

PESHKA KULLANIM KILAVUZU

GİRİŞ	2
1. 1. Tanıtım	2
Peshk@'ya Hoş Geldiniz!.....	2
1.2. Sistem Gereksinimleri	2
1.3. Program Kurulumu.....	2
2. Kullanıcı Arayüzü	3
2.1.Ana Menü	3
2.2. Navigasyon.....	4
Navigasyon düğmesi ile ilgili resimden farklı bir durum söz konusudur. Zira programı daha kullanılır hale getirmek için yeni arayüzde değişiklik yapılmış ve Navigasyon düğmesi Notation=Notasyon düğmesi ile birlikte sağ alt kısımda yerleştirilmiştir.4	
2.3. Çalışma Alanı	5
2.3.1. Satranç Tahtası	5
2.3.2.Notasyon Penceresi	6
2.3.3. Soru Değişim Paneli	6
2.3.4. Durum Çubuğu.....	6
2.3.5. Çalışma alanı seçenekleri	7
3. System settings= Sistem ayarları.....	7
3.1 Seçenekler	7
3.2. Kullanıcı listesi.....	8
4. TEMEL REJİMLER	9
4.1. Alıştırmaların çözümü ve puanlar	9
4.2. ELO reyting değişimi	10
4.3. KAYIT DEFTERİ	11
4.4. İSTATİSTİK	12
4.5. ÇIKTI ALMAK.....	14

GİRİŞ

1.1. Tanıtım

Peshk@'ya Hoş Geldiniz!

Peshk@ hem yeni başlayanlar ve hem de tecrübeli satranccılar için hazırlanmış bir çok eğitim programlarının çalışmasını temin eden Satranç programıdır.

Kullanımı kolay olan bu program, sade arayüzü sayesinde kullanıcıya herhangi bir zorluk çıkarmadan çalışma imkanı sağlar.

Peshk@ da 3 genel mod vardır:

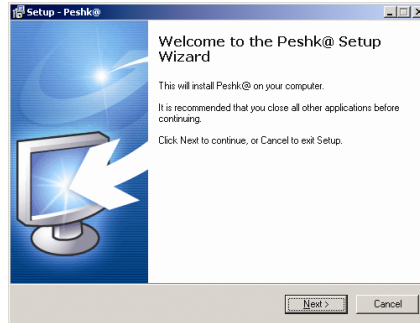
- Eğitim
- Testler
- Bilgisayara Karşı Oynama

1.2. Sistem Gereksinimleri

Peshk@ programı Microsoft Windows 2000, XP, Vista ve Windows 7 ve 8 işletim sistemleri ile uyumludur. Eğer yapılandırma detayları hakkında herhangi bir sorunuz varsa, teknik destek hizmeti için irtibat kurun: ovod2@yahoo.com info@chessok.ru ve info@chessok.com

1.3. Program Kurulumu

Eğitim kursları iki şekilde: DVD ve direct internet üzerinden yükleme olarak aktif edilir. Şimdilik DVD şeklinde temin edilme ile ilgili bilgi vererek direkt internet üzerinden eğitim kurslarının temini ile ilgili bilgini **5. İnternet üzerinden kurulum ve program aktivasyonu** kısmında detaylı anlatacağız. Yükleme işlemi DVD sürücüsüne diski taktıktan sonra otomatik olarak başlatılır. Aksi halde PeshkaSetup.exe ile klasörünü açıp ve uygulamayı elle çalıştırabilirsiniz.

