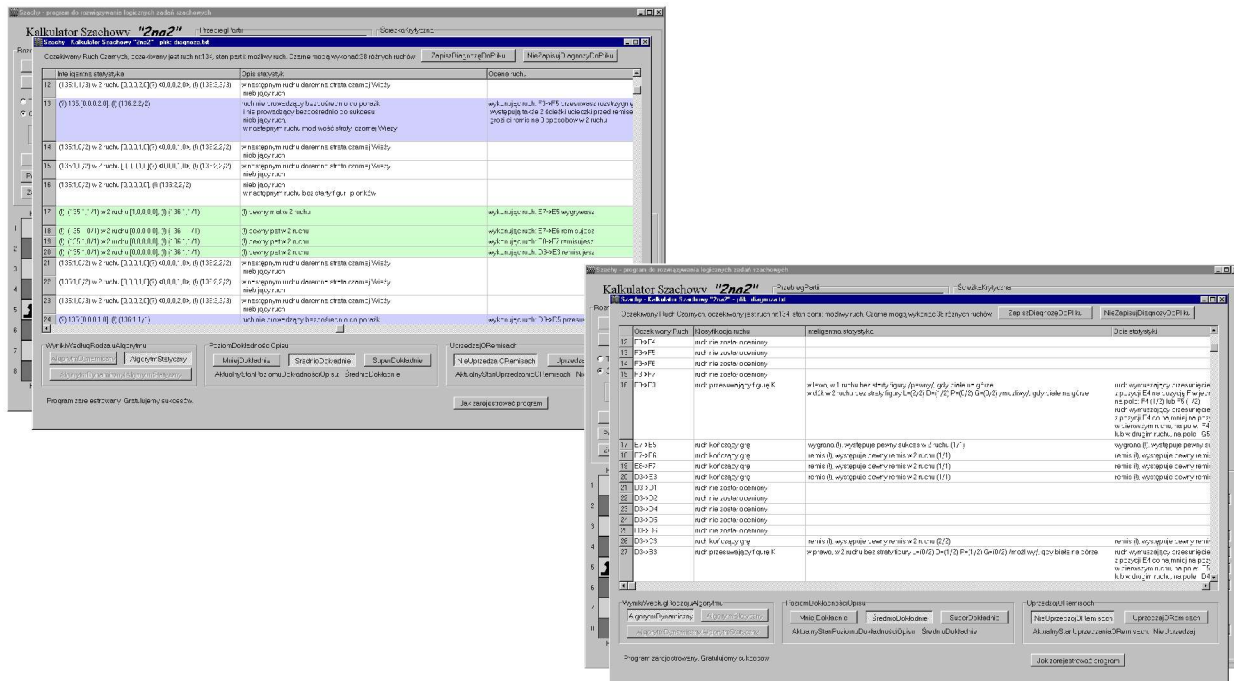


# Kalkulator Szachowy 2na2 - Nowości Wersji 1.1

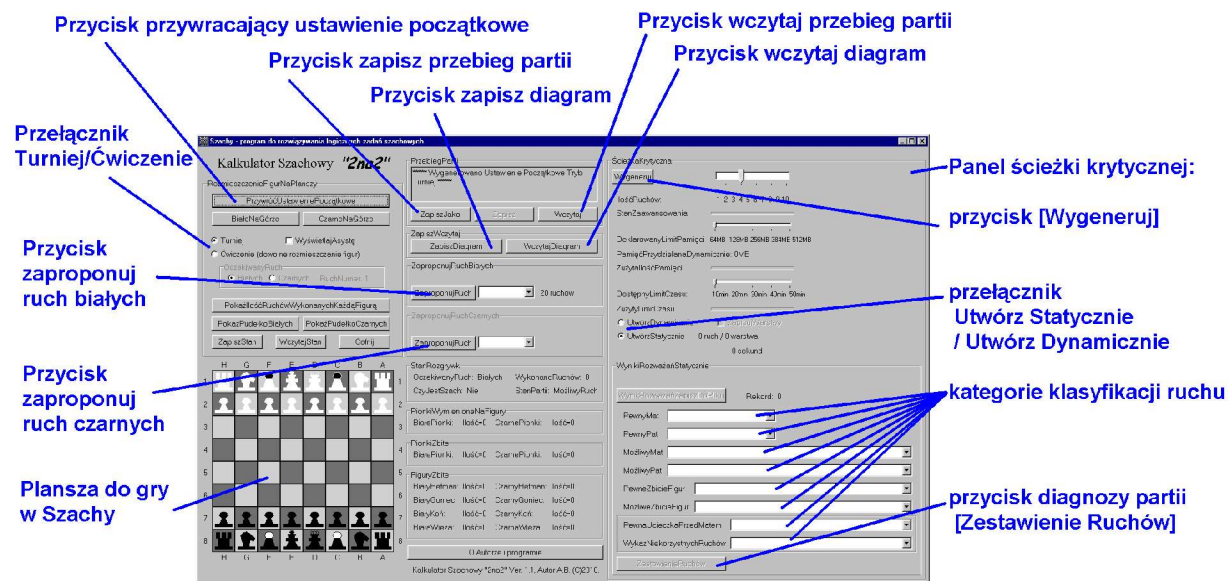
## Automatyczne Diagnozy Partii Szachowych – nowa funkcja „Zestawienie Ruchów”.



