



Aide de Problemist 2.25

© 1993-2022 Matthieu Leschemelle

<%ZMAP%>

Part I Généralités	1
Part II Interface utilisateur	1
Part III Comment et pourquoi s'enregistrer?	3
Part IV Menu Fichier	4
1 Ouvrir un fichier de positions	4
2 Enregistrer dans un fichier de positions	4
3 Organiser le fichier courant	4
4 Options d'impression	5
5 Aperçu avant impression	6
6 Quitter Problemist	6
Part V Menu Position	7
1 Ouvrir une position dans le fichier courant	7
2 Enregistrer la position dans le fichier courant	7
3 Ajouter une position à la fin du fichier courant	7
4 Chercher des problèmes	7
5 Informations sur le problème	9
6 Informations complémentaires	10
7 Type de problème	11
Aidés, Inverses, Réflexes	12
8 Jumeaux	12
9 Liste des problèmes	13
10 Aperçu sur le fichier courant	14
Part VI Menu Echiquier	15
1 Effacer l'échiquier	15
2 Edition de la position	15
3 Copier l'échiquier	16
4 Décaler Pivoter Inverser la position	16
Part VII Menu Solution	17
1 Recherche de mat	17
2 Réafficher la solution	18
3 Enregistrer la solution	18
4 Recharger la solution	18
5 Recherche de texte	18
6 Tester un coup	19
7 Options de recherche, de rédaction et de notation	19

Part VIII Menu Divers	20
1 Selection biographique	20
2 Options d'affichage	21
Index	22

1 Généralités

Problemist est un programme entièrement dédié au problème d'échec. Il est destiné à faciliter la résolution et la composition des problèmes.

Sa conception s'étale sur plusieurs années. Deux versions existent, la version originale DOS et la présente version pour Windows 32 et 64 bits. (pour les utilisateurs de Windows 3.1x, il existe une version 16 bits)

Si le programme vous plaît ou vous paraît perfectible, toutes vos remarques seront les bienvenues.

Matthieu Leschemelle
matthieu.leschemelle@wanadoo.fr
8 avenue Gambetta
78100 St Germain en Laye
01-39-21-94-24

Les fichiers nécessaires au bon fonctionnement de **Problemist** sont les suivants :

Dans le répertoire c:\program files (x86)\Problemist

- PROBLEM32.EXE le programme. (qui est le seul à être strictement indispensable)

Dans le répertoire de Problemist

- PRBHLP_F.CHM le présent fichier d'aide.
- AUTEURS.TXT la liste des auteurs.
- SOURCES.TXT la liste des sources et des pays.

Dans le sous-répertoire FONTS de WINDOWS

- CASEFONT.TTF la police des diagrammes.
- PROBLEM.TTF la police de notation symbolique.

La première utilisation de **Problemist** peut susciter des problèmes d'affichage qui seront rapidement résolus par le choix d'une police de caractères adaptée (voir [Options d'affichage](#)).

De même, dans le cas improbable d'une panne du logiciel, les informations sauvegardées dans le registre d'initialisation de Windows pourraient être sérieusement endommagées. Afin de restaurer tous les paramètres par défaut, il suffit de lancer Problemist en maintenant la touche **[Majuscules]** enfoncée.

2 Interface utilisateur

Barre d'outils



Les boutons actions de la barre d'outils sont dans l'ordre (de la gauche vers la droite) :

- ▶ [Ouvrir un fichier de positions](#)
- ▶ [Enregistrer dans un fichier de positions](#)
- ▶ [Imprimer](#)
- ▶ [Aperçu avant impression](#)

- ▶ [Informations](#)
- ▶ [Chercher des problèmes](#)
- ▶ [Liste des problèmes](#)
- ▶ [Visualiser 8 positions](#)
- ▶ [Recherche de mat et analyse](#)
- ▶ [Options de recherche et de rédaction](#)
- ▶ [Effets spéciaux](#)

Barre d'état

En général :

- Zone 1 : indique, selon la position du curseur, la case de l'échiquier sur laquelle se trouve le curseur.
- Zone 2 : indique les [options courantes](#) (A : jeu apparent, E : jeu d'essai, R : jeu réel) et le [genre du problème](#).
- Zone 3 : affiche un bref message d'aide concernant l'article de menu ou le bouton sélectionné.

Pendant une opération sur fichier :

- Zone 1 : indique le numéro de la position correspondant au déplacement de la barre de défilement ou le nombre de positions sélectionnées.
- Zone 2 : néant
- Zone 3 : indique le nom du fichier courant et le numéro de la position courante.

En phase de recherche de mat :

- Zone 1 : indique le coup testé.
- Zone 2 : indique dès qu'un mat a été trouvé
- Zone 3 : affiche la durée de la recherche.

En phase d'analyse :

- Zone 1 : indique le coup blanc analysé
- Zone 2 : indique la variante testée
- Zone 3 : néant.

Raccourcis souris

- Pour saisir les [Informations](#), cliquez sur la zone correspondante (au dessous de l'échiquier)
- Pour saisir le [Type de problème](#), cliquez sur la zone correspondante (au-dessous et sur la droite de l'échiquier)
- Pour saisir les [options de recherche et de rédaction](#), cliquez sur la zone 2 de la barre d'état.
- Pour activer le [mode-saisie](#), cliquez sur l'échiquier avec le bouton droit

Raccourcis clavier

[F1]	Aide de Problemist	[F8]	Enregistrer le fichier
[F2]	Effacer l'échiquier	[Shift]+[F8]	Enregistrer la position
[Shift]+[F2]	Récupérer	[Ctrl]+[F8]	Ajouter la position
[F3]	Mode saisie	[F9]	Ouvrir un fichier
[F4]	Répéter sortie	[Shift]+[F9]	Ouvrir une position
[Shift]+[F4]	Imprimer	[Ctrl]+[F9]	Visualizer
[F5]	Résoudre	[F10]	Chercher des problèmes
[F6]	Informations	[Shift]+[F10]	Liste des problèmes
[F7]	Type de problème	[F11]	Options de recherche et de rédaction

3 Comment et pourquoi s'enregistrer?

Pourquoi s'enregistrer ?