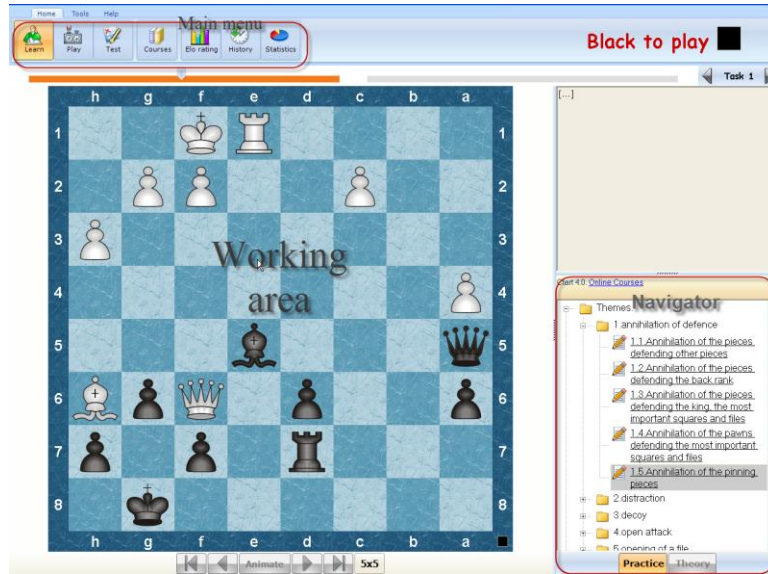


Kurulum sihirbazı bilgisayarınıza Peshk@'nı başarıyla yüklemek için yardımcı olacaktır.

2. Kullanıcı Arayüzü

Peshk@'nın kullanıcı arayüzü 3 temel bölümden oluşur:

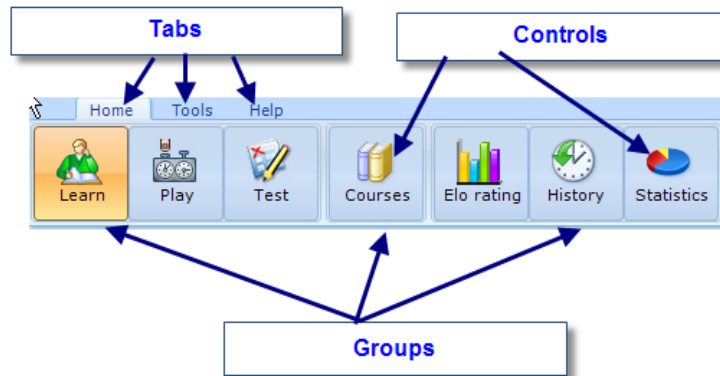
- **Main menu=Ana menu:** Herhangi bir fonksiyon veya program ayarına erişmenizi sağlar.
- **Navigator=Navigasyon:** Derslerde farklı konular, teorik ve pratik bölümler arasında hızlıca geçiş yapmanızı sağlar.
- **Working area=Çalışma Alanı:** Bu alan tüm kurslarda kullanacağınız temel çalışma alanıdır.



2.1.Ana Menü

Ana menü program penceresinin üst sol kısmında yer alır. Bu menü kurslar veya modlar (Öğrenci seçimi, program ayarları, çıktı alma vs) arasında geçiş yapmanıza izin verir. Bu menu üç kısımdan oluşmuştur:

- **Tabs=Sekmeler:** Programın çalışması için gerekli olan tüm operatörleri içerir.
- **Groups=Gruplar:** Birbirine bağlı düğmelerden oluşuyor.
 - **Controls=Kontrol:** Arayüzdeki fonksiyonel düğmeler

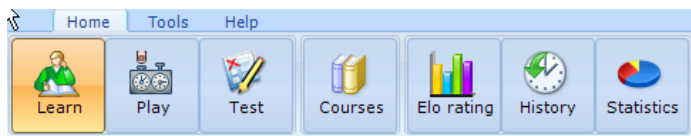


Ana menü şu sekmelerden oluşuyor:

Home= Temel kısım

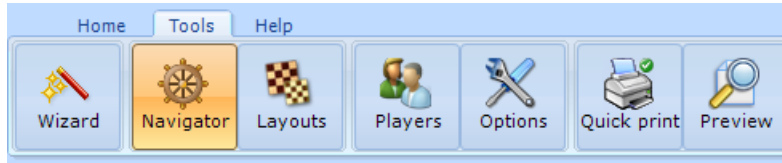
Tools =Araçlar

Help=Yardım



Temel kısım sekmesindeki operatörler üç gruba ayrılır. Birinci grup mevcut üç mod (Eğitim, oynama veya test) arasında genel bir seçim yapmanıza, ikinci grup çalışma için gerekli olan

kursları yüklemenize ve seçmenize imkan veriyor. Üçüncü grup ise istatistik veritabanı ve kayıt defterini görüntülemenize izin verir.