### Program Kalkulator Szachowy 2na2 umożliwia:

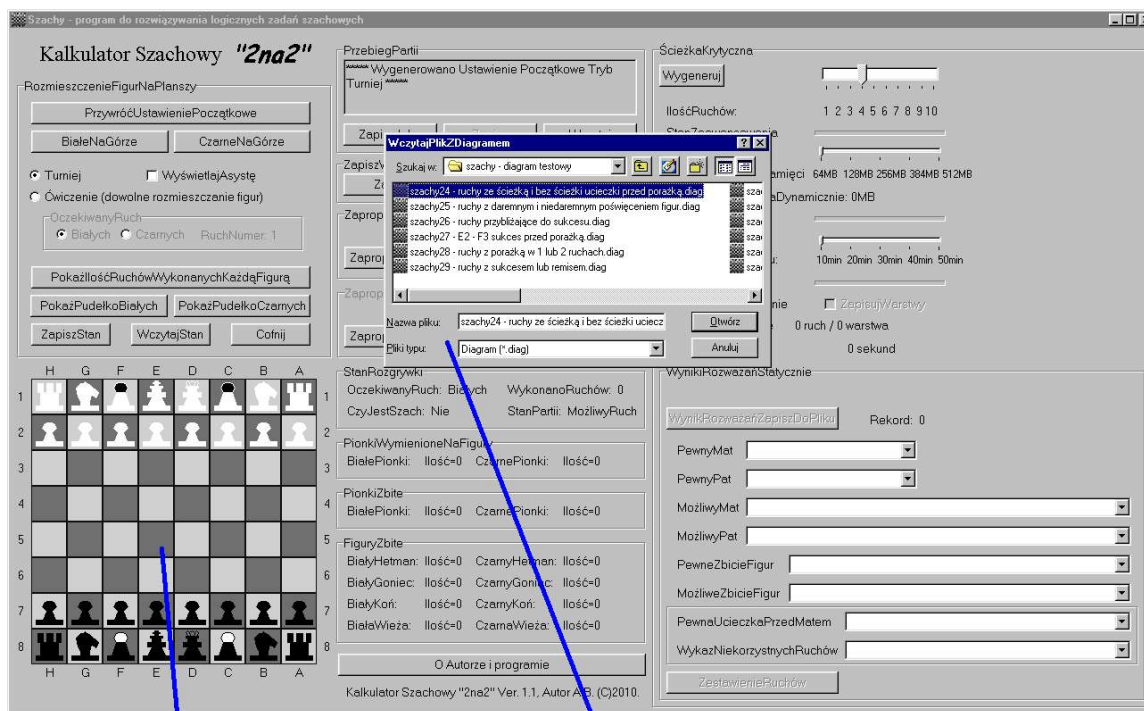
- rozwiązywanie logicznych zadań szachowych,
- rozgrywanie środków i początków partii szachowych algorytmem statycznym,
- rozgrywanie końcówek partii szachowych algorytmem dynamicznym,
- automatyczne ocenianie stanu partii szachowej,
- rozgrywanie partii szachowej białymi i czarnymi, figurami i pionkami,
- rozgrywanie partii korespondencyjnych, pomiędzy dwoma lub wieloma zawodnikami,
- ustawianie dowolnych diagramów,
- automatyczne generowanie inteligentnej statystyki każdego ruchu, poprzez generowanie czterowarstwowego drzewa możliwych ruchów,
- ocenianie ruchów pierwszej warstwy poprzez inteligentną statystykę warstwy drugiej, trzeciej i czwartej, zarówno dla białych jak i dla czarnych, figur i pionków.

## Podstawowe funkcje programu Kalkulator Szachowy 2na2.

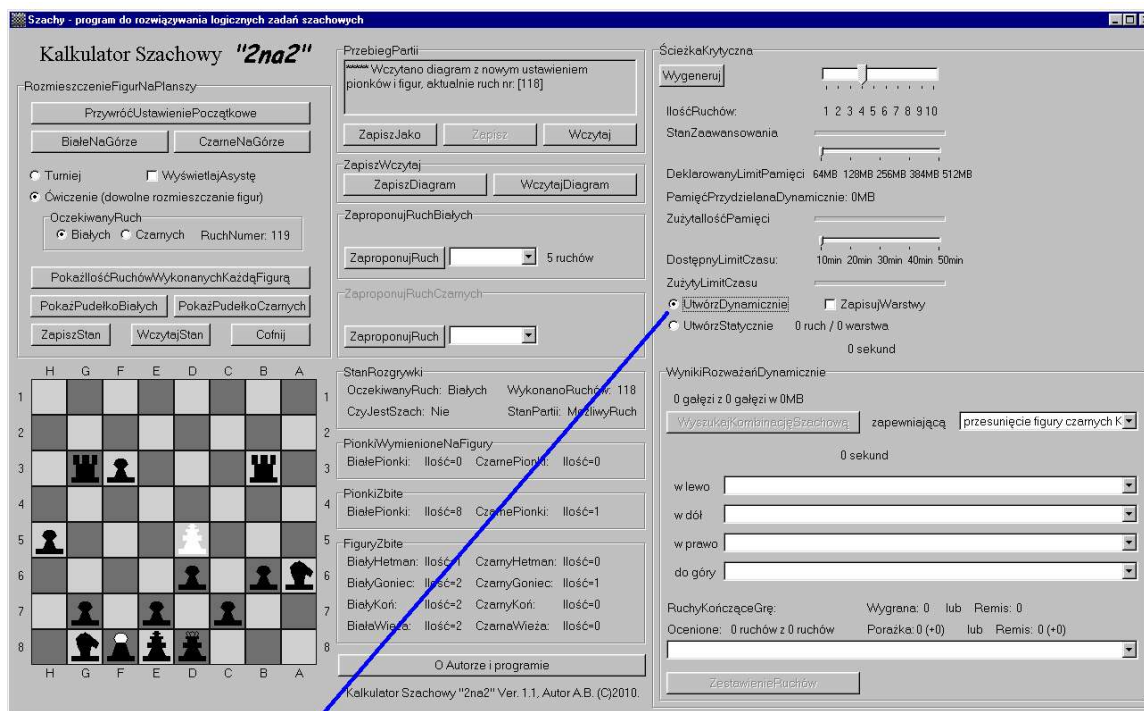


Program Kalkulator Szachowy 2na2 działa zarówno w trybie Turniej w którym ruchy muszą być wykonywane kolejno przez białe i czarne, oraz w trybie Ćwiczenie (dowolne rozstawianie figur) w którym figury i pionki mogą być dowolnie przemieszczane w celu ustawienia właściwego diagramu. Działanie programu polega na wygenerowaniu czterowarstwowego drzewa wszystkich możliwych ruchów, i dokonaniu oceny ruchów z pierwszej warstwy poprzez ocenę rozstrzygnięć w drugiej, trzeciej i czwartej warstwie.

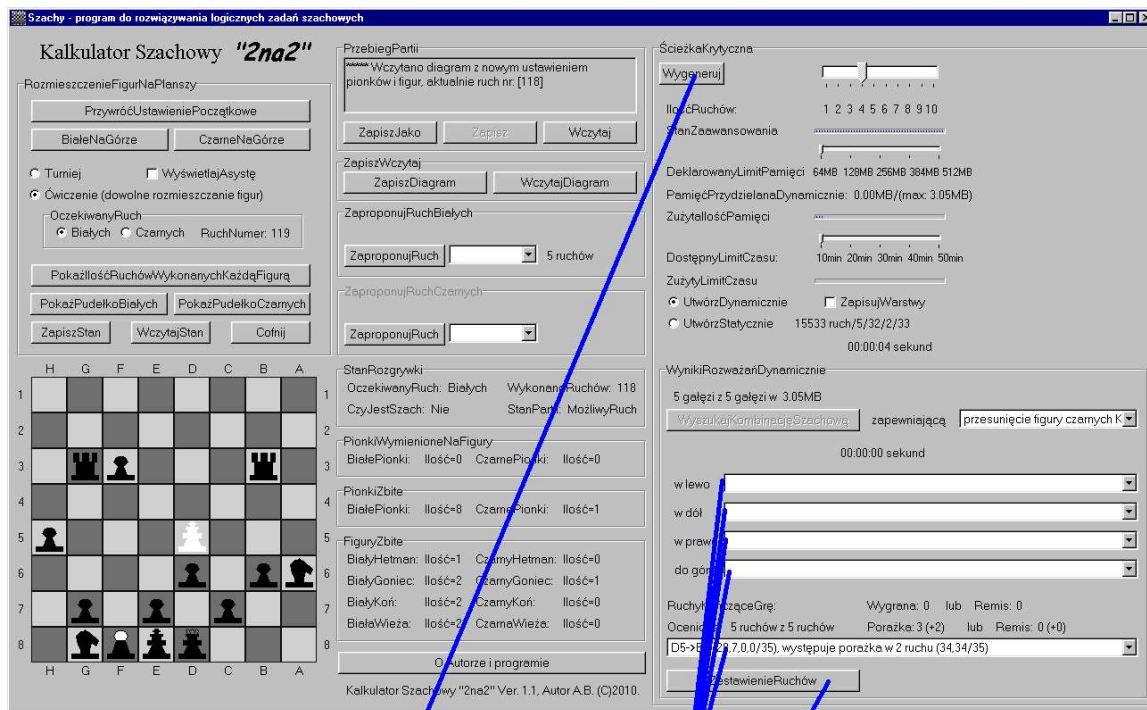
# Aby uzyskać diagnozę partii szachowej:



