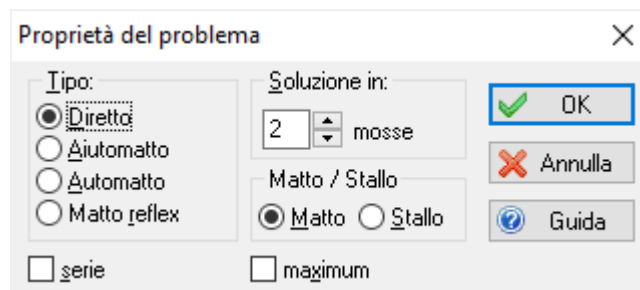
Questo comando permette di salvare delle informazioni supplementari:

Dedicato a: La dedica

- Da:** Il nome di chi ha ispirato il problema
- Fonte 2:** Una seconda fonte (per esempio l'antologia o la raccolta dove figura il problema). Per evitare di dovere impostare il nome della stessa opera posizione dopo posizione, Problemist vi offre la possibilità di duplicare un determinato testo nel riquadro Fonte 2 di un gruppo di posizioni selezionate nella finestra di dialogo [Lista di problemi](#).
- Versione:** Il nome dell'autore della correzione o del miglioramento, e la fonte della versione

5.6 Tipo di problema

L'impostazione corretta del tipo di (le proprietà del) problema è essenziale, poiché **Problemist** ne deduce il numero di mosse necessarie per risolvere il problema. Da essa dipende anche il genere di problema.



In caso di impostazione scorretta o di superamento dei suoi limiti, **Problemist** tenterà comunque di risolvere un matto diretto in 2 mosse.

[Modi](#)

- Diretto:** È il modo abituale. Cerca i matti diretti (fino a 6 mosse).
- Aiutomatto:** Cerca gli aiutomatti (fino a 5 mosse).
- Automatto:** Cerca i matti inversi (fino a 5 mosse).
- Matto reflex:** Cerca i matti reflex (fino a 5 mosse).

Problemist non risolve ancora i problemi di patta, né i problemi maximum, né i matti o le patte in serie, ma permette di impostare l'enunciato corrispondente.

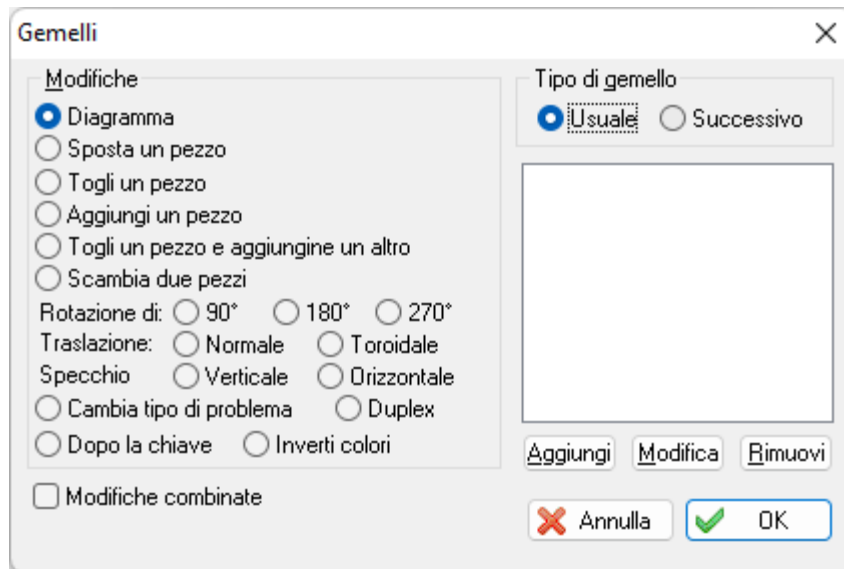
5.6.1 Modi

Aiutomatto, automatto, reflex

- **Aiutomatto** (h#n = aiutomatto in n mosse): il Nero gioca e aiuta il Bianco a mattare il re nero in n mosse. L'indicazione **n.1.1.1...** significa che n prime mosse nere differenti iniziano altrettante soluzioni diverse fra loro. L'indicazione **0.p.1.1...** significa che la mossa è al Bianco, il quale dispone di p prime mosse differenti, ciascuna delle quali inizia una soluzione diversa.
- **Automatto** (s#n = matto inverso in n mosse): il Bianco gioca e forza il Nero a mattare il re bianco in n mosse.