Problemist est distribué en tant que distribuciel (shareware). Si le programme vous plaît et que vous souhaitez continuer à l'utiliser après la période d'évaluation, vous devez vous enregistrer. L'enregistrement vous donnera accès, sans les limitations de la version démo, à toutes les fonctionnalités de **Problemist** et vous pourrez notamment enregistrer des fichiers de plus de 20 positions,

L'enregistrement vous permettra également

- ▶ de bénéficier d'un support technique gratuit,
- ▶ de bénéficier des mises à jour gratuites,
- ▶ de nouer des contacts avec les autres utilisateurs enregistrés,
- ▶ enfin et surtout d'encourager l'auteur à continuer d'améliorer son programme.

Comment s'enregistrer ?

Pour vous enregistrer, utilisez le bon de commande "ORDER.TXT" livré avec le programme et adressez-le moi avec votre règlement à l'adresse suivante :

Matthieu Leschemelle
8 avenue Gambetta
78100 St Germain en Laye
01-39-21-94-24

Vous pouvez aussi commander et payer **Problemist** on line avec votre carte de crédit à partir du site officiel <http://www.problemist.com/>.

Si vous êtes connecté à Internet, je vous adresserai à réception de votre commande un mail avec votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Dans le cas contraire, je vous adresserai par retour du courrier une disquette d'installation contenant la dernière version de **Problemist** et votre mot de passe.

Ce mot de passe sera valable pour les versions futures, étant entendu que vous pouvez toujours télécharger la dernière version sur la page officielle de **Problemist** <http://www.problemist.com/>.

Saisie du mot de passe dans Problemist

Lorsque vous aurez reçu votre mot de passe, vous pourrez le saisir dans **Problemist** via la boîte de dialogue "A propos de Problemist".

Appuyez sur le bouton "Enregistrement"

Dans la nouvelle boîte de dialogue qui s'ouvre alors, tapez votre nom d'utilisateur (en respectant strictement les minuscules et majuscules) puis le mot de passe. Validez.

La mention "Demo" disparaît de la barre de titre, **Problemist** fonctionne désormais en

version non limitée.

4 Menu Fichier

4.1 Ouvrir un fichier de positions

Dans la boîte de dialogue "Ouvrir", sélectionnez le fichier de positions .PBM à ouvrir et validez.

La première position du fichier choisi, qui devient le fichier courant, est affichée.

Déplacez-vous dans le fichier en utilisant la barre de navigation qui apparaît alors dans la barre d'outils (voir la commande [Ouvrir position](#)).

Vous pouvez accéder rapidement aux 4 derniers fichiers ouverts qui apparaissent en bas du menu "Fichier".

Problemist est également capable d'importer d'autres formats de fichier. En particulier les fichiers FEN, PGN, Alybadix et DBF. Pour ouvrir ce type de fichier sélectionnez le type de fichier voulu dans la zone "Type, choisissez le fichier à importer et validez.

Problemist importe toutes les positions du fichier jusqu'à la millième position.

4.2 Enregistrer dans un fichier de positions

Cette commande permet d'enregistrer un problème dans un fichier de positions .PBM.

Dans la boîte de dialogue "Enregistrer sous", sélectionnez le fichier dans lequel la position doit être sauvegardée ou entrez un nom de fichier.

Si celui-ci n'existe pas, il sera créé. S'il existe déjà, la position par défaut est celle correspondant à la fin du fichier. Il est aussi possible d'écraser une position antérieure en changeant le nombre dans la zone "Position". Les informations en cours sont enregistrées avec la position.

Le fichier choisi devient le fichier courant.

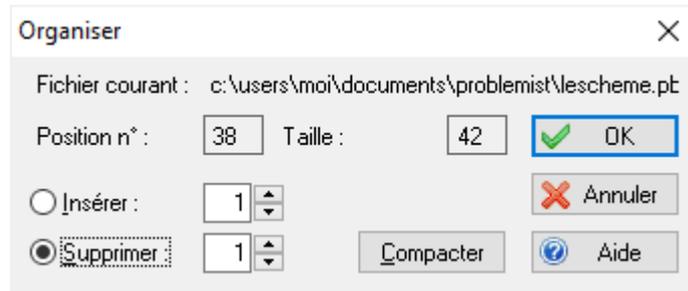
Vous pouvez enregistrer rapidement la position courante dans la dernière position d'un des quatre derniers fichiers ouverts qui apparaissent en bas du menu "**Fichier**". Pour ce faire, sélectionnez le fichier de destination dans le menu en maintenant la touche **[Ctrl]** enfoncée.

4.3 Organiser le fichier courant

Vous pouvez insérer une ou plusieurs positions vides avant la position courante du fichier courant

Vous pouvez également supprimer une ou plusieurs positions à partir de la position courante.

Enfin, la gestion des informations par **Problemist** peut entraîner une augmentation indue de la taille du fichier au fil des modifications. Le bouton "Compacter" permet d'épurer le fichier des chaînes qui ne sont plus utilisées.



Cette boîte de dialogue est naturellement indisponible en l'absence de fichier courant.

4.4 Options d'impression

Problemist permet de réaliser plusieurs types d'impression :

► Rapport standard :

Pour imprimer :

- les informations et le diagramme de la position courante, en haut de la première page à gauche,
- la solution, telle qu'elle est affichée dans l'éditeur, en dessous du diagramme sur une plusieurs colonnes (4 maximum)..

Vous pouvez choisir de ne pas imprimer le diagramme.

Si cette formule ne vous convient pas, vous pouvez utiliser n'importe quel éditeur ou traitement de texte pour retraiter le résultat après l'avoir enregistré dans un fichier texte qui comprend outre la solution la position l'échiquier en caractères "casefont", la liste du matériel, les information et le type du problème (voir [Liste des problèmes](#) - Enregistrer la solution)

► Planche de diagrammes

Pour imprimer les diagrammes sélectionnés dans la [Liste des problèmes](#) en diverses densités de positions à la page.

Vous pouvez également choisir le type de bordure.

► Options communes

Plusieurs tailles de diagramme sont disponibles.

