



# Ayuda de Problemist

## 2.25

Problemist © 1993-2022 Matthieu Leschemelle All rights reserved

# <%ZMAP%>

<b>Part I Generalidades del Problemist</b>	<b>1</b>
<b>Part II ¿Cómo y por qué registrarse?</b>	<b>1</b>
<b>Part III Interfaz de usuario</b>	<b>2</b>
<b>Part IV Menú Archivo</b>	<b>4</b>
1 Abrir un archivo de posiciones .....	4
2 Guardar un problema .....	4
3 Organizar el archivo actual .....	4
4 Opciones de impresión .....	5
5 Vista preliminar .....	6
6 Idioma .....	6
7 Salir del Problemist .....	7
<b>Part V Menú Posición</b>	<b>8</b>
1 Abrir una posición en el archivo actual .....	8
2 Guardar una posición en el archivo actual .....	8
3 Agregar una posición al final del archivo actual .....	8
4 Informaciones relativas al problema .....	9
5 Información adicional .....	10
6 Tipo de problema .....	10
Modos .....	11
Jugadas en serie .....	11
Maxinumer .....	12
7 Fijar los discriminantes .....	12
8 Buscar los problemas .....	13
9 Lista de problemas .....	14
10 Visualizador .....	15
<b>Part VI Menú Tablero</b>	<b>16</b>
1 Limpiar el tablero .....	16
2 Modo armar .....	16
3 Copiar el tablero .....	17
4 Efectos especiales .....	17
<b>Part VII Menú Solución</b>	<b>18</b>
1 Búsqueda del mate y análisis .....	18
Validez de la posición .....	18
2 Mostrar solución nuevamente .....	19
3 Ensayar una jugada .....	19
4 Opciones de búsqueda y notación .....	19

5	Guardar el texto .....	20
6	Búsqueda de textos .....	21
<b>Part VIII</b>	<b>Menú Detalles</b>	<b>21</b>
1	Opciones de presentación .....	21
2	Lista de autores .....	22
	<b>Index</b>	<b>23</b>

## 1 Generalidades del Problemist

Problemist es un programa totalmente dedicado al tratamiento de los problemas ajedrecísticos. Su objetivo es facilitar la solución y la composición de problemas.

Fue concebido hace ya varios años. Existen dos versiones fundamentalmente, la original para el DOS y la actual para WINDOWS.

Si le gusta el programa o le parece deficiente, envíeme sus comentarios, todos serán bienvenidos.

[Matthieu Leschemelle](mailto:matthieu.leschemelle@wanadoo.fr)

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

Los archivos necesarios para el funcionamiento correcto del Problemist son los siguientes:

### En el directorio c:\program files (x86)\Problemist

- PROBLEM32.EXE programa (el único archivo estrictamente indispensable)

### En el directorio del Problemist

- AUTEURS.TXT lista de autores  
- SOURCES.TXT lista de publicaciones y países  
- PRBHLP\_S.CHM este archivo de ayuda.

### En el subdirectorio FONTS de WINDOWS

- CASEFONT.TTF fuente para diagramas.  
- PROBLEM.TTF fuente para notación simbólica (figuritas).

La primera vez que utilice el **Problemist** es posible que tenga problemas de presentación, éstos se resuelven rápidamente seleccionando una fuente de caracteres adecuada (vea [Tipo de Presentación](#)).

Asimismo, en el improbable caso de que se produzca un fallo en el software, la información guardada en los registros de inicialización podría resultar seriamente dañada. Para restaurar todos los parámetros por defecto, basta con iniciar Problemist mientras se mantiene pulsada la tecla **[shift]**.

## 2 ¿Cómo y por qué registrarse?

### ¿Por qué registrarse?

Problemist es un shareware. Si está satisfecho con el programa y desea utilizarlo más allá del período de prueba, debe registrarse primero. El registro le dará acceso a todas las capacidades de Problemist, sin ninguna limitación como en la versión demo. Por ejemplo, podrá guardar archivos que contengan más de 20 posiciones.

Aquí tienes otras cuatro buenas razones para registrarte:

- Acceso gratuito al soporte técnico,

- Las actualizaciones son gratuitas,
- La oportunidad de relacionarse con otros usuarios registrados,
- Y, sobre todo, animar al creador a mejorar continuamente el programa.

### ¿Cómo registrarse?

Para registrarse, utilice el archivo ORDER.TXT que se proporciona con el programa y envíelo por correo junto con su cheque. También puede pedir y pagar el Problemist en línea con su tarjeta de crédito a través del sitio web oficial: <http://www.problemist.com/>

Si tiene acceso a Internet, le enviaremos por correo electrónico su nombre de usuario y contraseña en cuanto recibamos su pedido. En caso contrario, se le enviará por correo un disco de instalación con la última versión de Problemist y su contraseña.

Esta contraseña se aplicará a todas las versiones futuras de Problemist. La última versión de Problemist puede descargarse en todo momento desde la página web oficial de Problemist: <http://www.problemist.com/>

### Utilizando su contraseña de Problemist.

- ▶ La contraseña debe introducirse a través del cuadro de diálogo "Acerca de Problemist".
- ▶ Haga clic en "Registro".
- ▶ En el cuadro de diálogo, escriba su nombre de usuario (distingue entre mayúsculas y minúsculas) y luego su contraseña. Pulse OK.
- ▶ La etiqueta Demo desaparecerá de la barra de título: a partir de ahora Problemist se ejecutará al 100%.

## 3 Interfaz de usuario

### Barra de herramientas



Haciendo click, con el botón izquierdo del ratón, sobre el botón correspondiente de la barra de herramientas se accesa a las siguientes funciones:

- ▶ [Abrir un archivo](#)
- ▶ [Guardar el problema en un archivo](#)
- ▶ [Imprimir reporte o colección](#)
- ▶ [Vista preliminar \(reporte o colección\)](#)
- ▶ [Informaciones](#)
- ▶ [Buscar posiciones](#)
- ▶ [Lista de los problemas](#)
- ▶ [Visualizador](#)
- ▶ [Buscar solución y análisis](#)
- ▶ [Opciones de búsqueda y notación](#)
- ▶ [Efectos especiales](#)

### Barra de estado

### En general

- 1 indica, según la posición del cursor, la casilla del tablero sobre la que se encuentra éste.
- 2 indica las opciones actuales (A: juego aparente, E: ensayo y R: juego real) y el tipo de problema.
- 3 un breve mensaje de ayuda, relativo al elemento del menú o del botón seleccionado.