- **Reflex** ($r\#n$ = matto reflex in n mosse): matto inverso con la condizione supplementare che ciascun colore ha l'obbligo di mattare in una mossa se se ne presenta l'occasione.

5.7 Aggiungere delle modifiche



Questo comando permette di definire facilmente delle modifiche.

Tipo di gemelli:

Usuale: le modifiche si applicano alla posizione del diagramma

Successivo: le modifiche si applicano alla posizione risultante dalla modifica precedente.

Modifiche:

Dopo avere selezionato uno degli elementi e indicato eventualmente la casa da cambiare, la seconda casa di destinazione e il pezzo da aggiungere, cliccate sul pulsante Aggiungi.

Potete combinare diverse modifiche selezionando l'opzione Modifiche combinate. Problemist lancerà la ricerca della soluzione solo dopo aver effettuato il due modifiche.

In caso d'errore, potete selezionare l'elemento da modificare nella lista, cambiare il tipo di modifica, poi cliccare sul pulsante Modifica.

Potete infine eliminare uno degli elementi selezionati dalla lista cliccando sul pulsante Rimuovi.

Quando lancerete la ricerca della soluzione, Problemist analizzerà successivamente ciascuna delle posizioni gemelle.

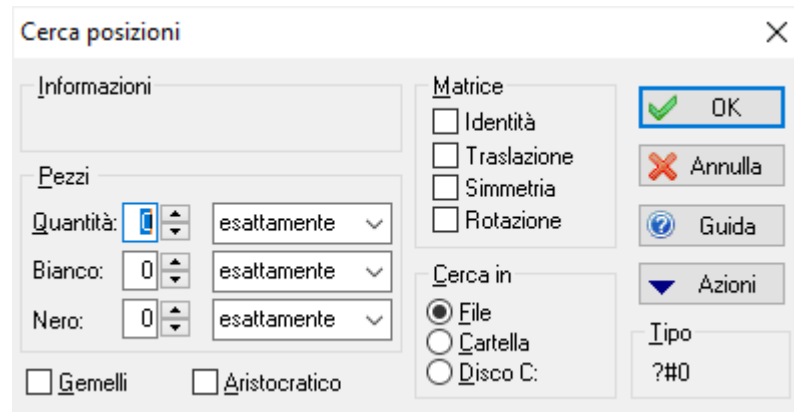
Problemist visualizza i gemelli nella zona compresa fra il numero di pezzi e l'enunciato, trascurando il diagramma a) nel caso di gemelli usuali (Zero-Posizioni escluse).

Per amor di semplicità e agilità Problemist non verifica la coerenza delle modifiche

indicate. Spetta dunque a voi rispettare una certa logica (non combinare più di due modifiche, modificare la posizione prima di cambiare il tipo di (le proprietà del) problema e non il contrario, etc...)

5.8 Cerca posizioni

Il comando *Cerca posizioni...* ricerca, in tutti i file della cartella corrente, il posizioni corrispondenti ai criteri (cumulativi) di selezione specificati nella finestra di dialogo:



Informazioni:	Cerca il testo specificato nelle informazioni sulla posizione.
Pezzi:	Seleziona i problemi con un numero di di pezzi corrispondente ai criteri.
Gemelli:	Seleziona i problemi con una o più modifiche.
Aristocratico:	Seleziona i problemi senza pedoni.
File:	Ricerca nel file corrente.
Cartella:	Ricerca in tutti i file della cartella corrente e delle sue sotto-cartelle.
Disco:	Ricerca in tutti i file di tutte il cartelle del disco corrente.
Matrice:	Cerca i problemi salvati che contengono la matrice impostata sulla scacchiera corrente. Sono disponibili quattro opzioni:
<i>Identità:</i>	Ricerca il posizioni nelle quali la matrice se trova allo stesso posto e con lo stesso orientamento. Esclusiva dell'opzione seguente.
<i>Traslazione:</i>	Ricerca il posizioni nelle quali la matrice se trova con lo stesso orientamento ma non necessariamente allo stesso posto. Esclusiva dell'opzione precedente.
<i>Simmetria:</i>	Ricerca il posizioni nelle quali la matrice se trova tentando il inversioni orizzontali e verticali.
<i>Rotazione:</i>	Ricerca il posizioni nelle quali la matrice se trova tentando il rotazioni di 45°.

Cumulando il opzioni *Simmetria* e *Rotazione*, il programma testa tutte il combinazioni possibili.

