

INSTRUCCIONS PER A RESOLDRE PROBLEMES D'ESCACS AMB L'ORDINADOR.-

A) PRIMER DE TOT, fer com si anessis a jugar una partida contra la màquina. En teoria, ja has jugat partides contra ella, i ja saps com es prepara tot. Em remeto a les instruccions que ja tens.

B) Un cop la màquina et pregunta *¿su jugada?*, tu en lloc de contestar com si anesis a jugar contra ella, polses X (per reclamar el menú general). Tan aviat et sorti el menú en pantalla, polses 2 (analizar posición). Et tornarà a sortir el taulell amb totes les peces. Polses Z, per netejar el taulell. RECORDA que, una vegada hakis polsat Z, la màquina et preguntarà *¿está seguro SI (S) / NO (N)*. Tu polsa S (de sí), i quedarà net el taulell, excepte els reis. Per a netejar els reis: rei blanc: E-1 i 0, rei negre: E-8 i 0.

C) Ja completament net el taulell, tornes a polsar X, i la màquina et preguntarà AVERAGE (A), CLOCK (C), MATCHING (M) i PROBLEM (P). **ATENCIO !!!!!**: hi ha dos tipus de problemes, els autèntics, és a dir, aquells que t'indiquen mat en dues, tres o quatre jugades, i els que propiament no ho són (per exemple, els de "La Vanguardia", "L'Avui", etc. que només et diuen qui guanya (blanques o negres, per` NO en quantes jugades).

Si és un autèntic problema, has de polsar (P), de problema, i la màquina et preguntarà número de jugades per a mat, i qui el fa ( si blanques o negres). Li dones totes aquestes dades, i la màquina, sense necessitat de polsar cap altre tecla, et començarà a resoldre el problema.

Si és tracta d'un problema "ful", és a dir, que no indiqui número de jugades fins a mat, en lloc de polsar (P) -problema-,