### Durante una operación sobre el archivo

- 1 indica el número de la posición correspondiente al movimiento de la barra de desplazamiento o el número de posiciones seleccionadas.
- 2 nada.
- 3 el nombre del archivo actual y el número de la posición actual.

### En la fase de búsqueda de mates

- 1 indica una jugada bajo prueba.
- 2 indica que ha sido encontrado un mate.
- 3 el tiempo de búsqueda.

### En la fase de análisis

- 1 indica la jugada blanca bajo prueba.
- 2 indica la variante bajo análisis.
- 3 n/a

### Teclas de las funciones más usuales

[F1]	Ayuda de Problemist
[F2]	<a href="#">Limpiar tablero</a>
[Shift]+[F2]	<a href="#">Recuperar</a>
[F3]	<a href="#">Armar, editar</a>
[F4]	<a href="#">Repetir resultado</a>
[Shift]+[F4]	<a href="#">Imprimir</a>
[F5]	<a href="#">Resolver</a>
[F6]	<a href="#">Informaciones</a>
[F7]	<a href="#">Tipo de problema</a>
[F8]	<a href="#">Guardar</a>
[Shift]+[F8]	<a href="#">Guardar una posición</a>
[Ctrl]+[F8]	<a href="#">Agregar una posición</a>
[F9]	<a href="#">Abrir un archivo</a>
[Shift]+[F9]	<a href="#">Abrir una posición</a>
[Ctrl]+[F9]	<a href="#">Vista previa</a>
[F10]	<a href="#">Buscar</a>
[Shift]+[F10]	<a href="#">Lista de problemas</a>
[F11]	<a href="#">Opciones</a>

### Atajos del ratón

- Para acceder a las informaciones del problema, haga click en la ventana inferior del tablero (donde aparecen éstas).
- Para acceder al tipo de problema, haga click en la ventana inferior derecha (bajo el tablero).
- Para acceder a las opciones de búsqueda y de notación, haga click sobre la

segunda ventana de la barra de estado (barra inferior de la pantalla principal).

- Para editar (armar) una nueva posición, haga click con el botón derecho, sobre el tablero.

## 4 Menú Archivo

### 4.1 Abrir un archivo de posiciones

Desde la ventana de diálogo "Abrir" seleccione un archivo de posiciones, son válidos los de tipo \*.PBM, \*.PGN, \*.EPD, \*.DBF o \*.TXT (Alybadix).

La primera posición del archivo seleccionado, mismo que pasa a ser el archivo actual, se mostrará en el tablero.

Desplácese dentro del archivo actual con los controles de la ventana auxiliar que ya es visible en la parte superior derecha de la pantalla (vea el comando [Abrir una posición](#)).

Puede tener acceso rápido a uno de los últimos cuatro archivos que hayan sido abiertos; haga doble click sobre el nombre del archivo correspondiente de la lista inferior del menú "Archivo".

Problemist también es capaz de importar otros formatos de archivo. En particular, los archivos FEN, PGN, Alybadix y DBF. Para abrir este tipo de archivo, seleccione el tipo de archivo deseado en el campo "Tipo", elija el archivo a importar y válidelo. Problemist importa todas las posiciones del archivo hasta la milésima posición.

### 4.2 Guardar un problema

Este comando permite guardar un problema dentro de un archivo .PBM de posiciones.

Dentro de la ventana "Guardar la posición en" seleccione el archivo en el que desea guardar la posición o escriba el nombre de un archivo.

Si el archivo no existe, será creado a continuación. Si ya existe, la posición ocupará por default el final de ese archivo. También es posible eliminar una posición existente cambiando el nombre dentro de la zona "**Posición**". Las informaciones en curso son guardadas junto con la posición.

El archivo seleccionado pasa a ser el archivo actual.

Puede registrar rápidamente la posición actual al final de alguno de los últimos cuatro archivos que han sido abiertos, éstos aparecen en la lista inferior del menú "**Archivo**". Sólo mantenga pulsada la tecla [**Control**] al tiempo en que hace click sobre el archivo correspondiente del menú.

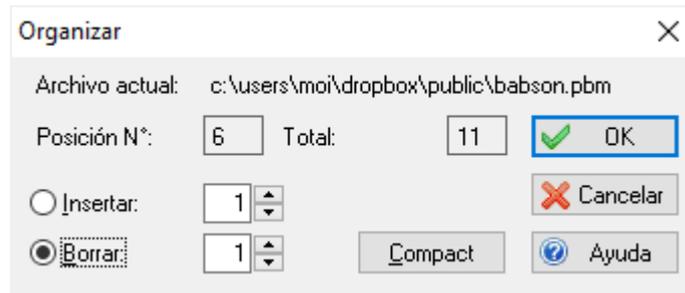
### 4.3 Organizar el archivo actual

Puede insertar una o más posiciones reemplazando la posición actual del archivo actual.

De igual manera, puede suprimir una o más posiciones a partir de la posición actual.

En general, el manejo de datos por el Problemist puede ocasionar un aumento no deseado en el tamaño del archivo, después de las modificaciones; debido a la permanencia de algunas cadenas. El botón "Compactar" permite depurar el archivo,

eliminando definitivamente las cadenas que ya no se están utilizando.



Esta ventana de diálogo no estará disponible si antes no se abre algún archivo.

## 4.4 Opciones de impresión

Problemist le permite realizar varios tipos de impresión:

### ▶ Reporte estándar

El comando Imprimir permite la impresión de:

- ▶ las informaciones y el diagrama de la posición actual; en la parte superior izquierda de la página,
- ▶ la solución, tal como aparece en la ventana de edición; abajo del diagrama en una o más columnas (máximo 4).

Puede evitar el diagrama e imprimir únicamente la solución.

### ▶ Lámina de diagramas

Esta opción es la que utiliza el comando "Imprimir diagramas", permite imprimir todos los diagramas del archivo actual o los seleccionados en la [Lista de problemas](#), en varias densidades de posiciones por página.

### ▶ Opciones globales

Son posibles varios tamaños de diagramas:

- ▶ El tamaño sugerido, del 100%, acepta hasta 9 diagramas por página.
- ▶ El más pequeño, del 50%, deja imprimir hasta 20 diagramas por página. Se debe combinar con una fuente de 8 puntos.
- ▶ El más grande, del 200%, permite imprimir 4 diagramas por página. Para un buen resultado se debe combinar con una fuente de más de 10 puntos.