Tipo: Cerca i problemi salvati che corrispondono al tipo richiesto (modo e/o numero di mosse)

Il posizioni trovate possono essere selezionate ed essere oggetto di diverse azioni in [Lista dei problemi](#).

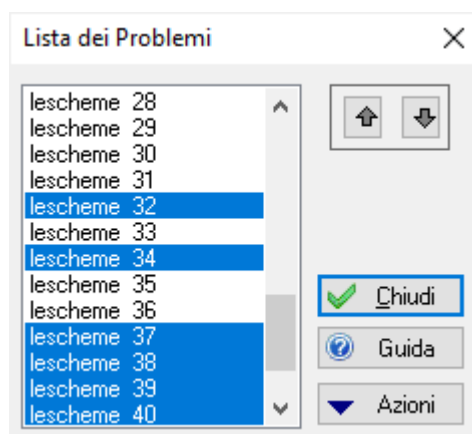
Il pulsante *Azione* dà accesso alle seguenti funzioni:

<i>Recupera la matrice:</i>	Permette di riutilizzare la matrice di ricerca precedentemente usata.
<i>Azzeri i criteri:</i>	Sopprime tutti i criteri di ricerca
<i>Memorizza i criteri:</i>	Salva i criteri di ricerca in vista di un futuro riutilizzo. I criteri, una volta salvati, potranno essere ricaricati nel corso di una sessione successiva.
<i>Ricarica i criteri:</i>	Ricarica i criteri precedentemente memorizzati.
<i>Cerca nelle informazioni...:</i>	Permette di effettuare una ricerca sulle differenti aree delle informazioni salvate con il posizioni. Per esempio: cerca i problemi pubblicati dal tale autore in tale rivista.
<i>Cerca nel tipo:</i>	Permette di effettuare una ricerca basata sul tipo di (le proprietà del) problema. I criteri indifferenti saranno indicati da un punto interrogativo. Per esempio "?#2" cercherà i matti diretti, inversi, etc, in due mosse, "s??" cercherà il patte o i matti inversi qualunque sia il numero di mosse.

SUGGERIMENTO:

Cliccando nel riquadro Informazioni o nel riquadro Tipo, potrete accedere rapidamente alle finestre di dialogo che permettono di definire l'oggetto della ricerca.

5.9 Lista dei problemi



La lista può essere creata in due modi:

- con il comando Nuova lista del menu Posizione|Lista dei problemi. In questo caso contiene la lista di tutte le posizioni del file corrente.
- per mezzo di una ricerca ([Cerca posizioni...](#)). Essa contiene allora le posizioni trovate nel corso di questa ricerca.

Per visualizzare la lista esistente, usate il comando Vecchia lista del menu Posizione| Lista dei problemi, il pulsante apposito della [Barra degli strumenti](#) o la combinazione di tasti MAIUSC+F10. Quando chiudete la lista, le posizioni selezionate vengono memorizzate.

Le posizioni sono sempre indicate dal nome del file di posizioni accompagnato dal numero della posizione nel file. Il nome completo del file corrispondente alla voce selezionata è indicato nella barra di stato.

La lista permette di selezionare una o più posizioni per applicarvi le azioni disponibili col pulsante Azioni:

- Posizioni -> Stampante:** Stampa i diagrammi delle posizioni selezionate utilizzando le opzioni di stampa correnti.
- Posizioni -> File PBM:** Aggiunge le posizioni selezionate e le relative informazioni alla fine del file di posizioni scelto.
- Posizioni -> Visualizzatore:** Dà un [anteprima](#) di tutte le posizioni selezionate.
- Soluzioni -> File TXT:** Salva in un file TXT il testo della soluzione delle posizioni selezionate preceduto dal diagramma sotto forma di caratteri codificati (destinati al font TrueType CASES.TTF) e dalla lista dei pezzi. La soluzione è aggiunta alla fine del file di testo, che potrete modificare in seguito con un editore di testo.
- Soluzioni -> Testo:** Salva nei file PBM corrispondenti il testo della soluzione delle posizioni selezionate. **ATTENZIONE:** nel corso di questa operazione, il testo libero esistente è definitivamente sostituito dal testo dell'editor
- Duplica Informazioni:** Duplica e salva un testo determinato nelle zone corrispondenti d'un gruppo di posizioni selezionate. **Attenzione:** nel corso di quest'operazione, le informazioni eventualmente impostate vengono definitivamente sostituite dal testo selezionato.. Per le zone Fonte, potete indicare un numero a partire dal quale Problemist incrementerà (es: Diagrammes 1996 n° 2498, Diagrammes 1996 n° 2499, etc.)