Araçlar sekmesindeki düğmeler programın görünümü ile ilgili ayarların düzenlenmesi (birinci grup), kullanıcı listesinin değişimi ve program ayarlanması (ikinci grup) ve işaretlenmiş konumların çıktısını almak için (üçüncü grup) kullanılıyor.

Yardım sekmesinde gerekli tüm yardımcı bilgi mevcut oluyor.

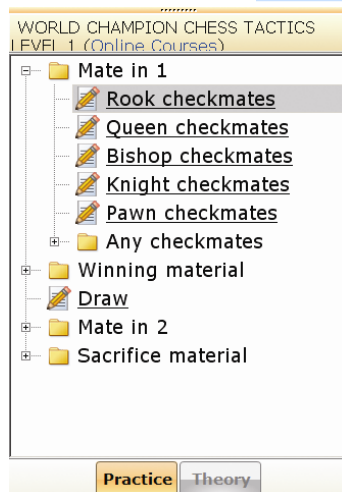
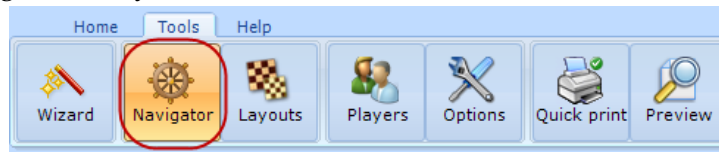


- **Task hint = İpucu** düğmesi soruları çözerken ipucu almanız için kullanılır.
- **Aquarium** düğmesi mevcut pozisyonu Aquarium Sandbox programına aktarmanıza yarar (bu özelliği destekleyen durumlar hariç aktif kullanılmıyor)
- **Help= Yardım** düğmesi Peshk@ ile ilgili Ek bilgi a için kullanılır.

2.2. Navigasyon

Navigasyon düğmesi ile ilgili resimdekinden farklı bir durum söz konusudur. Zira programı daha kullanılır hale getirmek için yeni arayüzde değişiklik yapılmış ve Navigasyon düğmesi Notation=Notasyon düğmesi ile birlikte sağ alt kısımda yerleştirilmiştir.

Navigasyon düğmesi seçilen kursun içindeki dersler arasında teori ve pratik rejimleri temelinde geçiş sağlamış oluyor.



Eğitim verilen kursun ismi pencerenin en üstünde, kursun içindeki derslerin listesi ise aşağıda görüntülenir. Gerekli dersi seçmek için hemin dersi listeden bulup isminin üzerine tıklamanız gerekmektedir. Program seçmiş olduğunuz dersin ilk konumunu otomatik olarak açmış olacak. Navigasyon sekmesinde iki tane düğme bulunmaktadır: **Theory=Teori** ve **Practice=Pratik** düğmeleri seçtiğiniz derslerde geçerli olan Teori ve Pratik modları arasında seçim yapmanızı sağlar. Örneğin, “Başlangıç düzeyden kulüp oyuncusuna” kursunda hem teori, hem de pratik modları mevcuttur. Ancak bir çok kursda, örneğin “Savunma Teknikleri” kursunda ise sadece Pratik modu aktiftir. Bu kursta Teori düğmesinin gri renkte ve aktif olmadığı

hususuna dikkat edin.

2.3. Çalışma Alanı

Çalışma alanı aslında programla en sık irtibat alanınızdır. Buradaki satranç tahtasında farklı konumlara ulaşabilir ve çözebilirsiniz , konumlar arasında geçisi sağlayabilir ve ilave bilgiyi gözden geçirebilirsiniz. Çalışma alanı 4 ana unsurdan oluşur:

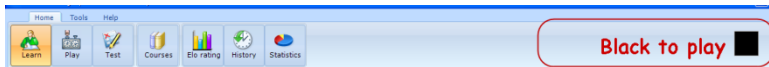
- Satranç Tahtası
- Notasyon Penceresi
- Task=Soru Değiştirme Paneli
- Durum Çubuğu

2.3.1. Satranç Tahtası



Satranç tahtasının standart bir görünümü vardır. Tahtanın etrafında koordinatlar (harf ve rakam) bulunur. Onu rahatlıkla çevirebilir, tahta ve taşların diğer herhangi bir dizaynına geçiş yapabilirsiniz. Bunun için tahtanın üstünde sağ tıklayarak size sunulan seçenekleri kullanabilirsiniz. Listede mevcut tasarımlardan birini seçebilir veya yeni bir tane tema oluşturabilirsiniz, Örneğin kendinize çalışmak için yeni bir tasarım yapmak istiyorsanız Add=Ekle düğmesine tıkladıktan sonra tasarımınızın bulunduğu klasörü seçerek temanızı ekleyebilirsiniz. Listede var olan tasarımlardan birisini silmek için temayı seçip Remove=Sil düğmesine tıklamanız yeterlidir.