La confirmación de la opción muestra una ventana de mensajes antes de comenzar la impresión. Los valores proporcionados modifican los parámetros de impresión para hacer los ajustes necesarios.

La fuente de impresión de textos es la elegida en el comando [Tipo de presentación](#).

**Tip:** Después de elegir una opción es recomendable que ejecutar el comando de [Vista preliminar](#).

## 4.5 Vista preliminar

Clicking on "Export BMP" allows you to export the entire page to the Windows clipboard as a bitmapped image (\*.bmp)

La ventana de vista previa muestra el documento tal y como se imprimirá. Las líneas punteadas, que naturalmente no se imprimirán, representan los márgenes, así como los límites del encabezado y del pie de página.

Este modo de vista previa es especialmente útil para ajustar los parámetros de impresión hasta alcanzar el resultado deseado.

El cuadro de lista está diseñado para seleccionar o modificar el factor de zoom. Problemist memoriza la escala más pequeña (vista general) y la más grande (vista detallada) seleccionadas. Puede pasar de una a otra simplemente haciendo clic en la zona de vista previa deseada.

En el modo de vista previa, puede volver a la ventana principal, ya sea haciendo clic en "**Cerrar**" o abriendo el cuadro de diálogo de configuración de la impresión mediante el comando [Configuración de la impresión](#).

Utilice el icono "|-|" para mostrar/ocultar los márgenes y los límites de los encabezados antes de una captura de pantalla.

Haciendo clic en "**Exportar BMP**" podrá exportar toda la página al portapapeles de Windows como imagen en mapa de bits (\*.bmp)

## 4.6 Idioma

### 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 Salir del Problemist

Cuando salga del Problemist, las opciones e informaciones siguientes son guardadas automáticamente y serán recargadas en la próxima sesión:

- El nombre de los 4 últimos archivos abiertos, con el nombre de su última posición abierta.
- Las [opciones de búsqueda](#) actuales.
- El [tipo de presentación](#) y [opciones de impresión](#) actuales, incluyendo las fuentes de caracteres.
- Las opciones de [búsqueda de problemas](#) (incluyendo la matriz de búsqueda si la hay) así como las que estén memorizadas.
- El tablero actual, la [información](#) y el tipo de problema.
- Los [discriminantes](#) y las [informaciones complementarias](#).

- La [lista de autores](#)

## 5 Menú Posición

### 5.1 Abrir una posición en el archivo actual

Después de cargar un archivo se ve una ventanita en la parte superior derecha de la pantalla, arriba del área de textos.



Desplácese dentro del archivo, hacia la posición deseada, con los botones de esa ventana. Al detenerse en un número se muestra la posición correspondiente en el tablero.

La barra de desplazamiento horizontal se puede mover como en cualquier programa de Windows. También puede agilizar el acceso a una posición, sólo escriba el número de ella en el campo de edición de la ventana.

Otra forma de ver las posiciones es con el botón "Presentación preliminar", éste le permite ejecutar el comando [Visualizador](#) para mostrar por grupos todas las posiciones del archivo actual.

También la [Lista de problemas](#) es otra posibilidad para abrir una posición.

### 5.2 Guardar una posición en el archivo actual

Este comando le permite guardar la posición actual o los cambios en su información, sin pasar por la ventana de diálogo de "Guardar la posición en". Al accesar el comando se abre la ventana de diálogo "Guardar una posición", donde el campo "Número:" indica el lugar del archivo donde se grabará la posición actual. También es posible modificar este número para sustituir a otra posición o duplicar la posición al final del archivo.

Si hace cualquier modificación a la posición o su información, una ventana de diálogo le preguntará, al momento de cambiar de posición, si desea guardar las modificaciones.

Este comando no estará disponible si aún no se carga un archivo en memoria.

### 5.3 Agregar una posición al final del archivo actual

Este comando le permite guardar la posición del tablero actual y la información asociada a él, al final del archivo actual como una posición nueva.

## 5.4 Informaciones relativas al problema

En esta ventana de diálogo puede capturar o modificar las informaciones relativas al problema. Estos datos serán guardados, junto con la posición actual, en los siguientes campos:

- Autor(es): Autor(es) del problema (256 caracteres máximo).
- Fuente: Origen del problema (128 caracteres).
- Premio: Reconocimiento obtenido por el problema (128 caracteres, incluyendo orden).
- Comentario: Texto libre (128 caracteres).

Para capturar un texto más largo, puede hacerlo en el editor y guardarlo con el comando [Guardar el texto](#).

Problemist también pone a su disposición:

- Una lista de los compositores más conocidos (Archivo: AUTEURS.TXT). (El comando [Lista de autores](#) permite ver y modificar esta lista.)
- Una lista de de las publicaciones más comunes (Archivo: SOURCES.TXT).
- Los reconocimientos más usuales.

Para entrar a estas listas pulse sobre el botón de la flecha derecha, del campo correspondiente.

Para capturar el nombre de un autor o autores (en el caso de problemas compuestos en colaboración), debe:

- 1º) Poner el nombre dentro del campo de edición, si no se encuentra en la lista de autores.
- 2º) Insertarlo en la lista destino con el botón "**Agregar**". Si el problema sólo tiene un autor, puede evitar esta acción, Problemist lo hará automáticamente.

Recursos para actualizar lista de autores desde estas ventanas:

El botón "**Agregar**" coloca en la lista el nombre del autor, escrito en el campo de autores.

- Antes del elemento seleccionado en la lista destino.
- Al final de la lista, si ningún elemento de ella está seleccionado. (Para quitar el selector haga click

sobre el fondo de la ventana de diálogo.)

El botón "**Quitar**" elimina el elemento seleccionado en la lista de autores del problema.

Haciendo doble click sobre un elemento de la lista, lo toma de la lista y se lo presenta en

la ventana de edición.