Le(s) diagramme(s) est (sont) imprimé(s) avec la police True Type CASEFONT.TTF qui doit avoir été préalablement installée sur votre système. Normalement, **Problemist** installe cette police à la première utilisation. Sinon, il vous faudra l'installer manuellement via le panneau de configuration de Windows (le fichier de police se trouve dans le répertoire de **Problemist**). A défaut, le diagramme ne sera pas

imprimé. La solution est imprimée dans la police déterminée par la commande [Options d'affichage](#).

La police d'impression est dérivée de la police d'affichage.

Les marges peuvent être réglées à volonté

4.5 Aperçu avant impression

La fenêtre Aperçu présente le document tel qu'il sera imprimé. Les lignes pointillées représentent les marges et les limites de l'entête et du pied de page, elles ne seront évidemment pas imprimées.

L'aperçu vous permet de moduler les paramètres d'impression jusqu'à ce que vous parveniez au résultat désiré.

La boîte de liste modifiable vous permet de sélectionner ou de modifier un facteur de zoom. **Problemist** mémorise la plus petite (vue d'ensemble) et la plus grande échelle (vue de détail) que vous avez sélectionnées. Vous pouvez passer de la vue d'ensemble à la vue de détail simplement en cliquant sur la partie de l'aperçu qui vous intéresse.

A partir de l'aperçu vous pouvez revenir à la fenêtre principale en sélectionnant "**Fermer**" ou appeler la boîte de dialogue [Configuration de l'impression](#) en sélectionnant "**Mise en Page**".

Le petit bouton "|--|" permet d'activer ou de désactiver l'affichage des marges et des limites de l'entête.

4.6 Quitter Problemist

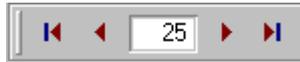
Quand vous quittez **Problemist**, les options et informations suivantes sont automatiquement enregistrées dans le fichier "PROBLE32.INI" du répertoire Windows et seront rechargées à la prochaine session :

- ▶ Le nom des 4 derniers fichiers utilisés avec le numéro de la dernière position ouverte.
- ▶ Les [options de recherche](#) courantes.
- ▶ Les [options d'affichage](#) et d'[impression](#) courantes y compris la police de caractères.
- ▶ Les [options de recherche](#) (y compris éventuellement la matrice de recherche) pour autant qu'elles aient été mémorisées.
- ▶ L'échiquier courant, les informations et le type de problème.
- ▶ Les [discriminants](#) et les [informations complémentaires](#).
- ▶ La [liste des auteurs](#) utilisée

5 Menu Position

5.1 Ouvrir une position dans le fichier courant

Dès qu'un fichier courant a été défini, une petite fenêtre s'ouvre en haut de l'écran à droite.



Déplacez-vous dans le fichier avec les contrôles de cette fenêtre.

Vous pouvez utiliser à cet effet, soit les boutons de déplacement, soit la zone d'édition pour changer le numéro de la position. La position correspondant au contenu de la zone "Numéro" est automatiquement affichée sur l'échiquier.

Le bouton Aperçu vous permet également de lancer la commande [Aperçu](#) sur toutes les positions du fichier courant.

Vous pouvez enfin charger tous les problèmes du fichier courant dans la [Liste des problèmes](#). Il vous suffit pour cela d'appeler cette commande directement à partir de la barre d'outils ou du menu { Position | Liste des problème | Nouvelle liste }

5.2 Enregistrer la position dans le fichier courant

Cette commande permet d'enregistrer la position courante ou de changer les informations la concernant, sans passer par la boîte de dialogue "Enregistrer sous". La zone "position n°" de la boîte de dialogue "Enregistrer" indique au départ l'endroit du fichier où est mémorisée la position courante. Il est possible de changer ce nombre pour écraser une autre position ou dupliquer la position à la fin du fichier.

Si des modifications quelconques ont été apportées à la position en cours ou aux informations, une boîte de dialogue vous demandera au moment où vous changez de position si vous souhaitez conserver les changements.

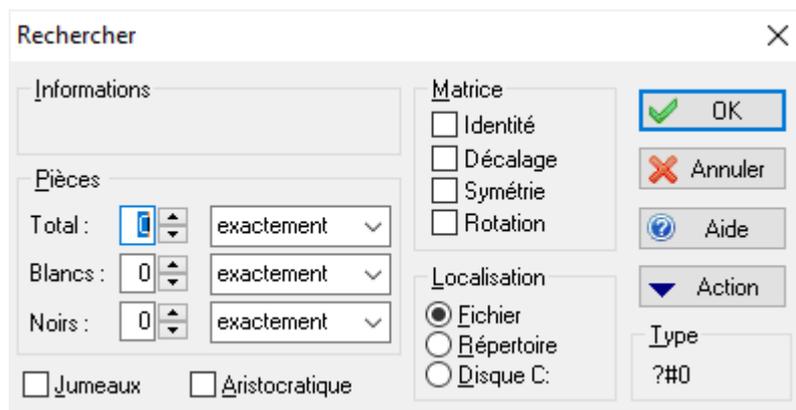
Cette commande est indisponible en l'absence de fichier courant.

5.3 Ajouter une position à la fin du fichier courant

Cette commande permet d'enregistrer l'échiquier courant et les informations correspondantes à la fin du fichier courant dans une nouvelle position.

5.4 Chercher des problèmes

La commande "Chercher" recherche, dans tous les fichiers du répertoire courant, les positions correspondant aux critères (cumulatifs) de sélection spécifiés dans la boîte de dialogue "Critères de recherche" :



- ▶ **Texte :** Cherche le texte spécifié dans les informations concernant la position.
- ▶ **Nombre de pièces :** Sélectionne les problèmes dont le nombre de pièces correspond aux critères.
- ▶ **Jumeaux :** Sélectionne les problèmes avec un ou plusieurs discriminants.
- ▶ **Aristocratique :** Sélectionne les problèmes sans pion.
- ▶ **Fichier :** Rechercher dans le fichier courant.
- ▶ **Répertoire :** Rechercher dans tous les fichiers du répertoire courant et ses sous-répertoires.
- ▶ **Disque :** Rechercher dans tous les fichiers de tous les répertoires du disque courant.
- ▶ **Matrice :** Cherche les problèmes enregistrés qui contiennent la matrice stockée dans l'échiquier courant. 4 options sont disponibles :
 - Identité :* Recherche les positions dans lesquelles la matrice se retrouve à la même place et avec la même orientation. Exclusive de l'option suivante.
 - Décalage :* Recherche les positions dans lesquelles la matrice se retrouve avec la même orientation mais pas nécessairement à la même place. Exclusive de l'option précédente.
 - Symétrie :* Recherche les positions dans lesquelles la matrice se retrouve en essayant les inversions horizontales et verticales.
 - Rotation :* Recherche les positions dans lesquelles la matrice se retrouve en essayant les rotations de 45°.
 En cumulant l'option Symétrie et l'option Rotation, le programme teste toutes les permutations possibles
- ▶ **Type :** Cherche les problèmes enregistrés qui correspondent au type requis (mode et/ou nombre de coups)

Les positions repérées peuvent être sélectionnées et faire l'objet de différentes actions dans la [Liste des problèmes](#).