L'ordine nel quale le posizioni d'una selezione multipla sono trattate dipende dalla loro



collocazione nella lista. I pulsanti permettono di modificare questa collocazione.

5.10 Anteprima

Questo comando, che permette di visualizzare 8 diagrammi per volta, è disponibile:

- Dalla voce Visualizzatore... del menu Posizione. Mostra tutti i problemi contenuti nel file corrente.
- Nella finestra di dialogo [Lista dei problemi](#). Mostra tutti i problemi selezionati nella lista.

Per impostare sulla scacchiera principale uno dei diagrammi visualizzati, selezionarlo con un doppio clic.

Per muovervi attraverso il posizioni visualizzate, usare la barra laterale di scorrimento.

6 Menu Scacchiera

6.1 Cancellare la scacchiera

Con questo comando, la scheda corrente viene completamente cancellata. La posizione cancellata può essere recuperata con il comando Annulla ([**Ctrl+Z**]).

In generale, tutte le modifiche apportate alla posizione possono essere annullate con il comando Annulla ([**Ctrl+Z**]). Il comando Ripristina ([**Ctrl+Y**]) riproduce le azioni annullate da Annulla.

6.2 Modalità impostazione

Inserimento della posizione con la tastiera

Attivare la modalità impostazione [**F3**]

Per piazzare un pezzo sulla scacchiera con la tastiera, usate i tasti di direzione per selezionare la casa desiderata. Battete poi l'iniziale del pezzo, minuscola per i neri, maiuscola per i bianchi.

Per eliminare un pezzo, battete [**Spazio**].

Per visualizzare in successione tutti i pezzi, usate i tasti più [**+**] e meno [**-**]

Inserimento della posizione col mouse:

Per piazzare un nuovo pezzo, cliccate con il pulsante destro del mouse per attivare la modalità impostazione e fare apparire la scatola dei pezzi. I pezzi possono poi essere estratti dalla scatola e posti sulla scacchiera.



Per spostare un pezzo da una casa ad un'altra, prendetelo col mouse e trascinatelo sulla casa di destinazione.

Per copiare un pezzo da una casa ad un'altra, spostatelo tenendo premuto il tasto CTRL.

Per eliminare un pezzo, spostatelo fuori della scacchiera.

Scorciatoia:

In modalità impostazione, il pezzo corrispondente all'iniziale battuta sulla tastiera viene automaticamente piazzato sulla scacchiera nella casa indicata dal puntatore del mouse.

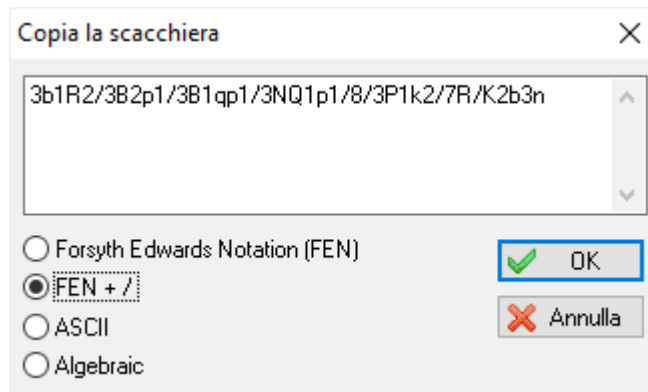
Suggerimento:

Quando cliccate con il pulsante destro su un pezzo della scatola, il pezzo resterà

agganciato al puntatore del mouse finché non avrete cliccato nuovamente col medesimo pulsante, permettendovi così di piazzarne rapidamente più di uno.

6.3 Copiare la scacchiera

Questa finestra di dialogo permette di copiare la posizione della scacchiera corrente, utilizzando la notazione Forsyth (FEN).



Procedere così:

- 1) Copiare negli appunti (CTRL-C) la stringa di testo della soluzione, e chiudere la finestra di dialogo.
- 2) Aprire la posizione nella quale i dati devono essere copiati.
- 3) Riaprire la finestra di dialogo.
- 4) Incollare il contenuto degli appunti (CTRL-V) nell'apposito riquadro della finestra di dialogo, sostituendo l'eventuale testo

6.4 Effetti speciali

To shift the position or re-orientate the chess board, use the special toolbar.