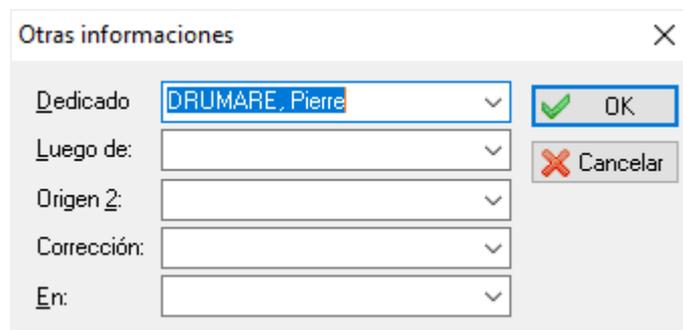
Pulse sobre el botón "**Información**" para ver, en la barra de estado, una breve nota biográfica acerca del autor cuyo nombre está seleccionado en la ventana.

**Tip:** Dar un doble espacio en el texto que está capturando, provoca un salto de línea a la altura de la pantalla.

Para evitar la captura de informaciones repetidas en otras posiciones, Problemist le da la posibilidad de duplicar el texto en los campos correspondientes de la posición o grupo de posiciones que se seleccionen en la ventana de [Lista de problemas](#).

## 5.5 Información adicional

Este comando le permite guardar los siguientes datos complementarios:



**Dedicado a:** La dedicatoria de un problema.

**Luego de:** El nombre de quien inspiró ese problema.

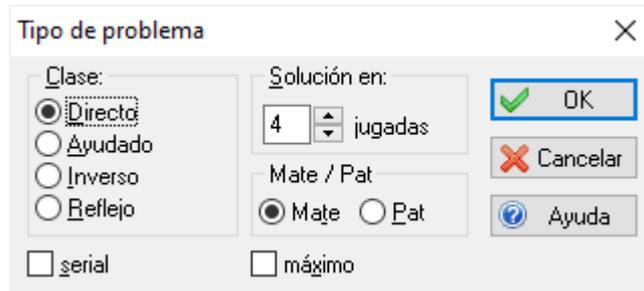
**Origen 2:** Una segunda fuente (por ejemplo la antología o la colección donde también aparece el problema). Para evitar el tener que capturar el nombre de una posición en otra(s), el Problemist permite duplicar el texto que aparece en el campo "Origen 2" a un grupo de posiciones seleccionadas en la ventana de [Lista de problemas](#).

**Corrección:** El nombre del autor de la corrección o mejora de un problema.

**En:** fuente (revista, periódico, etc.) de la que proviene la versión corregida.

## 5.6 Tipo de problema

La captura correcta del tipo o propiedad del problema es fundamental, dado que el Problemist no deduce el número de jugadas para resolverlo. También de aquí toma datos sobre el género del problema.



En caso de capturar incorrectamente o de exceder sus posibilidades, el Problemist intentará, por default, resolver el problema como si se tratara de un mate directo en 2 jugadas.

### Modos

- ▶ **Directo:** Modo por default. Buscará los mates directos (hasta en 6 jugadas).
- ▶ **Ayudado:** Buscará los mates ayudados (hasta en 5 jugadas).
- ▶ **Inverso:** Buscará los mates inversos (hasta en 5 jugadas).
- ▶ **Reflejo:** Buscará los mates reflejo (hasta en 5 jugadas).

Problemist no resuelve por ahora los problemas de tablas (empate o pat), los problemas [maxinumer](#), ni los mates o tablas [seriados](#); pero sí permite capturar el enunciado de ellos.

## 5.6.1 Modos

### Ayudado, inverso, reflejo

**Ayudado** ( $h\#n$  : mate ayudado en  $n$  jugadas), las negras juegan primero y ayudan a las blancas a dar mate al rey negro en  $n$  movimientos. La expresión **n.1.1.1...** significa que **n** distintas primeras jugadas negras ofrecen, cada una, una solución. La expresión **0.p.1.1...** significa que juegan las blancas, disponen de **p** diferentes primeras jugadas y cada una ofrece una solución.

**Inverso** ( $s\#n$  : mate inverso en  $n$  jugadas), las blancas juegan y obligan a las negras a dar mate al rey blanco en  $n$  movimientos.

**Reflejo** ( $r\#n$  : mate reflejo en  $n$  jugadas), es un mate inverso con la condición adicional, para cada bando, de dar mate al contrario en el siguiente movimiento, si se presenta la ocasión. En otras palabras, cada bando debe esforzarse en conseguir que su rey reciba el mate.

## 5.6.2 Jugadas en serie

### Jugadas en serie

Son problemas del ajedrez de fantasía (heterodoxo) en los cuales uno de los bandos permanece estacionario todo o casi todo el tiempo, en tanto que el otro hace el número de jugadas indicado. En este tipo de mates, también llamados seriales, el jaque no se puede dar sino hasta en la última jugada de la secuencia estipulada

Los géneros más comunes son: directo en serie, ayudado en serie, inverso en serie y

reflejo en serie. Cada uno de estos géneros tienen sus equivalentes que finalizan en tablas.

### 5.6.3 Maxinumer

#### Maxinumer

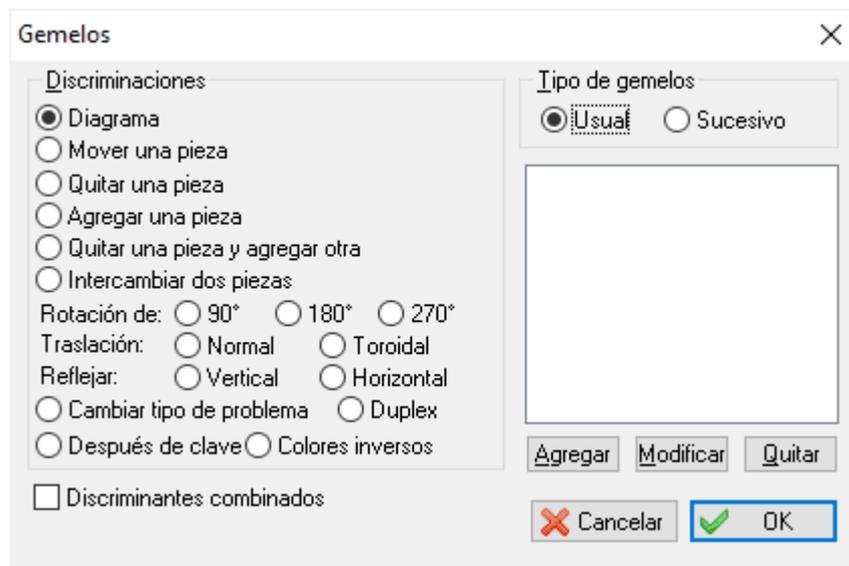
Es un tipo de problema del ajedrez de fantasía (heterodoxo) donde las negras están obligadas a hacer su movimiento geoméricamente más largo. Las distancias entre las casillas se miden a partir de la ocupada por la pieza a mover, lo que significa que de  $a1$  a  $b3$  hay mayor distancia que de  $a1$  a  $a3$ ; que de  $a1$  a  $f6$  está más lejos que de  $a1$  a  $a8$ .