rozmieść pionki na planszy albo wczytaj diagram testowy

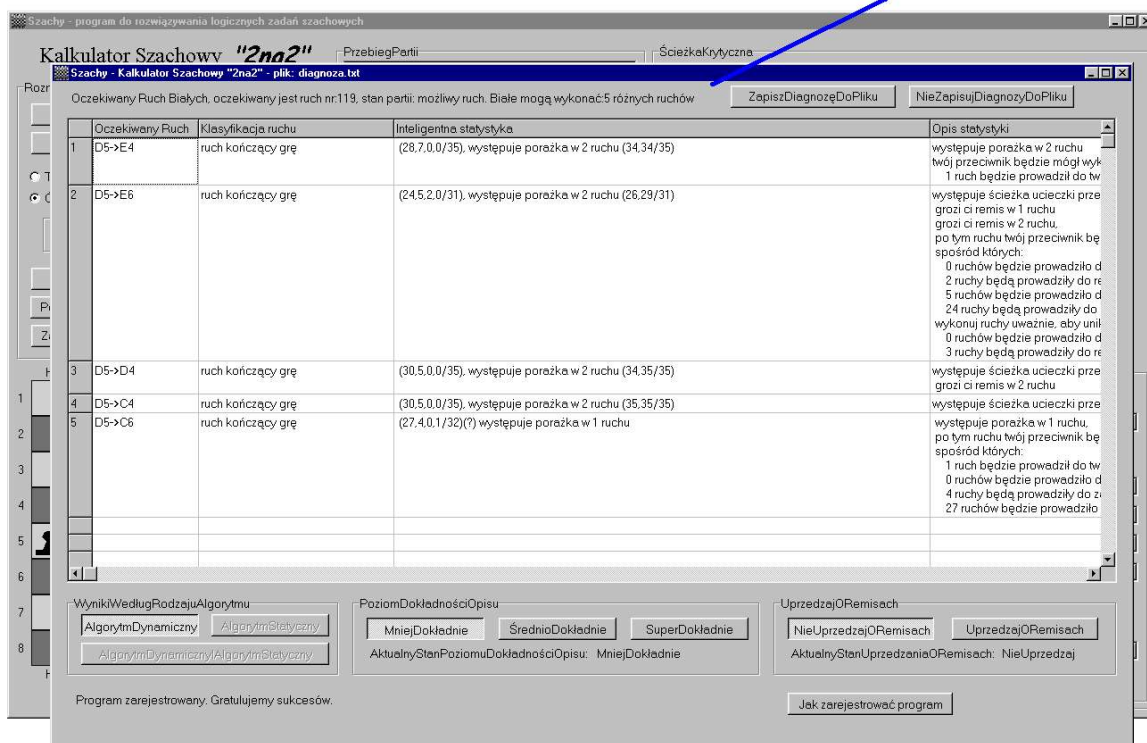


przełącznikiem Utwórz Statycznie / Utwórz Dynamicznie  
wybierz rodzaj diagnozy



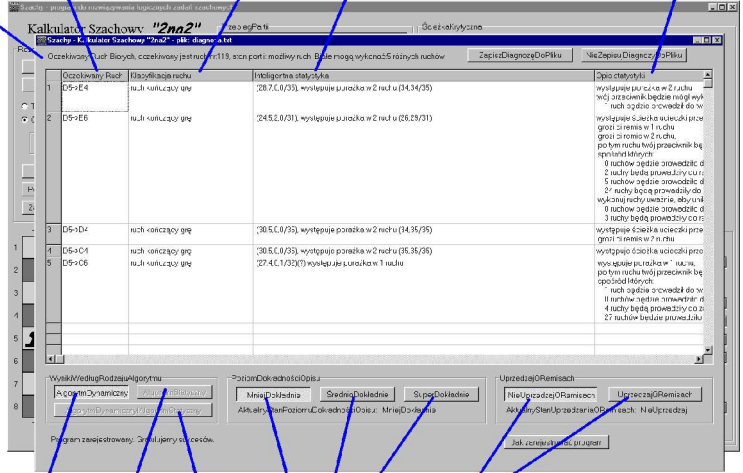
naciśnij przycisk [Wygeneruj] i poczekaj aż w okienkach kategorii pojawią się wyniki a przycisk [ZestawienieRuchów] uaktywni się

naciśnij przycisk [ZestawienieRuchów] aby uzyskać Diagnozę Szachową



Linijka Stanu Partii      Kolumna "Klasyfikacja Ruchu"      Kolumna "Opis statystyki"

Kolumna "Oczekiwany Ruch"      Kolumna "Inteligentna Statystyka"

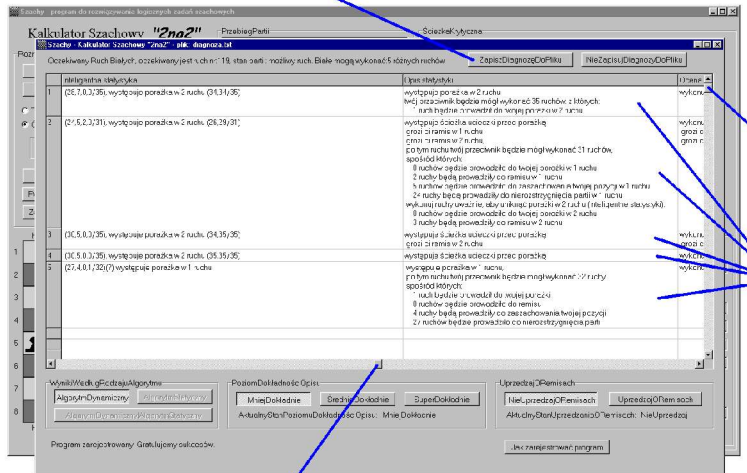


Przyciski wyboru rodzaju wyników:  
tylko Algorytm Dynamiczny  
tylko Algorytm Statyczny  
Algorytm Statyczny i Algorytm Dynamiczny