Show markers=Görsel işaretler seçeneğini yeni başlayanlara taşların hareketini anlatmaktan tutmuş daha ileri düzeyde olan öğrencilerinize tempo, hızlı gelişim, zayıf kareler, açık hatların önemi ve s. gibi stratejik ve taktik konuları anlattığınız derslerinizde aktif kullanabilirsiniz.



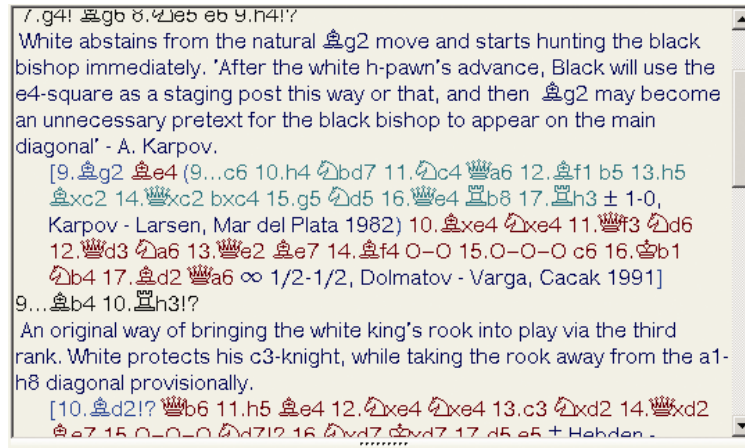
Hamle sırasının kimde olduğunu anlamak için, tahtanın sağ kısmında bulunan kare şeklindeki göstergeye bakabilirsiniz. Bu gösterge hamle sırası olan tarafa bağlı olarak rengini (siyah veya beyaz) ve konumunu (yukarı veya aşağı) değiştiriyor. Ayrıca hamle sırasının kimde olduğu menünün sağ üst kısmında yazılı olarak da belirtilmektedir.

Satranç tahtasının altındaki navigasyon düğmeleri konumu anlatırken ileriye veya geriye doğru hamle yapmanıza imkan verir. En soldaki düğme ile oyunun başındaki pozisyona geçiş yapabilirsiniz. Sonraki iki düğme ise birer hamle ileri veya geriye doğru hamle yapmanıza yarar. En sağdaki düğme ile konumun sonundaki pozisyona geçiş yapabilirsiniz. **Animate=Canlandır** düğmesine tıklayarak konumdaki hamlelerin otomatik olarak yapılmasını sağlamış olursunuz.

2.3.2. Notasyon Penceresi

Notasyon penceresi oyun sırasında yapılmış hamle ve yorumları görüntüler. Eğer geçerli kurs için Theory = Teori modu etkinse, farklı problemlerin çözümünde gerekli olan bazı teorik bilgileri bulabilirsiniz. Ayrıca oyuncular ve oyunun oynandığı yer hakkında ek bilgileri görmüş oluyorsunuz.

Eğer notasyon kısmındaki herhangi bir hamleye tıklarsanız seçmiş olduğunuz hamleden itibaren geçerli olan konum tahta üzerinde görünecektir. Kullanıcı notasyon listesinde belirtilen hamleleri geçerli olan konumdan ileriye veya geriye oynatabilir. Eğer > düğmesine tıklarsanız ileriye doğru, < düğmesine tıklarsanız ise geriye doğru konum değişecektir. Eğer mevcut hamle bir varyantta ise bu varyant görüntülenecektir.



Ana varyanttaki hamlelerin (diğer yan varyantlar hariç) animasyonunu izlemek için satranç tahtasının altında bulunan **Animate=Canlandır** düğmesine bir kez tıklayın. Animasyonu durdurmak için **Animate=Canlandır** düğmesine bir kez daha tıklamalısınız.