Si las negras tuvieran dos jugadas de la misma longitud, pueden elegir cualquiera de ellas. Si están en jaque, deben hacer el movimiento más largo para eludirlo.

La mayoría de los maxinumeros (máximo o maximummer) son mates inversos.

## 5.7 Fijar los discriminantes

Este comando permite establecer fácilmente los discriminantes (diferenciadores) para los problemas gemelos.



**Tipo de gemelo:** Usual, los discriminantes se aplican a la posición del diagrama.

Sucesivo, los discriminantes se aplican a la posición resultante de la modificación.

**Discriminantes:** Después de haber seleccionado uno de los elementos e indicado eventualmente la casilla para el cambio, la segunda casilla de destino y la pieza a agregar, haga click en el botón "**Agregar**".

Puede combinar un discriminante con otro, para ello active la opción "Discriminantes combinados". El Problemist no iniciará la búsqueda de la solución hasta después de haber realizado las dos modificaciones.

En caso de error, seleccione el elemento a modificar en la lista, cambie el discriminante y haga click en el botón "**Modificar**". eliminar uno de los elementos de la lista, selecciónelo y pulse sobre el botón "**Eliminar**".

Cuando inicie la búsqueda de la solución, el Problemist probará sucesivamente cada uno de los discriminantes.

El Problemist mostrará los discriminantes en la pantalla principal, dentro de la zona comprendida entre el nombre de las piezas y el enunciado, tomando como base el diagrama, para el caso de gemelos usuales (fuera de la posición cero).

En aras de la simplicidad y de la flexibilidad, el Problemist no verifica los pasos de coherencia de los discriminantes establecidos. Por lo tanto es pertinente seguir una cierta lógica (como no combinar más de dos discriminantes entre sí, prever la modificación de una posición antes de cambiar el tipo de problema y no al revés, etc.).

## 5.8 Buscar los problemas

El comando "Buscar posiciones" indaga en todos los archivos del directorio actual acerca de los problemas que coincidan con los criterios (acumulables) de selección especificados.

- Información:** Busca las posiciones que contengan el texto especificado en la información.
- Cantidad:** Selecciona los problemas cuyo número de piezas corresponda a los valores indicados.
- Gemelos:** Selecciona los problemas que presenten uno o más discriminantes.
- Aristocrático:** Selecciona los problemas que no tienen peones.
- Archivo:** Busca en el archivo actual.
- Directorio:** Busca en todos los subdirectorios y archivos del directorio actual.
- Disco:** Busca en todos los directorios y todos los archivos del disco actual.
- Matriz:** Selecciona entre los problemas registrados los que coincidan con la matriz indicada por el tablero actual. Están disponibles las cuatro opciones siguientes:
- Idéntica:* las posiciones cuya matriz coincida en lugar y orientación. Excluyente de la siguiente opción.
  - Defasada:* las posiciones cuya matriz coincida con la misma orientación aunque no con la misma ubicación. Excluyente de la opción anterior.
  - Simétrica:* aquellas posiciones cuya matriz esté invertida vertical y horizontalmente.
  - Rotación:* las posiciones que tengan rotaciones de 45° con respecto a la matriz. Si se acumulan las opciones de simetría y rotación, el programa prueba todas las permutaciones posibles.
- Tipo:** entre los problemas registrados, los que correspondan al tipo especificado (modo y número de jugadas).

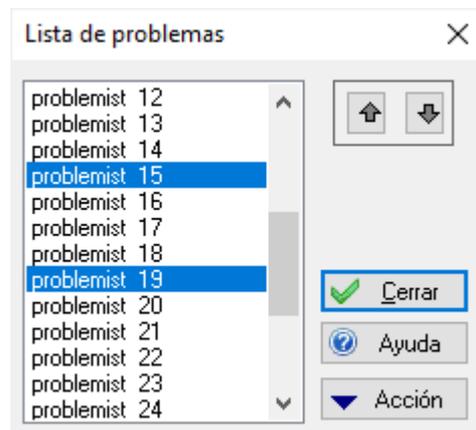
Las posiciones marcadas o seleccionadas en la [Lista de problemas](#) pueden ser objeto de diversas acciones.

Con el botón "Acción" tiene acceso a ellas:

<i>Restaurar la matriz</i>	Restablece la matriz de búsqueda antes usada.
<i>Borrar los criterios:</i>	Elimina todos los criterios de búsqueda.
<i>Memorizar los criterios:</i>	Guarda los criterios de búsqueda para usarse en el futuro. Los criterios, una vez memorizados, serán grabados automáticamente al salir del Problemist; podrán recargarse en una sesión posterior.
<i>Recargar los criterios:</i>	Recarga los criterios anteriormente grabados.
<i>Buscar por Datos...</i>	Hacer una búsqueda dentro de los diferentes campos de las informaciones almacenadas con las posiciones. Por ejemplo, buscar los problemas publicados por X autor en Z revista.
<i>Buscar por Tipo...</i>	Hacer la búsqueda por el tipo de problema. Los criterios indiferentes son marcados con un signo de interrogación. Por ejemplo, "?#2" buscará los mates directos, inversos, etc., pero en dos jugadas; "s??" buscará las tablas o mates inversos en cualquier número de jugadas.

**Tip:** Click dentro de las zonas "Información" o "Tipo", puede entrar rápidamente a las ventanas de diálogo correspondientes para definir estos criterios de búsqueda.

## 5.9 Lista de problemas



Resultados en las listas:

si es para el comando "Lista nueva", muestra la lista completa de posiciones del archivo actual.

si es para los resultados de una búsqueda ([Buscar posiciones](#)), entonces muestra sólo las posiciones encontradas al finalizar la búsqueda.

Para mostrar la lista existente use el comando "**Lista de problemas**", el botón activo de la [Barra de herramientas](#) o la combinación de teclas **[Mayús+F10]**. Las posiciones seleccionadas son memorizadas al cerrar la lista.