Przyciski uprzedzenia o remisach

Przyciski wyboru dokładności opisu

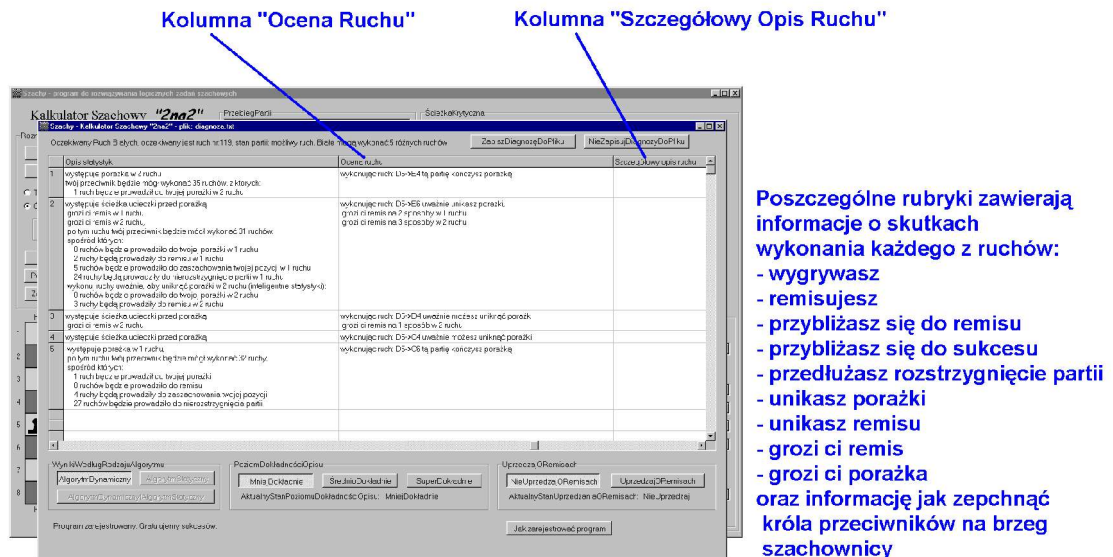
Przycisk [ZapiszDiagnozęDoPliku]



Przycisk pionowego przesuwania okienka diagnozy

Treść Diagnostyki Szachowej dla poszczególnych ruchów

Przycisk poziomego przesuwania okienka diagnozy



Aby uzyskać wyniki dla obu algorytmów: algorytmu statycznego przeznaczonego do rozgrywania początków i środków partii szachowych oraz algorytmu dynamicznego przeznaczonego do rozgrywania końcówek szachowych należy wygenerować diagnozę dwukrotnie wybierając raz ustawienie przełącznikiem: Utwórz Statycznie – aby wygenerować diagnozę dla rozgrywania początku lub środka partii – i nacisnąć przycisk [Wygeneruj], a następnie wybierając ustawienie przyciskiem: Utwórz Dynamicznie – aby wygenerować diagnozę dla rozgrywania końcówki szachowej – i nacisnąć przycisk [Wygeneruj], następnie naciśnij przycisk [ZestawienieRuchów] – aby wyświetlić Diagnozę Szachową. Możesz też wykonać obie diagnozy kolejno: ustaw przełącznik Utwórz Statycznie-> naciśnij przycisk [Wygeneruj]-> naciśnij przycisk [ZestawienieRuchów] i zastanów się jaki wykonać najlepszy ruch, a następnie: ustaw przełącznik Utwórz Dynamicznie-> naciśnij przycisk [Wygeneruj]-> naciśnij przycisk [ZestawienieRuchów] i zastanów się jaki wykonać najlepszy ruch.

W poszczególnych poziomych rubrykach ponumerowanych kolejno przedstawione i omówione są wszystkie możliwe ruchy. Aby wygrać partię szachową należy wybierać ruchy prowadzące do sukcesu w 1 lub 2 ruchach lub przybliżające do sukcesu, aby nie przegrać partii szachowej należy wybierać ruchy z remisem w 1 lub 2 ruchach i nie wchodzić w gałęzie z porażkami, a jeśli takowe występują to tylko w gałęzie ze ścieżką ucieczki przed porażką, oraz nie wchodzić w gałęzie ze stratą figur lub pionków. Osłabianie bilansu figur zawsze prowadzi do porażki.

Wstępnie ruchy zostały poklasyfikowane:

1) w algorytmie statycznym na: „Pewny mat”, „Pewny pat”, „Możliwy mat”, „Możliwy pat”, „Pewna ucieczka przed matem”, „Wykaz niekorzystnych ruchów”, „Pewne zabicie Figur”, „Możliwe zabicie figur” oraz ruchy „nieprowadzące do sukcesu i nieprowadzące do porażki”

2) w algorytmie dynamicznym na: „Ruchy kończące grę” sukces lub remis w 1 lub w 2 ruchach (w 1 ruchu czyli w 1 warstwie drzewa ruchów, w 2 ruchach czyli w 3 warstwie drzewa ruchów) oraz porażka lub remis w 1 lub w 2 ruchach (w 1 ruchu czyli w 2 warstwie drzewa ruchów, w 2 ruchach czyli w 4 warstwie drzewa ruchów) oraz ruchy spychające figurę króla przeciwników na brzeg szachownicy w 1 lub w 2 ruchach.

Ruchy te prezentowane w rubrykach „Oczekiwany ruch”, „Klasyfikacja ruchu” i „Inteligentna statystyka”, uszczegóławiane są co do oceny w kolumnie „Opis statystyki”, „Ocena ruchu” i „Szczegółowy opis ruchu”.