2.3.3. Soru Değişim Paneli

Konumların değişim paneli programın ana menüsünün altında yer almaktadır.



Bu panelin büyük bölümünü dikdörtgenler oluşturur. Dikdörtgenlerin sıra numarası seçilen dersteki konumların sıra numarasına eşittir. Bir sonraki soruya geçtiğinizde işaretleyici de sonraki dikdörtgene geçer ve geçerli konumun numarası sağ tarafta görünür. Eğer problem doğru çözülmüşse dikdörtgen yeşil renkle, hatalı çözülmüşse kırmızı renkle işaretlenecektir. Henüz çözülmemiş sorular ise gri renkli görünecektir.

Sorular arasında geçiş yapmanın iki yolu vardır:

- İşaretleyiciyi seçip istediğiniz konuma doğru hareket ettirin.
- Sağ üst köşede bulunan < yada > düğmeleri ile önceki yada sonraki soruya geçiş yapın.

2.3.4. Durum Çubuğu

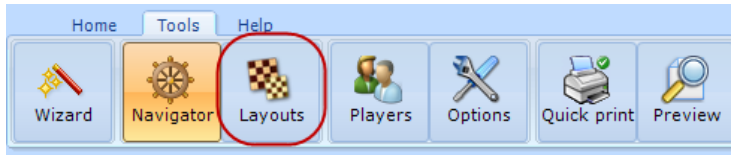
Konumları çözme süreci hakkındaki bilgilerin bulunduğu durum çubuğu, pencerenin alt kısmında yer almaktadır. Durum çubuğu şu bilgileri içeriyor:

- Geçerli çalışma modunu
- Dersin içerdiği tüm alıştırımların sayısı ve çözülmekte olan alıştırmanın numarasını
- Geçerli alıştırmanın çözümü zamanı kazanılacak puanı
- Hatalı hamle sayısını

- Harcanan zamanı
- Hamle sırasını

2.3.5. Çalışma alanı seçenekleri

Kendi tercihlerinize göre Peshk@ çalışma bölgesi görünümünü ayarlayabilirsiniz. Program içerisinde herhangi bir görünüm penceresini sürükleyip bırakarak yer değiştirebilirsiniz. Örneğin satranç tahtasını yada notasyon penceresini sürükleyip yer değiştirebilirsiniz. Ayıca Tools =Araçlar sekmesinde bulunan Default Layout =Varsayılan Görünüm seçeneği ile standart ayarlara dönüş yapabilirsiniz.



3. System settings= Sistem ayarları

Bu bölümde programla çalışmak için gerekli olan temel ayarlarla ilgili bilgiyi bulabilirsiniz:

- Seçenekler
- Kullanıcı listesi
- Kursların kılavuzu

3.1. Seçenekler

Ayarlarınızı değiştirmek için **ana menüdeki "Araçlar "** sekmesindeki **«Seçenekler»** düğmesine basın. Açılan pencere içinde okların yardımı ile gezin.

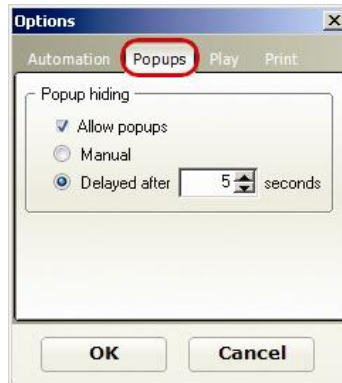
Otomatikleştirmek



Konumlar arasında geçiş yapmanın iki yolu var : «El ile » ve «Otomatik» (kısa bir aradan sonra). Otomatik yolu seçmek için, gecikmeni ayarlayın (1 ila 10 sn arasında)

Poplar=Açılır pencereler

Açılır pencerelere izin vermek için bunu işaretleyiniz. Bu zaman iki: El ile (sekme basıldığında kapatılacaktır) veya gecikmeli (sekme belirlenen kendiliğinden



süreden sonra kapanacaktır).