Las posiciones son indicadas por el nombre del archivo de posiciones acompañado del número de la posición dentro del archivo. El nombre completo de los archivos correspondientes al elemento seleccionado se muestra en la barra de estado.

La lista permite seleccionar una o más posiciones para que se les apliquen las acciones disponibles en el botón "**Acción**":

<b>Posiciones =&gt; Impresora:</b>	Imprime los diagramas de posiciones seleccionados, utilizando las opciones de impresión actuales.
<b>Posiciones =&gt; Archivo PBM:</b>	Agrega las posiciones seleccionadas y la información correspondiente al final del archivo de posiciones indicado, en el formato elegido (PBM, PGN, EPD o Alybadix).
<b>Posiciones =&gt; Visualizador:</b>	Ofrece una ojeada, en bloque, a las posiciones seleccionadas.
<b>Soluciones =&gt; Archivo TXT:</b>	Guarda en un archivo de texto (TXT) la solución de las posiciones seleccionadas, precedidas del diagrama en el formato de código de caracteres (destinado a la fuente TTF "Cases.ttf") y de la lista de piezas. La solución es agregada al final del archivo TXT, mismo que puede ser modificado desde un procesador de textos.
<b>Soluciones =&gt; Texto:</b>	Guarda, en el archivo PBM correspondiente, el texto de la solución de las posiciones seleccionadas. Advertencia: durante esta operación, el texto libre que hubiera es definitivamente reemplazado por el texto del editor.
<b>Informaciones =&gt; Duplicar:</b>	y graba un texto determinado en los campos correspondientes de un grupo de posiciones seleccionadas. Advertencia: durante esta operación, la información que eventualmente hubiera es reemplazada definitivamente por el texto seleccionado. Para el campo " <b>Origen</b> " puede anotar el número a partir del cual debe avanzar el Problemist (ej.: Diagramas 1996 No. 2498, Diagramas 1996 No. 2499, etc.)

El orden en el cual las posiciones de una selección múltiple son tratadas dependen de su ubicación en la lista. Seleccione una posición y pulse sobre los botones "Subir" o "Bajar" (en la parte superior derecha de la ventana) para reubicarla en la lista.

## 5.10 Visualizador

Este comando le permite ver en pantalla 8 diagramas al mismo tiempo.

Es accesible desde:

- el elemento "**Visualizador**" del menú "**Posición**". En este caso le mostrará todos los problemas contenidos en el archivo actual.
- la ventana de diálogo de [Lista de problemas](#). Desde aquí le muestra sólo los problemas seleccionados de esa lista.

Puede transferir al tablero actual uno de los diagramas mostrados en el visualizador con sólo hacer doble click sobre él.

El recorrido dentro de la pantalla de visualización se efectúa con la barra de desplazamiento: a) haciendo click en los espacios entre la barra y las flechas, avanza o retrocede página por página (8 tableros) y b) haciendo click sobre las flechas, avanza o

retrocede renglón por renglón (4 tableros).

## 6 Menú Tablero

### 6.1 Limpiar el tablero

Con este comando, la placa actual se borra completamente. La posición borrada se puede recuperar con el comando Deshacer (**[Ctrl+Z]**).

En general, todos los cambios realizados en la posición pueden deshacerse mediante el comando Deshacer (**[Ctrl+Z]**). El comando Rehacer (**[Ctrl+Y]**) reproduce las acciones deshechas por Deshacer.

### 6.2 Modo armar

Este comando le permite entrar al editor de posiciones, esto es a armar el problema sobre el tablero, lo puede hacer con el teclado o con el ratón:

#### Edición desde el teclado

Active el modo armar con la tecla **[F3]**.

Para colocar una pieza sobre el tablero, con las teclas de dirección posicione en la casilla deseada. Teclee ahí la letra inicial de la pieza: en minúscula para las piezas negras y en mayúscula para las blancas.

Para suprimir una pieza teclee un espacio en la casilla que la contiene.

hacer desfilas todas las piezas disponibles pulse los signos **[+]** o **[-]**.

#### Edición con el ratón

colocar una pieza nueva, haga click con el botón derecho del ratón sobre el tablero, esto activa el modo armar y muestra la caja de piezas. Ahora las piezas podrán extraerse de la caja y colocarse sobre el tablero.



Para mover una pieza, haga click sobre la pieza con el botón izquierdo del ratón y sin soltar el botón desplácela a la casilla deseada.

Para copiar una pieza del tablero, muévela mientras mantiene pulsada la tecla **[Ctrl]**.

quitar una pieza del tablero, arrástrela fuera del mismo.

#### Atajo:

El modo armar, la pieza correspondiente a la inicial tecleada se coloca automáticamente sobre el tablero en la casilla señalada por el ratón.

#### Tip:

Hace click con el botón derecho sobre una de las piezas de la caja, ésta permanece seleccionada hasta que vuelva a repetir la operación sobre otra pieza. Puede ir estampándola en el tablero al hacer click, con el botón izquierdo, sobre la casilla correspondiente.

### 6.3 Copiar el tablero

Esta ventana de diálogo permite copiar la posición del tablero actual hacia otro lugar del archivo, bajo la forma de notación Forsyth.

Proceda de la manera siguiente:

- 1) Copie al portapepeles, con [Ctrl+C], la cadena de texto que representa la solución y cierre la ventana de diálogo.
- 2) Abra la posición en la cual serán colocados los datos copiados.
- 3) Reabra la ventana de diálogo.
- 4) Pegue los datos del portapapeles, con [Ctrl+V], en el campo de edición de la ventana de diálogo; sustituyendo el texto que hubiera.

### 6.4 Efectos especiales

Pulsando sobre uno de los botones que se muestran arriba, puede desplazar las piezas de la posición actual.



En el modo de edición o armado de una posición, también se pueden usar las teclas del pad numérico para desplazar la posición o para reorientar el tablero, según se indica en la tabla siguiente:

TECLA	COMANDO
6	desplazar una columna a la derecha
5	girar 90° la posición
4	desplazar una columna a la izquierda
9	invertir o reflejar verticalmente la posición
8	desplazar una línea hacia arriba
3	invertir o reflejar horizontalmente la posición
2	desplazar una línea hacia abajo
7	invertir los colores de las piezas

Manteniendo pulsada la tecla **[Ctrl]**, se logra una traslación toroidal.