Do przetestowania programu zostały zaprojektowane następujące diagramy testowe:

- szachy24 - ruchy ze ścieżką i bez ścieżki ucieczki przed porażką.diag
- szachy25 - ruchy z daremnym i niedaremny poświęceniem figur.diag
- szachy26 - ruchy przybliżające do sukcesu.diag
- szachy27 - E2 - F3 sukces przed porażką.diag
- szachy28 - ruchy z porażką w 1 lub 2 ruchach.diag
- szachy29 - ruchy z sukcesem lub remisem.diag
- szachy30 - ruch z niepewnym sukcesem lub pewnym remisem.diag
- szachy31 - pewny i niepewny sukces.diag
- szachy32 - ruch z niedaremny poświęceniem czarnej wieży.diag
- szachy33 - ruch bez porażki, ruch bez ścieżki ucieczki przed remisem.diag
- szachy34 - ruchy wymuszające przesunięcie figury K.diag
- szachy35 - uprzedzanie o remisach.diag
- szachy36 - ruch z możliwym remisem w 1 ruchu i porażką w 2 ruchu.diag
- szachy37 - sukces przed porażką.diag

# Wczytaj Diagram testowy i wygeneruj diagnozę.

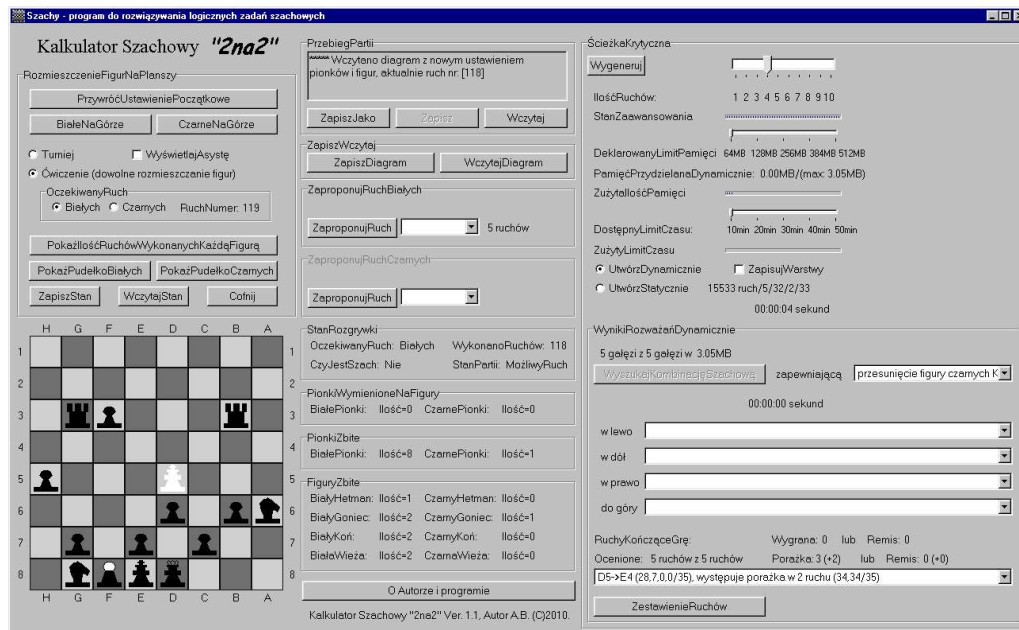
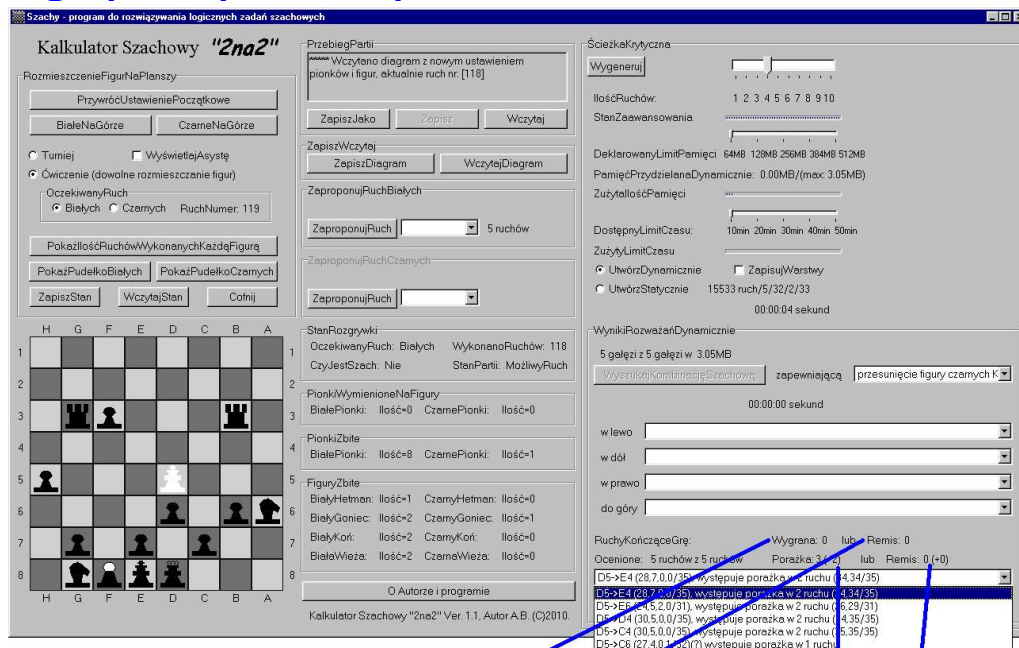


Diagram testowy: szachy24 - ruchy ze ścieżką i bez ścieżki ucieczki przed porażką.diag

## Algorytm Dynamiczny:



ilość ruchów prowadzących do sukcesu

ilość ruchów prowadzących do remisu

inteligentna statystyka ruchów

ilość ruchów prowadzących do porażki

ilość ruchów prowadzących do remisu



## Aby uzyskać diagnozę naciśnij przycisk [ZestawienieRuchów].

Program zarejestrowany. Gratulujemy sukcesów.

Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki
1 D5->E4	ruch kończący grę	(28.7,0.0/35), występuje porażka w 2 ruchu (34.34/35)	występuje porażka w 2 ruchu twój przeciwnik będzie mógł wyk- 1 ruch będzie prowadził do tw
2 D5->E6	ruch kończący grę	(24.5,2.0/31), występuje porażka w 2 ruchu (26.29/31)	występuje ścieżka ucieczki prze- grozi ci remis w 1 ruchu po tym ruchu twój przeciwnik bę- spółród których: 0 ruchów będzie prowadził d 2 ruchy będą prowadziły do re 5 ruchów będzie prowadziło d 24 ruchy będą prowadziły do wykonuj ruchy uważnie, aby unik- 0 ruchów będzie prowadziło d 3 ruchy będą prowadziły do re
3 D5->D4	ruch kończący grę	(30.5,0.0/35), występuje porażka w 2 ruchu (34.35/35)	występuje ścieżka ucieczki prze- grozi ci remis w 2 ruchu.
4 D5->C4	ruch kończący grę	(30.5,0.0/35), występuje porażka w 2 ruchu (35.35/35)	występuje ścieżka ucieczki prze- grozi ci remis w 2 ruchu.
5 D5->C6	ruch kończący grę	(27.4,0.1/32)(?) występuje porażka w 1 ruchu	występuje porażka w 1 ruchu, po tym ruchu twój przeciwnik bę- spółród których: 1 ruch będzie prowadził do tw 0 ruchów będzie prowadziło d 4 ruchy będą prowadziły do z 27 ruchów będzie prowadziło

**D5->E4 porażka w 2 ruchu, bez ścieżki ucieczki przed porażką**

**D5->E6 ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką w 2 ruchu  
grozi ci remis na 2 sposoby w 1 ruchu  
grozi ci remis na 3 sposoby w 2 ruchu**

**D5->D4 ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką w 2 ruchu  
grozi ci remis w drugim ruchu**

**D5->C4 ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką w 2 ruchu**

**D5->C6 porażka w 1 ruchu**

Program zarejestrowany. Gratulujemy sukcesów.

Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1 występuje porażka w 2 ruchu twój przeciwnik będzie mógł wykonać 35 ruchów, z których: 1 ruch będzie prowadził do twojej porażki w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->E4 tą partię kończysz porażką	
2 występuje ścieżka ucieczki przed porażką grozi ci remis w 2 ruchu, po tym ruchu twój przeciwnik będzie mógł wykonać 31 ruchów, spółród których: 0 ruchów będzie prowadziło do twojej porażki w 1 ruchu 2 ruchy będą prowadziły do remisu w 1 ruchu 5 ruchów będzie prowadziło do zaszachowania twojej pozycji w 1 ruchu 24 ruchy będą prowadziły do nierozstrzygnięcia partii w 1 ruchu wykonuj ruchy uważnie, aby uniknąć porażki w 2 ruchu (Inteligentna statystyka): 0 ruchów będzie prowadziło do twojej porażki w 2 ruchu 3 ruchy będą prowadziły do remisu w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->E6 uważnie unikasz porażki, grozi ci remis na 2 sposoby w 1 ruchu grozi ci remis na 3 sposoby w 2 ruchu	
3 występuje ścieżka ucieczki przed porażką grozi ci remis w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D4 uważnie możesz uniknąć porażki grozi ci remis na 1 sposób w 2 ruchu	
4 występuje ścieżka ucieczki przed porażką	wykonując ruch: D5->C4 uważnie możesz uniknąć porażki	
5 występuje porażka w 1 ruchu, po tym ruchu twój przeciwnik będzie mógł wykonać 32 ruchy, spółród których: 1 ruch będzie prowadził do twojej porażki 0 ruchów będzie prowadziło do remisu 4 ruchy będą prowadziły do zaszachowania twojej pozycji 27 ruchów będzie prowadziło do nierozstrzygnięcia partii	wykonując ruch: D5->C6 tą partię kończysz porażką	

**wykonując ruch: D5->E4 tą partię kończysz porażką**

**wykonując ruch: D5->E6 uważnie unikasz porażki**

**grozi ci remis na 2 sposoby w 1 ruchu**

**grozi ci remis na 3 sposoby w 2 ruchu**

**wykonując ruch: D5->D4 uważnie możesz uniknąć porażki**

**grozi ci remis na 1 sposób w 2 ruchu**

**wykonując ruch: D5->C4 uważnie możesz uniknąć porażki**

**wykonując ruch: D5->C6 tą partię kończysz porażką**

## Algorytm Statyczny:

Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki
D5->E4	ruch z możliwą lub pewną porażką	(120.0/35) w 2 ruchu, (121.34.34/35)	ruch prowadzący do porażki, po tym ruchu twój przeciwnik będzie miał 35 ruchów prowadzących do twojej porażki w 2 ruchu, przed którą będziesz miał tylko 34 ścieżki ucieczki przed porażką
D5->E6	ruch z możliwą lub pewną porażką	(120.2/31) w 2 ruchu, (121.26.29/31)	ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką, po tym ruchu twój przeciwnik będzie miał 31 ruchów prowadzących do twojej porażki w 2 ruchu lub remisu w 1 ruchu, twój przeciwnik będzie miał 2 ruchy prowadzące do remisu w 1 ruchu, wykonując ruchy uważnie będziesz miał 29 ścieżek ucieczki przed porażką
D5->D4	ruch z możliwą lub pewną porażką	(120.0/35) w 2 ruchu, (121.34.35/35)	ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką, po tym ruchu twój przeciwnik będzie miał 35 ruchów prowadzących do twojej porażki w 2 ruchu, przed którą będziesz miał 35 ścieżek ucieczki przed porażką
D5->C4	ruch z możliwą lub pewną porażką	(120.0/35) w 2 ruchu, (121.35.35/35)	ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką, po tym ruchu twój przeciwnik będzie miał 35 ruchów prowadzących do twojej porażki w 2 ruchu, przed którą będziesz miał 35 ścieżek ucieczki przed porażką
D5->C6	ruch z możliwą lub pewną porażką	(120.1/32) w 1 ruchu, (121.31.31/32)	porażka w jednym ruchu

Wyniki według Rodzaju Algorytmu:

Poziom Dokładności Opisu:    Aktualny Stan Poziomu Dokładności Opisu: Mniej Dokładnie

Uprzedź o Remisach:   Aktualny Stan Uprzedzenia o Remisach: Nie Uprzedź

Program zarejestrowany. Gratulujemy sukcesów.

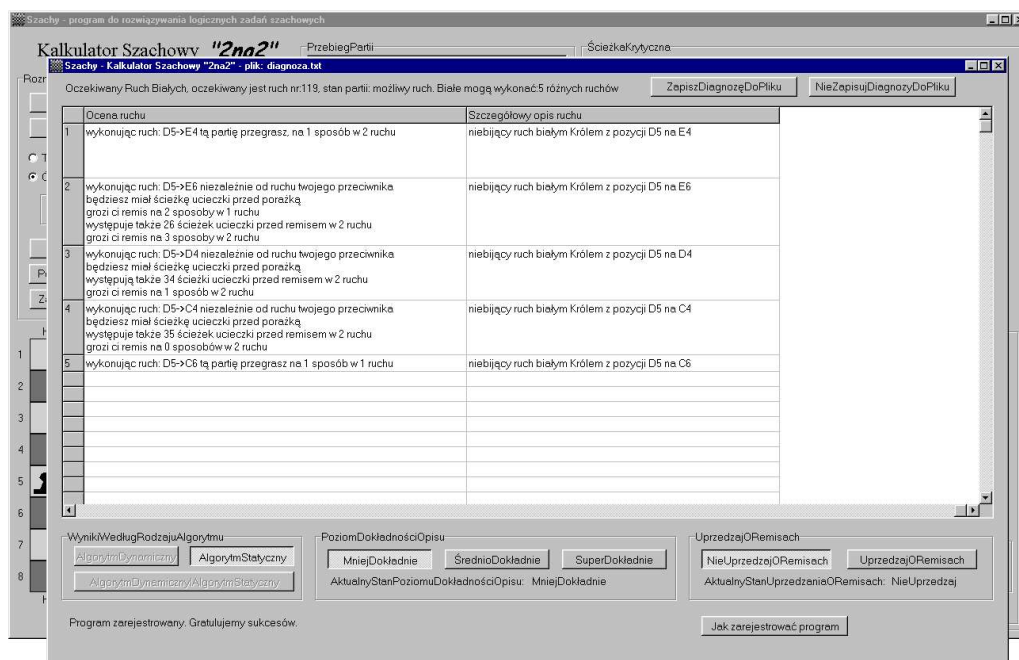
**D5->E4** ruch prowadzący do porażki,  
po tym ruchu twój przeciwnik będzie miał 35 ruchów  
prowadzących do twojej porażki w 2 ruchu,  
przed którą będziesz miał tylko 34 ścieżki ucieczki przed porażką