Le bouton "Action" donne accès aux fonctionnalités suivantes :

- Récupérer Matrice :* Permet de replacer la matrice de recherche précédemment utilisée.
- Effacer critères :* Supprime tous les critères de recherche

Mémoriser critères : Enregistre les critères de recherche en vue d'une réutilisation ultérieure. Les critères, une fois mémorisés, seront automatiquement sauvegardés quand vous quitterez **Problemist** et pourront être rechargés au cours d'une session ultérieure.

Recharger critères : Recharge les critères précédemment mémorisés.

Recherche sur infos : Permet d'effectuer une recherche sur les différentes zones des informations enregistrées avec les positions. Par exemple : rechercher les problèmes publiés par tel auteur dans telle revue.

Recherche sur type : Permet d'effectuer une recherche sur le type des problèmes enregistrés. Les critères indifférents sont signifiés par un point d'interrogation. Par exemple "?#2" recherchera les mats directs, inverses, etc, en deux coups, "s??" recherchera les pats ou les mats inverses quelque soit le nombre de coups.

Astuce : En cliquant dans la zone "Informations" ou dans la zone "Type", vous accédez rapidement aux boîtes de dialogue qui permettent de définir l'objet de la recherche.

5.5 Informations sur le problème

La boîte de dialogue vous permet de saisir ou de modifier les informations concernant le problème. Ces informations seront mémorisées avec la position courante. dans les zones suivantes :

- ▶ **Auteur(s) :** Auteur(s) du problème (256 caractères)
- ▶ **Source :** Origine du problème (128 caractères)
- ▶ **Prix :** Récompense obtenue par le problème (128 caractères y compris le chiffre du rang)
- ▶ **Commentaire :** Texte libre (128 caractères)

Pour enregistrer un texte plus long (jusqu'à 4096 caractères), vous pouvez naturellement l'insérer dans l'éditeur et utiliser la commande [Enregistrer le texte](#)

Problemist met aussi à votre disposition :

- la liste des compositeurs les plus connus (Fichier : AUTEURS.TXT), (La commande [Liste des auteurs](#) permet notamment de modifier la liste des auteurs)
- la liste des sources les plus courantes (Fichier : SOURCES.TXT),
- les récompenses usuelles.

Déroulez les listes-combo correspondantes pour y accéder.

Pour saisir le nom de l'auteur ou des auteurs (dans le cas des problèmes composés en collaboration), vous devez :

- 1°) taper chaque nom dans la zone d'édition de la boîte combo s'il ne figure pas dans la liste des auteurs
- 2°) l'insérer dans la liste de destination avec le bouton "Ajouter". Dans la mesure où le problème n'a qu'un seul auteur, vous pouvez vous dispenser de cette manipulation, **Problemist** y pourvoira automatiquement.

Les outils de gestion du nom des auteurs sont les suivants :

- ▶ Le bouton "Ajouter" place dans la liste le nom de l'auteur sélectionné dans la boîte combo
 - avant l'item sélectionné dans la liste de destination.
 - à la suite des items de la liste si aucun de ceux-ci n'est sélectionné. Pour enlever la sélection, cliquez sur le fond de la boîte de dialogue.)
- ▶ Le bouton "Enlever" supprime l'item sélectionné de la liste des auteurs du problème.
- ▶ En double-cliquant sur un item de la liste, vous l'enlevez de la liste et vous pouvez l'éditer dans la zone d'édition de la boîte combo.
- ▶ Le bouton "Infos" affiche une brève notice biographique sur l'auteur dont le nom est sélectionné dans la boîte combo.

Astuce : En tapant un double espace dans le texte que vous saisissez, vous forcez un saut de ligne au niveau de l'affichage.

Pour éviter d'avoir à saisir des informations répétitives position après position, **Problemist** vous offre la possibilité de dupliquer un texte déterminé dans les zones correspondantes d'un groupe de position sélectionnées dans la boîte de dialogue [Liste de problèmes](#).

5.6 Informations complémentaires

Cette commande permet d'enregistrer des informations supplémentaires :

The dialog box 'Autres Informations' has the following fields:

- Dédié à : SAVOURNIN, Jacques
- Après : CAILLAUD, Michel
- Source 2 : Die Schwalbe
- Version : (empty)
- Dans : (empty)

Dédié à : La dédicace

Après : Le nom de celui qui a inspiré le problème

Source 2 : Une deuxième source (par exemple l'anthologie ou le recueil où figure le problème). Pour éviter d'avoir à saisir le nom du même ouvrage position après position, **Problemist** vous offre la possibilité de dupliquer un texte déterminé dans la zone "Source 2" d'un groupe de position sélectionnées dans la boîte de dialogue [Liste de problèmes](#).

Version : Le nom de l'auteur du problème corrigé ou amélioré et la source de la version.

Dans : L'ouvrage dans lequel le problème a été reproduit.

5.7 Type de problème

La saisie correcte du type de problème est capitale car **Problemist** en tire le nombre de coups imposés pour résoudre le problème. Elle détermine également le genre du problème.

The dialog box 'Type de problème' has the following settings:

- Genre : Direct, Aidé, Inverse, Réflexe
- Solution en : 2 coups
- Mat / Pat : Mat, Pat
- de série, maximum

En cas de saisie incorrecte ou de dépassement de ses capacités, **Problemist** tentera par défaut de résoudre un mat direct en 2 coups.