## 7 Menú Solución

### 7.1 Búsqueda del mate y análisis

#### Búsqueda del mate

Problemist encuentra todos los mates hasta en 6 jugadas para los de tipo directo y hasta en 5 movimientos para los otros tres tipos.

El programa toma en cuenta todas las reglas del ajedrez, como: las relativas al movimiento de peones, los enroques, la captura al paso y todo tipo de promociones y subpromociones.

Antes de iniciar la búsqueda el programa verifica la [validez de la posición](#).

Advertencia: El número de jugadas considerado por el programa depende de los valores capturados en la ventana de diálogo [Tipo de problema](#) (por default considera 2 jugadas).

En la [barra de estado](#) se muestra el avance de la búsqueda.

Un mensaje de advertencia aparecerá cuando el programa no encuentre la solución o cuando la búsqueda sea interrumpida antes de terminar (al pulsar la tecla **[Esc]**).

#### Análisis

Al término de la búsqueda, el programa analiza la(s) solución(es) e identifica las variantes

#### 7.1.1 Validez de la posición

##### Validez de la posición

Problemist verifica automáticamente la validez de la posición cuando se ejecuta la búsqueda de la solución. Si la posición no es válida o es dudosa, aparecerá un mensaje dando la razón del primer error encontrado (si es que hubiesen más).

Los errores que interrumpen el proceso son:

- la ausencia de uno de los reyes,
- más de un rey blanco o más de un rey negro,
- peones en las casillas de promoción,
- jaque aparente al rey negro (si la opción buscar solución o ensayo es activada) y
- posición demasiado compleja.

En cambio, las anomalías siguientes sólo dan lugar a un mensaje advirtiendo de la posición dudosa, pero no interrumpen la búsqueda del mate:

- más de 16 piezas blancas o más de 16 piezas negras,
- más de 8 peones blancos o más de 8 peones negros,
- piezas de promoción y
- más de un alfil del mismo color en casillas del mismo color.

Aparecerá el mensaje "**Posición modificada**", cuando repita la presentación de la

solución, si la posición fue modificada después de la última búsqueda.

## 7.2 Mostrar solución nuevamente

Para mostrar de nuevo la solución sin ninguna modificación o con nuevas [opciones de resolución](#). Aparece un mensaje de advertencia si la posición se ha modificado desde la última búsqueda.

Esta función es útil, sobre todo, para los problemas de jugadas múltiples o [heterodoxos](#), en los que la búsqueda de la solución puede tomar un tiempo considerable.

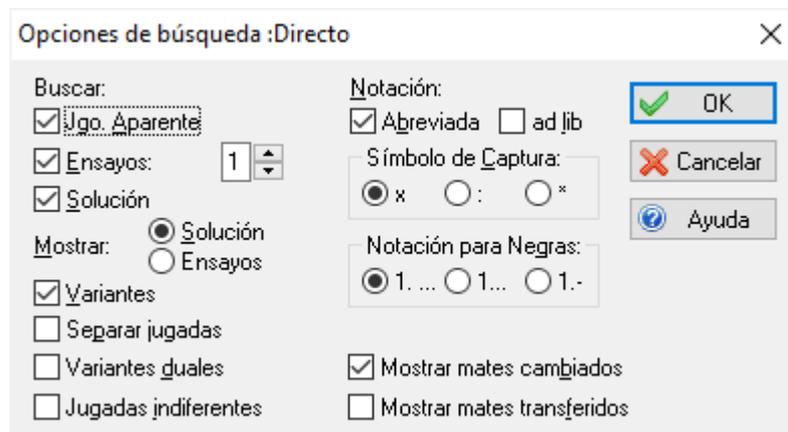
## 7.3 Ensayar una jugada

Este comando le permite probar una de las jugadas válidas con el propósito de examinar las variantes y las refutaciones. (Si la jugada ensayada es efectivamente la clave del problema, no espere felicitaciones, el Problemist se complace en no mencionar refutación alguna.)

La elección del movimiento a ensayar se efectúa en la ventana de diálogo "Problemist" que aparece al ejecutar este comando.

El comando no está disponible, por ahora, para los problemas de mate [ayudado](#).

## 7.4 Opciones de búsqueda y notación



A cada modo aceptado por el Problemist se le pueden asociar diferentes opciones.

### Opciones de búsqueda

- ▶ **Juego aparente:** Busca el juego antes de la clave.
- ▶ **Juego de ensayo:** Busca el ensayo (también llamado juego virtual); el número de refutaciones aceptadas va de 0 a 9 (por default 1).
- ▶ **Juego real:** ón activa por default, busca la (o las) solución(es) del problema.

Durante la elaboración de un problema, puede convenir marcar únicamente la opción "Juego aparente" para que sólo se muestren las variantes después de la clave.

Si en un problema de mate directo sólo se marca "Juego de ensayo", todos los movimientos legales serán examinados sucesivamente.

### Opciones de redacción

- ▶ **Variantes:** Condición activa por default, esta opción muestra las variantes de mate.
- ▶ **Separar jugadas:** Muestra las jugadas negras que significan alguna amenaza, pero no todas.
- ▶ **Variantes duales:** Muestra las variantes duales.
- ▶ **Jugadas indiferentes:** también las jugadas negras que no tienen relación con la(s) amenaza(s).

#### Notas:

Siempre se muestran los mates sobre la fuga del rey negro.

Puede definir opciones diferentes para el juego real y para el juego de ensayo.

- ▶ **Mates cambiados:** Señala los mates cambiados.
- ▶ **Mates transferidos:** Señala los mates transferidos.

Nota: Cuando una de las dos opciones anteriores está activa y la opción "Variantes" está desactivada para el juego real y el juego virtual, sólo las variantes temáticas serán mostradas.

### Opciones de notación

- ▶ **Abreviada:** Los movimientos son indicados según el modelo De4 en lugar de Dh1-e4. Las amenazas se indican entre corchetes. Las letras de las columnas son remarcadas. En caso de presentarse, Problemist evita las ambigüedades acerca de las casillas de salida de una pieza.
- ▶ **ad lib:** Las jugadas ad libitum (las que generan las mismas variantes sea cual sea la pieza que se mueva son acompañadas de la mención ad lib en la notación normal o de la tilde ~ en la notación abreviada.
- ▶ **Signo de captura:** Cambia el signo que indica captura.
- ▶ **Jugada de las negras:** el prefijo de notación para el turno de las jugas negras.