In [modalità impostazione](#), per traslare la posizione, orientare diversamente la scacchiera o invertirla, potete anche utilizzare il tastierino numerico:

TASTO	COMANDO
6	Spostare di una colonna a destra
5	Ruotare la posizione di 90° in senso orario
4	Spostare di una colonna a sinistra
9	Invertire la posizione verticalmente
8	Spostare di una traversa verso l'alto
3	Invertire la posizione orizzontalmente
2	Spostare di una traversa verso il basso
7	Invertire i colori

Tenendo premuto il tasto CTRL, si ottiene una traslazione toroidale.

7 Menu Soluzione

7.1 Ricerca di matto e analisi

Ricerca di matto

Problemist trova tutti i matti fino a 6 mosse nei problemi diretti, e fino a 5 mosse nei problemi di altro tipo.

Conosce tutte le regole del gioco, incluse quelle relative al movimento dei pedoni, all'arrocco, alla cattura en passant e alle promozioni.

Prima di iniziare la ricerca, il programma verifica la [validità della posizione](#)

Attenzione: Il numero di mosse su cui si basa la ricerca del programma dipende dall'impostazione effettuata nella finestra di dialogo [Tipo Di \(Le Proprietà Del\) problema](#) (di norma, 2 mosse).

La [barra di stato](#) mostra l'avanzamento della ricerca.

Un messaggio d'avvertimento appare quando il programma non trova soluzione o quando la ricerca è stata interrotta prima di terminare (mediante il tasto ESC).

Analisi

Alla fine della ricerca, il programma analizza la soluzione e identifica le varianti. La [barra di stato](#) mostra l'avanzamento dell'analisi.

7.1.1 Validità della posizione

Validità della posizione

Problemist verifica automaticamente la validità della posizione quando la ricerca di matto è avviata. Se la posizione non è valida o è dubbia, appare un messaggio che illustra il primo errore incontrato (se ce n'è più d'uno). Gli errori irreparabili sono i seguenti:

- Manca il re bianco o Manca il re nero
- Più di un re bianco o Più di un re nero
- Pedoni su case di promozione
- Scacco apparente al re nero (se l'opzione Cerca soluzione o Tentativo è attiva)
- Posizione troppo complessa

Per contro, le seguenti anomalie non danno luogo che ad un semplice avvertimento e non impediscono la ricerca del matto:

- Più di 16 pezzi bianchi o Più di 16 pezzi neri
- Più di 8 pedoni bianchi o Più di 8 pedoni neri
- Pezzi di promozione
- Più alfieri dello stesso colore su case dello stesso colore

Il messaggio "Posizione modificata" appare quando si richiama la visualizzazione della soluzione dopo che la posizione è stata modificata in seguito all'ultima ricerca.

7.2 Ricarica la soluzione

Per vedere nuovamente la soluzione senza cambiamenti o con nuove opzioni di visualizzazione. Un messaggio d'avvertimento appare quando la posizione è stato modificata dopo l'ultima ricerca.

Questa funzione è soprattutto utile per i problemi multi-mosse o [eterodossi](#), per i quali la ricerca della soluzione può prendere un certo tempo.

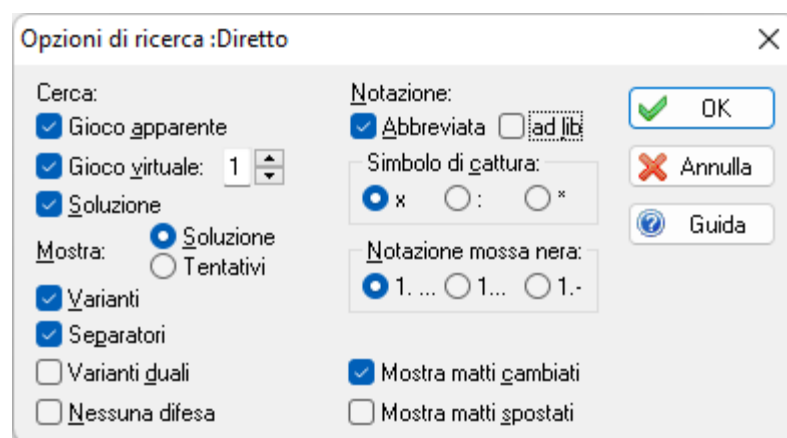
7.3 Provare una mossa

Questo comando permette di provare una mossa frai tutte le mosse valide, al fine di esaminare le varianti e le confutazioni. (Se la mossa testata è effettivamente la chiave del problema, non aspettatevi congratulazioni: Problemist si limiterà sobriamente a non menzionare alcuna confutazione)

La scelta della mossa da provare si effettua grazie alla finestra di dialogo Prova una mossa.