Modes

- ▶ **Direct** : Mode par défaut. Cherche les mats directs (jusqu'à 6 coups).
- ▶ **Aidé** : Cherche les mats aidés (jusqu'à 5 coups).
- ▶ **Inverse** : Cherche les mats inverses (jusqu'à 5 coups).
- ▶ **Réflexe** : Cherche les mats réflexes (jusqu'à 5 coups).

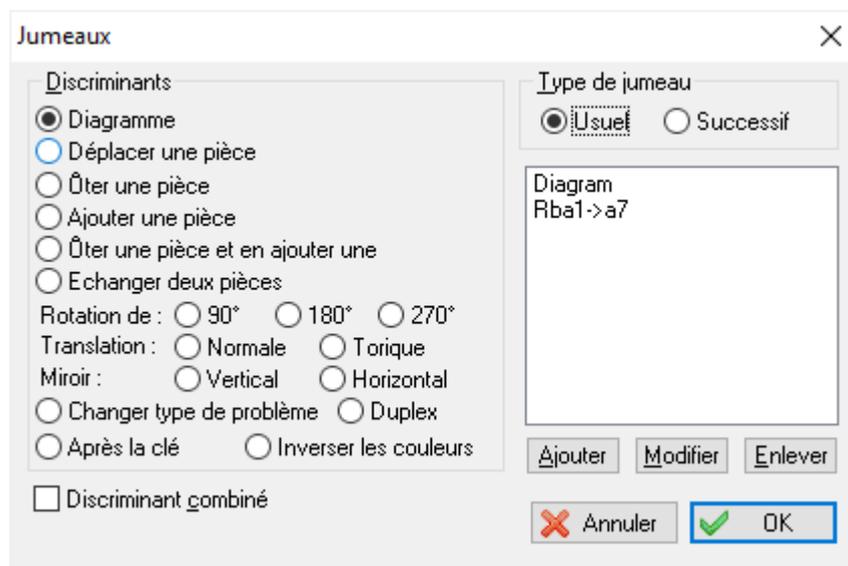
Problemist ne résoud pas encore les problèmes de pat, ni les problèmes à maximum, ni les mats/pat de série mais il vous permet de saisir l'énoncé correspondant.

5.7.1 Aidés, Inverses, Réflexes

- **Aidé** (h#n : mat aidé en n coups) Les noirs jouent et aident les blancs à mater le roi noir en n coups. n.1.1.1... signifie que n premiers coups noirs différents introduisent chacun une solution. 0.p.1.1.. signifie que le blancs qui commencent, disposent de p premiers coups différents introduisant chacun une solution.
- **Inverse** (s#n : mat inverse en n coups), les blancs jouent et forcent les noirs à mater le roi blanc en n coups.
- **Réflexe** (r#n : mat réflexe en n coups), mat inverse avec la condition supplémentaire pour chaque camp de mater en un coup si l'occasion s'en présente.

5.8 Jumeaux

Cette commande permet de définir facilement des discriminants.



Type de jumeaux : Usuel : les discriminants s'appliquent à la position du diagramme
 Successif : les discriminants s'appliquent à la position résultant de la modification précédente.

Discriminants : Après avoir sélectionné un des éléments et renseigné éventuellement la case à changer, la deuxième case de destination ainsi que la pièce à ajouter, cliquez sur le bouton "Ajouter". Vous pouvez combiner un discriminant à un autre en validant l'option "Discriminant combiné". Ainsi **Problemist** ne lancera la recherche de solution qu'après avoir effectué les deux modifications.

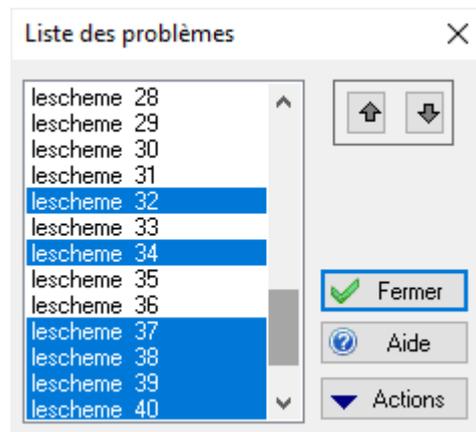
En cas d'erreur, vous pouvez sélectionner l'élément à modifier dans la liste, changer le discriminant, puis cliquer sur le bouton "Modifier". Vous pouvez enfin "Enlever" un des éléments de la liste après l'avoir sélectionné.

Quand vous lancerez la recherche de solution, **Problemist** testera successivement chacun des discriminants.

Problemist affiche à l'écran les discriminants dans la zone comprise entre le nombre de pièces et l'énoncé en négligeant le a) (Diagramme) dans le cas des jumeaux usuels (hors Zéro-Position).

Par souci de simplicité et de souplesse **Problemist** ne vérifie pas la cohérence des discriminants saisis. Il vous appartient donc de respecter une certaine logique (ne pas combiner plus de deux discriminants entre eux, prévoir la modification de la position avant de changer le type de problème et non l'inverse, etc...)

5.9 Liste des problèmes



La liste est constituée :

- ▶ soit par la commande "Nouvelle". Elle contient alors la liste des positions du fichier courant
- ▶ soit à la suite d'une recherche ([Chercher des problèmes](#)). Elle contient alors les positions repérées à l'occasion de cette recherche.

Pour Afficher la liste existante, utilisez la commande "Ancienne Liste", le bouton action de la barre d'état ou le raccourci-clavier Maj+F10. Les positions sélectionnées sont mémorisées quand vous fermez la liste.

Les positions sont toujours référencées par le nom du fichier de positions accompagné du numéro de la position dans le fichier. Le nom complet du fichier correspondant à l'item sélectionné est indiqué dans la barre d'état.

La liste permet de sélectionner une ou plusieurs positions pour leur appliquer les actions déterminées par le bouton "Action" :

Positions -> Imprimante : Imprime les diagrammes des positions sélectionnées en

utilisant les options d'impression courantes.

Positions -> Fichier PBM : Enregistre les positions sélectionnées et les informations correspondantes à la fin du fichier de positions choisi.