Las opciones actuales serán guardadas automáticamente cuando cierre el Problemist.

## 7.5 Guardar el texto

### Guardar el texto

Este comando permite grabar en el archivo actual el texto que se encuentre en la ventana de edición. La longitud del texto está limitada a 4096 caracteres por posición.

Ese texto será recargado automáticamente en la misma ventana de edición, cuando se reabra la posición que lo contiene.

El texto también es recargado en la ventana de edición con el comando "**Recargar el texto**" del menú "**Solución**".

El comando no está disponible en ausencia de un archivo actual.

### Recargar el texto

Este comando permite restablecer dentro de la ventana de edición el texto previamente guardado por el comando "**Guardar el texto**".

El comando no está disponible en ausencia de un archivo actual.

## 7.6 Búsqueda de textos

Esta ventana de diálogo le permite definir un texto para buscarlo dentro de la ventana de edición.

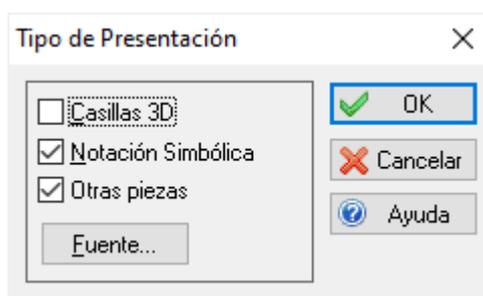
La función ha sido concebida para facilitar la búsqueda de jugadas o de palabras clave (Clave, Ensayo,...), en una solución que a veces llega a ser relativamente voluminosa.

Si ya seleccionó un texto en la ventana de edición, ese texto aparece automáticamente en el campo de edición de la ventana de diálogo de este comando.

Una vez que el texto ha sido definido y se ejecute el comando, el programa busca y se detiene en la primera coincidencia. Para encontrar la siguiente pulse la combinación de teclas **[Ctrl+F]**.

## 8 Menú Detalles

### 8.1 Opciones de presentación



La ventana de diálogo le permite definir las siguientes opciones:

**Casillas negras en 3D:** Activa/Desactiva el efecto tridimensional de las casillas negras del tablero.

**Notación simbólica:** Activar / Desactivar la fuente True Type "Problem.ttf". Mediante ella, en la ventana de textos, las piezas se indicarán por su símbolo no por su letra inicial. La fuente "Problem.ttf" debe instalarla previamente en su sistema, desde el panel de configuración de Windows.

**Otras piezas:** uno de los estilos de piezas para el tablero en pantalla.

El botón "**Fuente**" le permite elegir cualquier otra fuente para los textos del Problemist. El tamaño de la fuente debe estar comprendido entre 8 y 14 puntos (se recomiendan 10 ó 12).

## 8.2 Lista de autores

La ventana de diálogo de "Selección biográfica" permite:

- cambiar la lista de autores utilizada por el comando [Información](#). Con el botón "**Lista**" puede cargar una nueva lista.  
Si modifica externamente alguna lista, respete el siguiente formato en las líneas del archivo de texto que se ha creado: APELLIDO,Nombre;AAAA;AAAA;País;  
Si omitiera alguno de los 4 puntos y comas, Problemist interrumpirá la lectura del archivo.
- seleccionar a los autores según la fecha de sus nacimientos, la fecha de sus muertes o sus nacionalidades.  
La lista resultante puede reemplazar a la lista que utiliza el Problemist si marca la casilla "**Actualizar lista de autores**".

### Ejemplos de selección:

Para buscar los autores nacidos entre 1920 y 1930 que aún vivan, los criterios que se deben introducir son los siguientes:

Nacimiento		Muerte	
1900	1910	2002	

Para buscar a los autores nacidos después de 1930 pero que ya no vivan:

Nacimiento		Muerte	
1920	0	0	2002

# Index

## - A -

### Archivo

- Abrir 4
- Alybadix 4
- Archivo de inicialización 7
- Borrar posiciones 4
- Cerrar 7
- DBF 4
- FEN 4
- Guardar 4
- Insertar posiciones 4
- PGN 4
- Reordenar el archivo 4
- Salir de Problemist 7

## - D -

### Definiciones

- Ayudado 11
- Inverso 11
- Jugadas en serie 11
- Maxinumer 12
- Reflejo 11

Diagrams pages 5

## - F -

- FEN 14, 17
- Forsyth Notation 17

## - I -

Idioma 6

### Informaciones

- Duplicar 14

### Interfaz de usuario

- Atajos de teclado 2
- Atajos del ratón 2
- Barra de estado 2
- Barra de herramientas 2

## - L -

Lista de autores 22

## - O -

- Opciones 19
- Options 5

## - P -

### Posición

- Abrir 8
- Añadir 8
- Categoría de problema 10
- Dedicación 10
- Discriminantes 12
- Fuente secundaria 10
- Gemelos 12
- Guardar 8
- Información 9, 10
- Inspiración 10
- Lista de autores 9
- Lista de fuentes 9
- Lista de premios 9
- Número de movimientos 10
- Referencia bibliográfica 10
- Tipo de problema 10
- Validez 18
- Versión 10

### Posiciones

- Buscar 13, 14
- Criterios de búsqueda 13
- Exportar a archivo EPD 14
- Exportar a archivo PGN 14
- Guardar posiciones 14
- Imprimir diagramas 14
- Lista 14
- Matriz 13
- Visualizador 15

Print 5

### Programa

- Casillas negras en 3D 21
- Fuente 21
- Generalidades 1
- Notación simbólica 21
- Opciones de presentación 21
- Otras piezas 21
- Requisitos del sistema 1
- Solución de problemas 1
- Visión general 1

## - R -

### Registro

- ¿Cómo y por qué registrarse? 1
- Comprar la versión completa 1

## - S -

### Solución

- Análisis 18
- Búsqueda 18
- Búsqueda de textos 21
- Ensayar una jugada 19
- Guardar el texto 20
- Mostrar nuevamente 19
- Opciones de búsqueda y notación 19
- Recargar el texto 20

### Soluciones

- Exportar a archivo TXT 14
- Guardar el texto 14

### Standard report 5

## - T -

### Tablero

- Borrar 16
- Cambiar de color 17
- Copiar 17
- Deshacer 16
- Efectos especiales 17
- Girar 17
- Invertir 17
- Modo armar 16
- Recuperar 16
- Rehacer 16

## - V -

### Vista preliminar 6