**D5->E6** ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką,  
po tym ruchu twój przeciwnik będzie miał 31 ruchów  
twój przeciwnik będzie miał 2 ruchy prowadzące do remisu w 1 ruchu,  
wykonując ruchy uważnie będziesz miał 29 ścieżek ucieczki przed porażką

**D5->D4** ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką,  
po tym ruchu twój przeciwnik będzie miał 35 ruchów  
prowadzących do twojej porażki w 2 ruchu,  
przed którą będziesz miał 35 ścieżek ucieczki przed porażką

**D5->C4** ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką,  
po tym ruchu twój przeciwnik będzie miał 35 ruchów  
prowadzących do twojej porażki w 2 ruchu,  
przed którą będziesz miał 35 ścieżek ucieczki przed porażką

**D5->C6** porażka w jednym ruchu



**wykonując ruch: D5->E4 tą partię przegrasz, na 1 sposób w 2 ruchu**

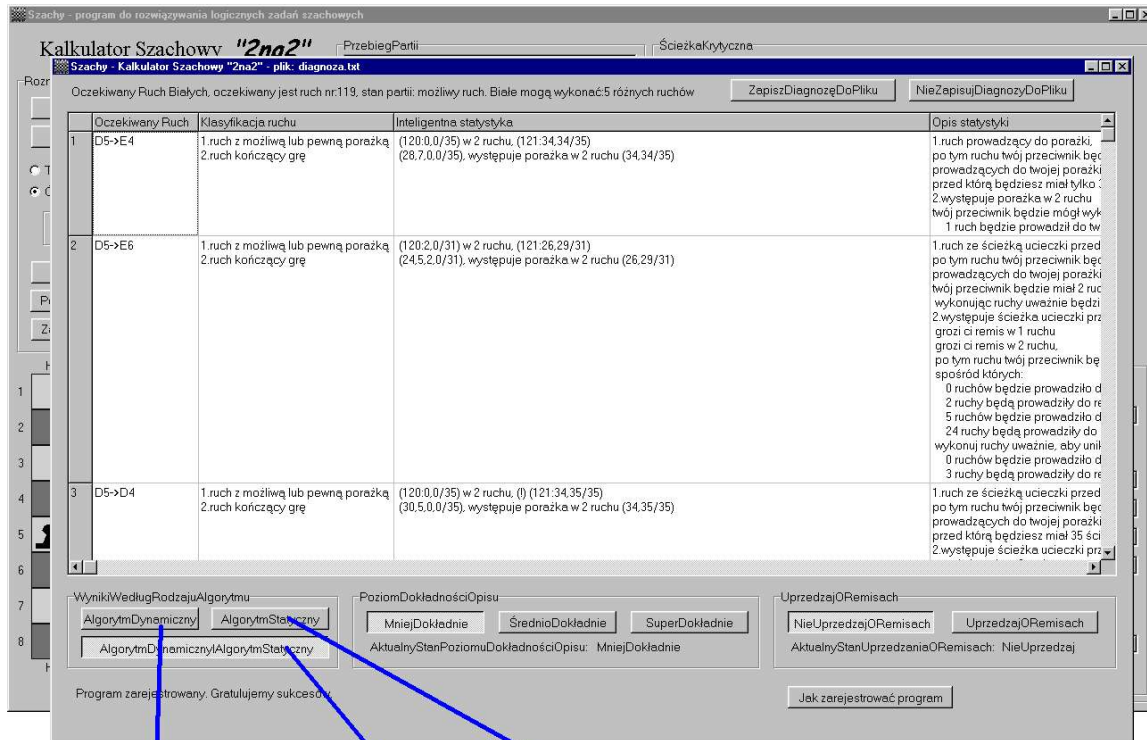
**wykonując ruch: D5->E6 niezależnie od ruchu twojego przeciwnika  
będziesz miał ścieżkę ucieczki przed porażką  
grozi ci remis na 2 sposoby w 1 ruchu  
występuje także 26 ścieżek ucieczki przed remisem w 2 ruchu  
grozi ci remis na 3 sposoby w 2 ruchu**

**wykonując ruch: D5->D4 niezależnie od ruchu twojego przeciwnika  
będziesz miał ścieżkę ucieczki przed porażką  
występują także 34 ścieżki ucieczki przed remisem w 2 ruchu  
grozi ci remis na 1 sposób w 2 ruchu**

**wykonując ruch: D5->C4 niezależnie od ruchu twojego przeciwnika  
będziesz miał ścieżkę ucieczki przed porażką  
występuje także 35 ścieżek ucieczki przed remisem w 2 ruchu  
grozi ci remis na 0 sposobów w 2 ruchu**