Positions -> Fichier PGN : Enregistre les positions sélectionnées au format PGN.

Positions -> Fichier EPD : Enregistre les positions sélectionnées au format EPD.

Positions -> Visualiseur : Donne un [Aperçu](#) de toutes les positions sélectionnées.

Solutions -> Fichier TXT : Sauvegarde dans un fichier TXT le texte de la solution des positions sélectionnées précédé du diagramme sous forme de caractères codés (destinés à la police True Type "cases.ttf") et de la liste des pièces dans un fichier texte. La solution est ajoutée à la fin du fichier TXT que vous pourrez éditer par la suite dans n'importe quel traitement de texte.

Solutions -> Texte : Sauvegarde dans les fichiers PBM correspondants le texte de la solution des positions sélectionnées. Attention : au cours de cette opération, le texte libre existant est définitivement remplacé par le texte de l'éditeur.

Dupliquer Informations : Duplique et enregistre un texte déterminé dans les zones correspondantes d'un groupe de positions sélectionnées. Attention : au cours de cette opération, les informations éventuellement saisies sont définitivement remplacées par le texte sélectionné. Pour les zones "Source", vous pouvez indiquer un nombre à partir duquel **Problemist** incrémentera (ex : Diagrammes 1996 n° 2498, Diagrammes 1996 n° 2499, etc...)

L'ordre dans lequel les positions d'une sélection multiple sont traitées dépend de leur emplacement dans la liste. Les boutons "Monter" et "Descendre" permettent de modifier cet emplacement.

5.10 Aperçu sur le fichier courant

Cette commande vous permet de visualiser 8 diagrammes en même temps.

Elle est accessible à partir

- ▶ de l'article "Visionner..." du menu "Position". Elle permet alors d'afficher tous les problèmes contenus dans le fichier courant.
- ▶ de la boîte de dialogue [Liste des problèmes](#)
- ▶ Elle affiche alors tous les problèmes sélectionnés dans la liste.

Vous pouvez charger dans l'échiquier courant l'un des diagrammes affichés en double cliquant sur la position correspondante.

Déplacez-vous dans l'échantillon en utilisant la barre de défilement.. En cliquant sur l'ascenseur, vous avancez ou reculez d'une page (8 positions). En cliquant sur les

flèches, vous avancez ou reculez d'une ligne (4 positions).

6 Menu Echiquier

6.1 Effacer l'échiquier

Avec cette commande, l'échiquier courant est entièrement vidé. La position effacée peut être récupérée avec la commande Défaire (**[Ctrl+Z]**).

D'une manière générale, toutes les modifications apportées à la position soit en [mode Edition](#), soit par la fonction [Copier l'échiquier](#), soit par la fonction [Effets spéciaux](#), peuvent être annulées en utilisant la commande Défaire (**[Ctrl+Z]**). La commande Refaire (**[Ctrl+Y]**) permet de reproduire les actions annulées par Défaire.

6.2 Edition de la position

Edition de la position au clavier

Activez le mode-saisie **[F3]**

Pour **placer** une pièce sur l'échiquier avec le clavier, utilisez les touches de direction afin d'atteindre la case désirée. Tapez ensuite l'initiale de la pièce, en minuscules pour les noirs, en majuscules pour les blancs.

Pour **supprimer** une pièce, tapez "espace".

Pour faire défiler toutes les pièces disponibles appuyez sur + ou -.

Edition de la position à la souris

Pour **placer** une nouvelle pièce, cliquez avec le bouton droit de la souris pour activer le mode-saisie et faire apparaître la boîte de pièces. Les pièces peuvent ensuite être extraites de la boîte et copiées sur l'échiquier.



Pour **déplacer** une pièce sur l'échiquier, cliquez dessus et déplacez-la en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Pour **copier** une pièce sur l'échiquier, déplacez la en maintenant la touche **[Ctrl]** enfoncée.

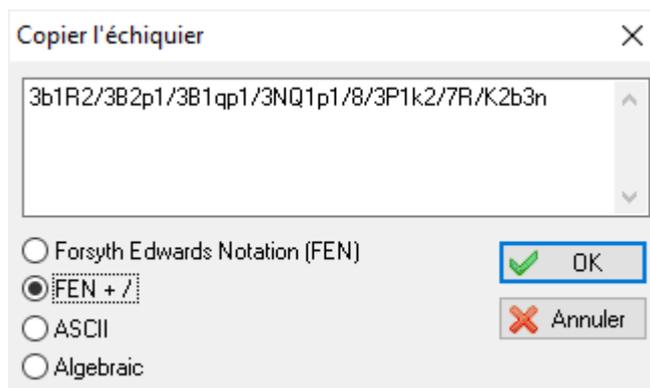
Pour **enlever** une pièce de l'échiquier, traînez la en dehors de l'échiquier.

Raccourci : En mode-saisie, la pièce correspondant à l'initiale tapée au clavier est automatiquement placée sur l'échiquier dans la case visée par le curseur de la souris.

Astuce : Quand vous cliquez avec le bouton droit dans la boîte de pièces, la pièce restera sélectionnée tant que vous n'aurez pas re cliqué avec le même bouton.

6.3 Copier l'échiquier

Cette boîte de dialogue permet de récupérer et de copier vers un autre emplacement l'échiquier courant sous la forme notation Forsyth.



Vous devez procéder de la façon suivante :

- 1) Copiez la chaîne de texte représentant la solution dans le Presse-papier et fermez la boîte de dialogue.
- 2) Ouvrez la position où les données doivent être copiées.
- 3) Réouvrez la boîte de dialogue.
- 4) Collez les données dans la zone d'édition de la boîte de dialogue.

6.4 Décaler Pivoter Inverser la position

Vous accédez normalement à cette fonctionnalité à partir de la barre d'outils en cliquant sur le bouton à l'extrême droite de celle-ci. Une petite barre d'outil spéciale s'affiche alors :



Pour décaler la position ou réorienter l'échiquier, vous pouvez aussi utiliser les touches du pavé numérique (en mode saisie)

touche	commande
6	décaler d'une colonne à droite
5	faire pivoter la position de 90°
4	décaler d'une colonne à gauche
9	inverser la position verticalement
8	décaler d'une ligne vers le haut
3	inverser la position horizontalement
2	décaler d'une ligne vers le bas
7	Inverser les couleurs

En maintenant la touche **[Ctrl]** enfoncée, vous réaliserez une translation torique.