Questo comando non è attualmente disponibile per gli automati.

7.4 Opzioni di ricerca



Ad ogni [modalità](#) accettata da Problemist possono essere associate delle opzioni diverse.

Opzioni di ricerca

- ▶ **Gioco apparente:** Cerca il gioco prima della chiave.
- ▶ **Gioco virtuale:** Cerca il gioco virtuale; il numero di confutazioni accettate (di norma 1) può andare da 0 a 9.
- ▶ **Gioco reale:** Normalmente attivato, cerca la(e) soluzione(i) del problema.

Quando si imposta un problema, può essere utile selezionare solo l'opzione Gioco apparente per fare apparire le varianti a partire dalla posizione dopo la chiave.

Se in un problema diretto è selezionata solo l'opzione Gioco virtuale, saranno prese in considerazione tutte le mosse legali.

Opzioni di redazione

- ▶ **Varianti:** Attiva di norma, questa opzione mostra le varianti di matto.
- ▶ **Mosse separatrici:** Mostra le mosse nere che parano alcune minacce, ma non tutte.
- ▶ **Varianti dualistiche:** Mostra le varianti dualistiche.
- ▶ **Mosse indifferenti:** Mostra anche le mosse nere che non parano le minacce.
- ▶ **Matti cambiati:** Indica i matti cambiati.
- ▶ **Matti spostati:** Indica i matti spostati.

Note:

I matti su fuga del re nero sono sempre mostrati.

Potete definire opzioni diverse per il gioco reale e per il gioco virtuale.

Se una delle due opzioni precedenti è attiva, e l'opzione Varianti è disattivata per il gioco reale e per il gioco virtuale, vengono mostrate solo le varianti tematiche.

Opzioni di notazione

- ▶ **Abbreviata:** Le mosse sono indicate con la forma De4 anziché Dh1-e4. Le minacce sono indicate fra parentesi quadre. Le iniziali delle colonne sono accentate. Problemist risolve automaticamente l'eventuale ambiguità sulla casa di partenza di un pezzo, specificandone la colonna o la traversa (es.: Cdf7 anziché Cf7).
- ▶ **Ad lib:** Le mosse ad libitum (che permettono le stesse varianti dovunque il pezzo muova) sono seguite dalla menzione ad lib (in notazione normale), o dal segno ~ (in notazione abbreviata).
- ▶ **Mossa nera:** Cambia il prefisso delle mosse nere.
- ▶ **Segno di cattura:** Cambia il segno di cattura.

Le opzioni correnti sono automaticamente salvate quando Problemist viene chiuso.

7.5 Salvare il testo

Questo comando permette di salvare nel file corrente il testo attualmente presente nell'editor. La lunghezza del testo è limitata a 4.098 caratteri.

Questo testo sarà automaticamente ricaricato nell'editor quando la posizione sarà riaperta

Potrà anche essere ricaricato nell'editor con il comando Ricarica il Testo del menu Soluzione.

In assenza di un file corrente (se, cioè, nessun file è stato ancora caricato, oppure il file caricato è stato chiuso), questo comando non è disponibile.

7.6 Ricerca di testo

Questa finestra di dialogo vi permette di indicare una stringa testo da cercare nell'editor.

La funzione è stata pensata per facilitare la ricerca di mosse o di parole-chiave (Chiave, Tentativo, ecc.) in una soluzione, che può essere talvolta relativamente voluminosa.

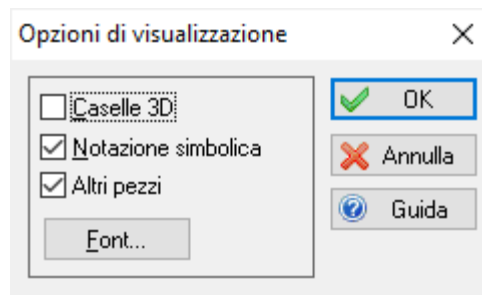
Quando un testo è già selezionato, esso appare automaticamente nella zona d'edizione

della finestra.