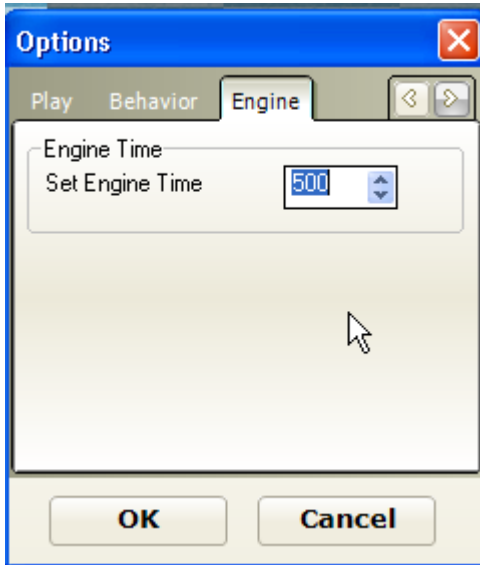
Play =Oyun



Eğer « Hamlelerin otomatik animasyonu (uygulanması)» etkinse hamle hızını ayarlayabilirsiniz. Seçtiğiniz rakam arttıkça hamleler daha hızlı yapılacak veya tersine yavaşlayacaktır.

Print = Baskı

4. bölümde bu konuda detaylı bilgi verilecek .



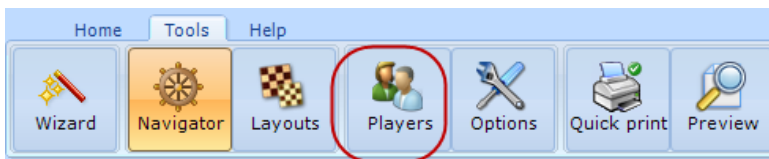
Engines = Motor

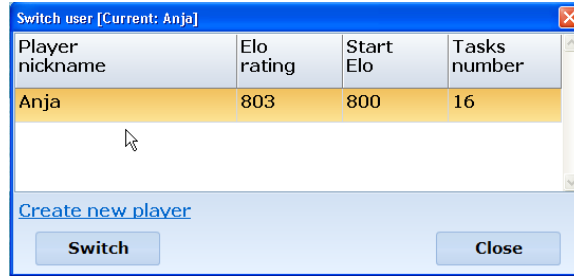
Burada hamle süresi için motora verilen süreyi belirleyebilirsiniz.

3.2. Kullanıcı listesi

Peshk@nın en üstün özelliklerinden biri de kayıtlı her kullanıcı için istatistik veritabanı depolamasıdır. Dolayısı ile antrenörler onlarca özel ve grup derslerinin verilerine,

sporcu ve veliler ise kendi derslerinin bilgilerine rahatlıkla ulaşabiliyorlar. Bunun için Ana menüden Araçlar sekmesinde bulunan Players= Kullanıcılar düğmesine tıklayarak kayıt yapmanız gerekiyor.





Açılan pencerede kayıtlı kullanıcıların tam listesini ve bunların mevcut ELO puanını (bu bilgileri en başta antrenör girmiş oluyor. ELO puanı yoksa UKD puanı, UKD puanı yoksa 800 rakamı gibi başlangıç puan girilebilir).



Yeni bir kullanıcı eklemek için, Create new player= Yeni kullanıcı oluştur düğmesine tıklayın. Şöyle bir pencere açılacaktır. Kullanıcı adınızı ve ilk Elo derecesi yazın ve Create=Oluştur düğmesine tıklayın. Kullanıcıyı değiştirmek için, Switch=Değiştir düğmesine tıklayın.

4. TEMEL REJİMLER

Program, seçilmiş eğitim kursuna bağlı olarak değişebilen birkaç işletim modunu destekler. Yeni başlayanlar için kurslarda "Teori" ve "Uygulama" gibi iki temel rejimin her ikisi mevcuttur. Daha zorlu kurslarda ise yalnızca "Uygulama" modu mevcut oluyor. Bu mod üç bileşene ayrılır:

- Eğitim
- Bilgisayara karşı oyna
- Test

4.1. Alıştırmaların çözümü ve puanlar

Program kullanıcı tarafından yapılan her bir doğru hamleye karşılık:

- cevap hamlesi yaparak kullanıcıya bir sonraki hamleyi yapmayı öneriyor;

-hamleyi kabul ediyor, fakat aynı zamanda gözden geçirilmesi için başka devam yolları da öneriyor. İlave devam yolu bittiğinde program ana devam yoluna dönüyor.