7 Menu Solution

7.1 Recherche de mat

Recherche de mat

Problemist trouve tous les mats jusqu'à 6 coups en direct et 5 coups dans les autres modes.

Il connaît les règles particulières du jeu d'échec, que ce soit l'avance des pions, les roques, la prise en passant, les promotions et sous-promotions.

Avant d'entamer la recherche, le programme vérifie la validité de la position (cf. infra)

Attention : Le nombre de coups imposé retenu par le programme dépend de la saisie effectuée dans la boîte de dialogue [Type de problème](#) (2 coups par défaut).

La [barre d'état](#) montre l'avancement de la recherche.

Un message d'avertissement apparaît quand le programme ne trouve pas de solution ou quand la recherche a été interrompue avant terme (par appui de la touche **[Echap]**).

Analyse

A l'issue de la recherche, le programme analyse la solution et défriche les variantes. La [barre d'état](#) montre l'avancement de l'analyse.

Validité de la position

Problemist vérifie automatiquement la validité de la position quand la recherche de mat est lancée. Si la position est invalide ou douteuse, un message donnant la raison de la première erreur rencontrée (s'il y a plusieurs erreurs) apparaît. Les erreurs bloquantes sont les suivantes :

- ▶ pas de roi blanc ou pas de roi noir
- ▶ plusieurs rois blancs ou plusieurs rois noirs
- ▶ pions sur cases de promotion
- ▶ échec apparent au roi noir (si l'option recherche solution ou essai est active)
- ▶ position trop complexe

En revanche, les anomalies suivantes ne donnent lieu qu'à un simple avertissement et n'inhibent pas la recherche de mat :

- ▶ plus de 16 pièces blanches ou plus de 16 pièces noires
- ▶ plus de 8 pions blancs ou plus de 8 pions noirs
- ▶ pièces de promotion
- ▶ plusieurs fous de même couleur sur cases de même couleur

Le message "Position modifiée" apparaît quand on relance l'affichage de la

solution alors que la position a été modifiée depuis la dernière recherche.

7.2 Réafficher la solution

Pour réafficher la solution sans changement ou avec de nouvelles options d'affichage. Un message d'avertissement apparaît quand la position a été modifiée depuis la dernière recherche.

Cette fonction est surtout utile pour les problèmes multi-coups ou [hétérodoxes](#) pour lesquels la recherche de la solution peut prendre un certain temps.

7.3 Enregistrer la solution

Cette commande permet d'enregistrer dans le fichier courant le texte actuellement placé dans l'éditeur. La longueur du texte est limitée à 4098 caractères.

Ce texte sera automatiquement rechargé dans l'éditeur quand la position sera réouverte. Il pourra également être rechargé dans l'éditeur avec la commande [Recharger le texte](#). Cette commande est indisponible en l'absence de fichier courant.

7.4 Recharger la solution

Cette commande permet de recharger dans l'éditeur le texte enregistré par la commande [Enregistrer le texte](#).

Cette commande est indisponible en l'absence de fichier courant.

7.5 Recherche de texte

Cette boîte de dialogue vous permet de définir un texte à rechercher dans l'éditeur.

La fonction a été conçue pour faciliter la recherche de coups ou de mots-clé (Clé, Essai...) dans une solution qui peut être parfois relativement volumineuse...

Quand un texte est déjà sélectionné, ce texte apparaît automatiquement dans la zone d'édition de la boîte.

Une fois que le texte a été sélectionné, le programme cherche la première occurrence du texte. Pour trouver la suivante, utilisez la séquence de touches **[Ctrl]+[F]**.

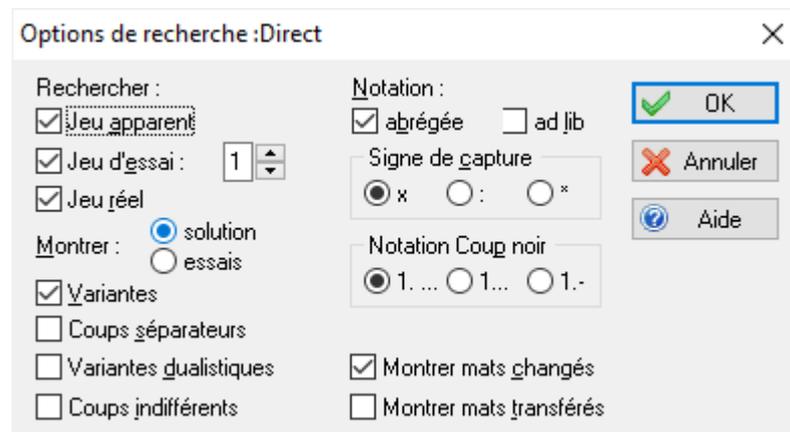
7.6 Tester un coup

Cette commande permet de tester un coup parmi tous les coups valides afin d'examiner les variantes et les réfutations. (Si le coup testé est effectivement la clé du problème, ne vous attendez pas à des félicitations, **Problemist** se contentera sobrement de ne mentionner aucune réfutation)

Le choix du coup à tester s'effectue grâce à la boîte de dialogue "Coups Valides".

Cette commande est pour l'instant indisponible dans le genre aidé.

7.7 Options de recherche, de rédaction et de notation



A chaque [mode](#) accepté par **Problemist** peuvent être associées des options différentes

Options de recherche

- ▶ **Jeu apparent** : Cherche le jeu avant la clé.
- ▶ **Jeu d'essai** : Cherche le jeu d'essai, le nombre de réfutations acceptées (par défaut 1) peut aller de 0 à 9.
- ▶ **Jeu réel** : Active par défaut, cherche la (ou les) solution (s) du problème.

A l'occasion de la mise au point d'un problème, il peut être utile de ne cocher que l'option "Jeu apparent" pour faire apparaître les variantes à partir de la position après la clé.

Si seule l'option "Jeu d'essai" est retenue en mode direct, tous les coups légaux seront successivement envisagés.