Una volta che il testo è stato selezionato, il programma cerca il primo elemento corrispondente. Per trovare il successivo, usate la combinazioni di tasti CTRL-F.

8 Menu Varie

8.1 Opzioni di visualizzazione



La finestra di dialogo permette di cambiare le seguenti opzioni:

Caselle 3D:	Attiva/disattiva l'effetto tridimensionale sulle case nere del diagramma
Notazione simbolica:	Attiva/disattiva il font TrueType "Problem.ttf". I pezzi sono indicati non dalle loro iniziali ma da simboli. Questa opzione utilizza il font TrueType "Problem.ttf" che dovete avere precedentemente installato in Windows.
Altri pezzi:	Attiva/disattiva il font alternativo per la raffigurazione dei pezzi sulla scacchiera.

Il pulsante "**Font...**" permette di cambiare a volontà il font di visualizzazione del testo di Problemist.

La dimensione del font deve essere compresa fra 8 e 14 punti (si raccomanda di utilizzare una dimensione compresa fra 10 e 12 punti).

8.2 Lista degli autori

La finestra di dialogo "Lista degli autori" permette di:

- Modificare la lista degli autori utilizzata dal comando [Informazioni](#).

Il pulsante "Lista..." pemette di caricare una nuova lista. Ogni linea del file di testo deve rispettare il formato seguente: COGNOME, Nome;AAAA;AAAA;Nazione;

Se anche uno solo dei 4 punti e virgola è omesso, Problemist interromperà la lettura del file.

- Selezionare gli autori secondo la data di nascita, la date di morte e la nazionalità. Se la casella corrispondente a questa opzione è selezionata la lista risultante può sostituire la lista utilizzata da Problemiste.

Esempi di ricerca:

Per cercare gli autori viventi nati fra il 1900 e il 1910, i criteri di ricerca che dovete inserire sono i seguenti:

Nascita		Morte	
1900	1910	2022	

Per cercare gli autori deceduti, nati dopo il 1920:

Nascita		Morte	
1920	0	0	2022

Index

- E -

Elenco degli autori 20

- F -

File

Alybadix 4
 Aprire 4
 Cancellare le posizioni 4
 Chiudere 7
 DBF 4
 Esci 7
 FEN 4
 File di inizializzazione 7
 Inserire una o più posizioni 4
 PGN 4
 Riordino 4
 Salvare 4

- I -

Interfaccia utente

Barra degli strumenti 2
 Barra di stato 2
 Scorciatoie col mouse 2
 Uso dei tasti funzione 2

- M -

Modes 10

- P -

Posizione

Aggiungi 8
 Aprire 7
 Dedicazione 9
 Elenco degli autori 8
 Elenco dei premi 8
 Elenco delle fonti 8
 Fonte secondaria 9
 Genere di problema 10
 Informazioni 8, 9
 Ispirazione 9
 Numero di spostamenti 10

Riferimento bibliografico 9
 Salvare 8
 Tipo di problema 10
 Validità 17
 Versione 9
 Visualizzatore 14

Posizioni

Cancellare 4
 Criteri di ricerca 12
 Diagrammi di stampa 13
 Esportazione in file EPD 13
 Esportazione in file PGN 13
 FEN 13
 Gemelli 11
 Inserire 4
 Lista dei problemi 13
 Matrice 12
 Modifiche 11
 Ricerca 12, 13
 Salva le posizioni 13
 Soluzioni di risparmio 13

Programa

Carattere del diagramma 20
 Caratteri 20
 Notazione simbolica 20
 Opzioni di visualizzazione 20

Programma

Generale 1
 Panoramica 1
 Requisiti di sistema 1
 Risoluzione dei problemi 1

- R -

Registrazione

Acquisto della versione completa 1
 Come e perché registrarsi 1

- S -

Scacchiera

Annulla 15
 Cambia colore 16
 Cancellare 15
 Copiare 16
 FEN 16
 Forsyth Notation 16
 Invertire 16
 Modalità impostazione 15
 Recuperare 15
 Ripristina 15

Scacchiera

Ruotare 16

Selezione biografica 20

Soluzione

Analisi 17

Gioco apparente 18

Gioco reale 18

Gioco virtuale 18

Opzioni di ricerca 18

Redazione 18

Ricarica 18

Ricerca 17

Ricerca di testo 19

Salvare il testo 19

Testare una mossa 18

Stampa

Anteprima 5

Opzioni di stampa 5

Rapporto standard 5

Scheda diagramma 5