**wykonując ruch: D5->C6 tą partię przegrasz na 1 sposób w 1 ruchu**

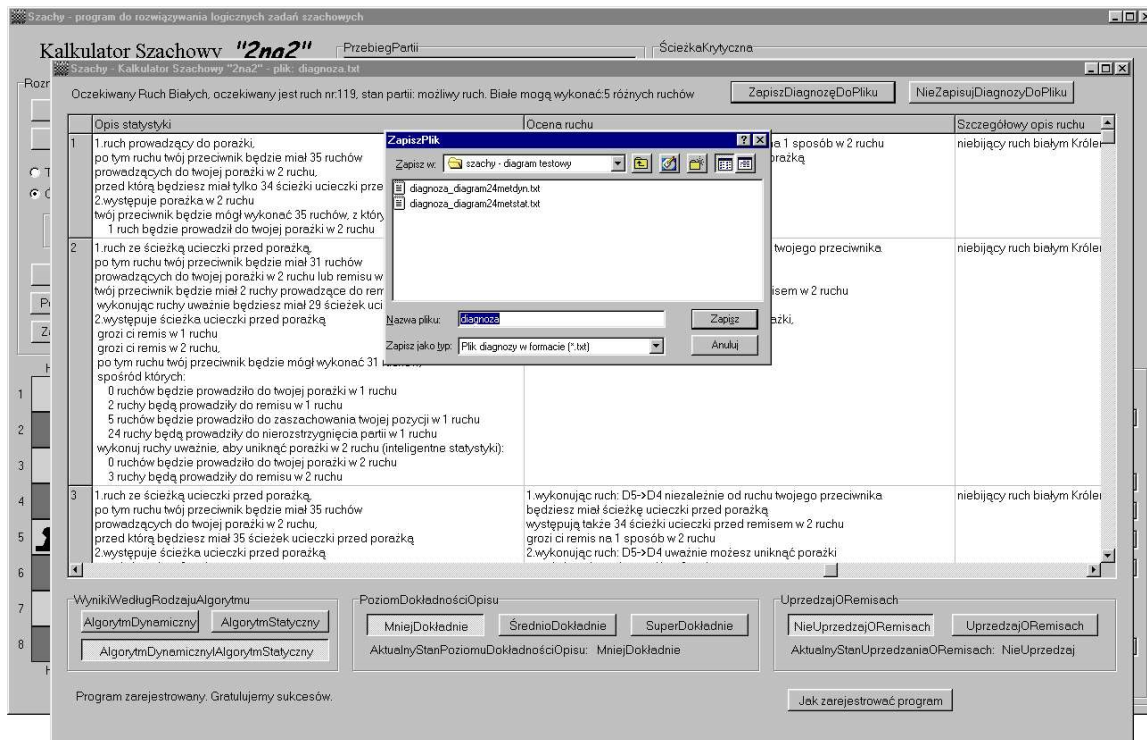
# Wyniki z obu algorytmów, równocześnie lub pojedynczo:



Algorytm Dynamiczny

Algorytm Statyczny

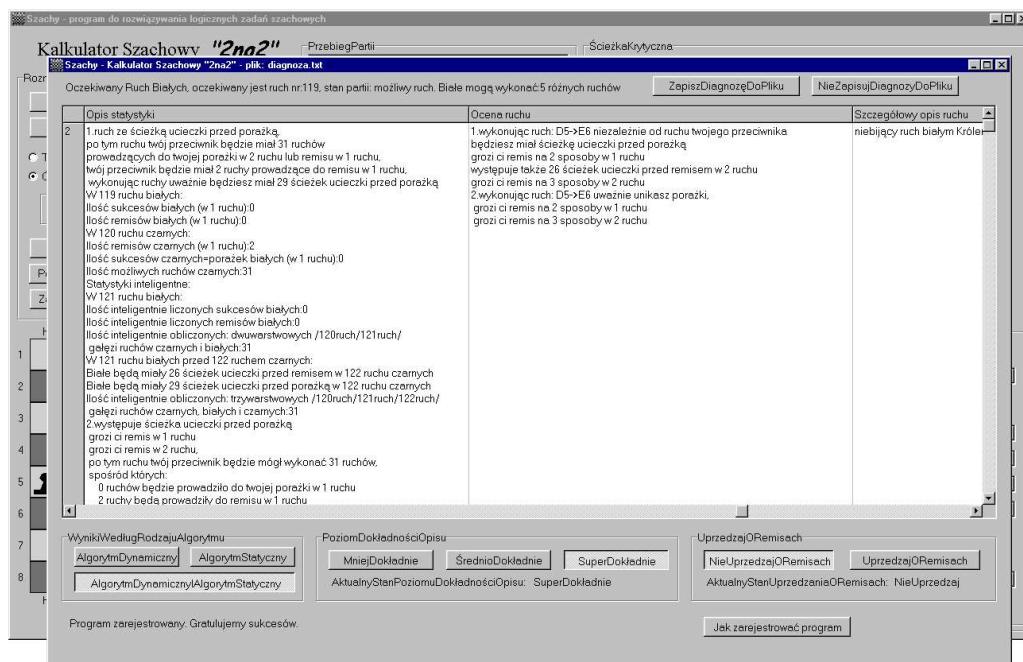
Algorytm Dynamiczny i Algorytm Statyczny



wygenerowaną Diagnozę Szachową możesz nagrać do pliku \*.txt

**Przed zapisaniem Diagnozy wybierz poziom szczegółowości opisu, [MniejDokładnie], [ŚrednioDokładnie] lub [SuperDokładnie].**

**Po naciśnięciu przycisku [ŚrednioDokładnie] możesz zapoznać się z dodatkowymi opisami poszczególnych ruchów, a po naciśnięciu przycisku [SuperDokładnie] ze szczegółami inteligentnych statystyk ruchów.**



**D5->E6 W 119 ruchu białych:**

**ilość sukcesów białych (w 1 ruchu):0**

**ilość remisów białych (w 1 ruchu):0**

**W 120 ruchu czarnych:**

**ilość remisów czarnych (w 1 ruchu):0**

**ilość sukcesów czarnych=porażek białych (w 1 ruchu):0**

**ilość możliwych ruchów czarnych=31**

**Statystyki inteligentne:**

**W 121 ruchu białych:**

**ilość inteligentnie liczonych sukcesów białych (w 2 ruchu):0**

**ilość inteligentnie liczonych remisów białych (w 2 ruchu):0**

**ilość inteligentnie obliczonych: dwuwarstwowych /120ruch/121ruch/**

**gałęzi ruchów czarnych i białych:31**

**W 121 ruchu białych przed 122 ruchem czarnych:**

**Białe będą miały 26 ścieżek ucieczki przed remisem w 122 ruchu**

**Białe będą miały 29 ścieżek ucieczki przed porażką w 122 ruchu**

**ilość inteligentnie obliczonych: trzywarstwowych /120ruch/121ruch/122ruch/ gałęzi ruchów czarnych, białych i czarnych:31**

**Tak więc najgorszy ruch to: D5->C6 porażka w jednym ruchu oraz najgorszy ruch to D5->E4 pewna porażka w drugim ruchu.**

**Średni ruch to: D5->E6 ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką a nawet z możliwymi remisami w jednym lub dwóch ruchach, oraz D5->D4 ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką i możliwym remisem w drugim ruchu, oraz D5->C4 ruch ze ścieżką ucieczki przed porażką.**

**Wybierając: D5->E6 lub D5->D4 lub D5->C4 unikniesz porażki, oczywiście w perspektywie czterech ruchów: dwóch ruchów białych i dwóch ruchów czarnych.**

**Pełną instrukcję obsługi i najnowszą wersję instalacyjną programu pobierzesz ze strony internetowej:**  
**[www.gryiszachy.republika.pl](http://www.gryiszachy.republika.pl)**

**Wersja instalacyjna programu, dostępna jest w pliku:**  
**setup\_szachy\_kalkulator\_szachowy\_2na2\_v1.1.exe,**  
**w postaci spakowanej do pliku zip:**  
**setup\_szachy\_kalkulator\_szachowy\_2na2\_v1.1.zip.**