Options de rédaction

- ▶ **Variantes** : Active par défaut, cette option montre les variantes de mat.
- ▶ **Coups séparateurs** : Montre les coups noirs qui parent certaines des menaces,

mais pas toutes.

- ▶ **Variantes dualistiques:** Montre les variantes dualistiques.
- ▶ **Coups indifférents :** Montre aussi les coups noirs qui ne parent pas la (ou les) menace(s).

Remarques : Les mats sur fuite du roi noir sont toujours montrés.
Vous pouvez définir des options différentes pour le jeu réel et pour le jeu d'essai

- ▶ **Mats changés:** Indique les mats changés.
- ▶ **Mats transférés :** Indique les mats transférés.

Remarque : Lorsque l'une ou l'autre des deux options précédentes est active et que l'option "Variantes" est désactivée pour le jeu réel et pour les jeux d'essai, seules les variantes thématiques sont montrées.

Options de notation

- ▶ **abrégée :** Les coups sont indiqués sous la forme De4 au lieu de Dh1-e4. Les menaces sont indiquées entre crochets. Les initiales des colonnes sont accentuées. **Problemist** lève les ambiguïtés en cas de besoin
- ▶ **ad lib :** Les coups ad libitum (introduisant les mêmes variantes que si la pièce avait joué en dehors de l'échiquier) sont suivis de la mention ad lib en notation normale ou du signe ~ en notation abrégée.
- ▶ **Coup noir:** Changer le préfixe des coups noirs.
- ▶ **Signe de capture :** Changer le signe de capture.

Les options courantes sont automatiquement sauvegardées quand vous quittez **Problemist**.

8 Menu Divers

8.1 Selection biographique

La boîte de dialogue "Liste des auteurs" permet :

- ▶ de changer la liste d'auteurs utilisée par la commande [Informations](#).
Le bouton "Liste..." permet de charger une nouvelle liste. Chaque ligne du fichier-texte doit respecter le format suivant :

NOM, Prénom;AAAA;AAAA;Pays;

Si un seul des 4 points-virgules est omis **Problemist** arrêtera de lire le fichier.

- ▶ de sélectionner les auteurs selon la date de naissance, la date de décès et la nationalité. La liste résultante peut remplacer la liste utilisée par **Problemist** si la case correspondant à cette option est cochée.

Exemples de recherche :

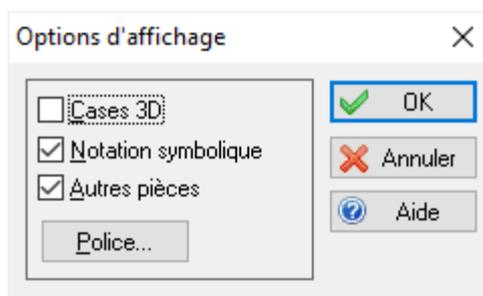
Pour rechercher les auteurs nés entre 1900 et 1910 et encore vivants les critères de recherche que vous devez entrer sont les suivants :

Naissance : Mort :
1900 1910 1995 0

Pour rechercher les auteurs nés après 1920 et décédés :

Naissance : Mort :
1920 0 0 1995

8.2 Options d'affichage



La boîte de dialogue vous permet de changer les options suivantes :

- ▶ **Autres pièces** : Permet d'utiliser un autre jeu de pièces pour l'affichage de l'échiquier
- ▶ **Cases noires 3D** : Ajoute / Supprime l'effet de relief sur les cases noires du diagramme
- ▶ **Notation symbolique** : Active / Désactive la police True Type "PROBLEM.TTF". Les pièces sont indiquées non par leur initiale mais par leur symbole. Cette option utilise la police True Type "PROBLEM.TTF" que vous devez avoir préalablement installée sur votre système via le panneau de configuration de Windows.

Le bouton "**Polices**" permet de changer à volonté la police d'affichage de **Problemist**. La taille de la police doit être comprise entre 8 et 14 points (une taille comprise entre 10 et 12 est recommandée).

Index

- C -

Configuration nécessaire 1

- D -

Définitions

Aidé 12

Inverse 12

Réflexe 12

- E -

Echiquier

Boîte de pièces 15

Copier 16

Défaire 15

Effacer 15

Effets spéciaux 16

Inversion des couleurs 16

Mode saisie 15

Notation Forsyth 16

Récupérer 15

Refaire 15

Rotation 16

Translation 16

- F -

FEN 13, 16

Fichier

Alybadix 4

DBF 4

Enregistrer 4

FEN 4

Fichier d'initialisation 6

Insérer des positions 4

Ouvrir 4

PGN 4

Quitter 6

Réorganiser le fichier 4

Supprimer des positions 4

- G -

Généralités 1

- I -

Imprimer

Aperçu avant impression 6

Options d'impression 5

Planche de diagrammes 5

Rapport standard 5

Informations

Dupliquer 13

Interface utilisateur

Barre d'état 1

Barre d'outils 1

Raccourcis clavier 1

Raccourcis de la souris 1

- L -

Liste des auteurs 20

- O -

Ouvrir 7

- P -

Position 7

Ajouter 7

Chercher 7

Critères de recherche 7

Dédicace 10

Discriminants 12

Enregistrer 7

Genre de problème 11

Informations 9, 10

Inspiration 10

Jumeaux 12

Liste des auteurs 9

Liste des récompenses 9

Liste des sources 9

Matrice 7

Nombre de coups 11

Référence bibliographique 10

Source secondaire 10

Type de problème 11

Version 10

Positions

Aperçu 14

Chercher 13

Exporter dans fichier EPD 13

Positions

Exporter dans fichier PGN 13

Imprimer diagrammes 13

Liste des problèmes 13

Sauvegarder positions 13

Présentation 1

Problèmes de fonctionnement 1

Programme

Acquérir la version complète 3

Effets 3D 21

Notation symbolique 21

Options 21

Polices de caractères 21

- S -

Sélection biographique 20

Solution

Analyse 17

Editeur 18

Enregistrer le texte 18

Notation 19

Options 19

Réafficher 18

Recharger le texte 18

Recherche de mat 17, 19

Rechercher 18

Rédaction des solutions 19

Tester un coup 19

Texte 18

Type de problème 19

Solutions

Sauvegarder 13