Yanlış hamle yapıldığında program taşı yerine koyuyor, kullanıcıyı puan silmekle cezalandırıyor ve ipucu veriyor.

- İlk ipucu doğru hamle bulunduktan sonra kayıp olan işaretlerle veriliyor. Program önemli kareleri (farklı renklerde olan karelerle) ve mümkün hamleleri (oklarla) dikkate almanızı öneriyor.



- 2. İpucu hamle yapması gereken taşın yanıp sönmesi şeklinde oluyor.

- Eğer 2. İpucundan sonra da yanlış hamle yapılırsa program doğru hamleyi kendisi yapıyor.

Her bir alıştırma için verilen puan konumun zorluk derecesine göre değişiyor. Yanlış hamlelere göre kullanıcı azami puanın 20-50% miktarınca cezalandırılmış oluyor. Ceza puanı alıştırmanın zorluk seviyesi ve yanlış hamlenin çözümün hangi aşamasında yapılmasına endeksli olarak veriliyor.

Çözüm zamanı hiç bir doğru hamle yapılmamış olsa kullanıcı 0 puan almış olacak.

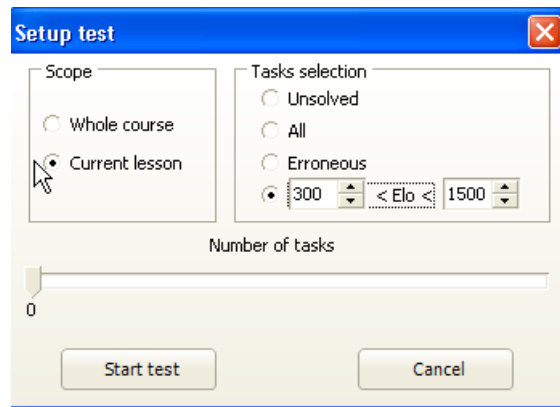
Alıştırmalar arasında geçiş panelinde ise bu konum turuncu renge , yani çözülmemiş olarak işaretlenecek.

Kullanıcı satranç kuralları dışında hamle yapmış olsa program bu hamleyi kabul etmeyecek. Taş otomatik olarak yerine dönecek ve program başka bir hamle beklemiş olacak.

Bazı eğitim kurslarında "5x5" küçük tahta şeklinde ipucu da mevcuttur.

4.2. ELO reyting değişimi

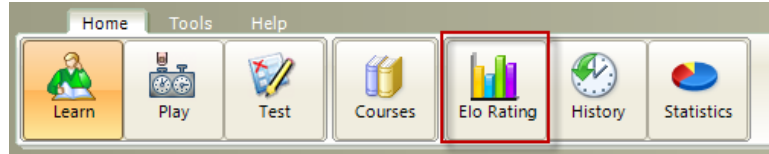
Peshk@ teste tabi tutulan kullanıcının ELO reytingini hesaplıyor. Reytingin değişim dinamikası özel pencerede gösteriliyor. Sonuçlara istinaden reyting böyle değişebilir:



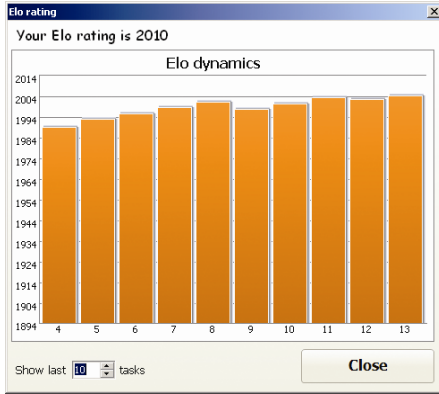
- Testteki konumların hiç bir doğru çözülmezse reyting en aşağı seviyeye düşmüş olacak.
- Testteki konumların hepsi doğru çözülmüşse reyting en yüksek seviyeye kalkmış olacak.
- Konumların bir kısmı doğru çözülmüş olsa, reyting testte kazanılmış puanlara istinaden inmiş veya yükselmiş olacak.

Reyting yelpazesi testteki konumların sayısı ile ilgilidir. Konumların sayı ne kadar çok olsa onları doğru çözerek daha yüksek reyting kazanmış olursunuz.

Rayting değişimi ile ilgili statistik bilgi almak için ana menüdeki Rayting düymesine tıklayın.

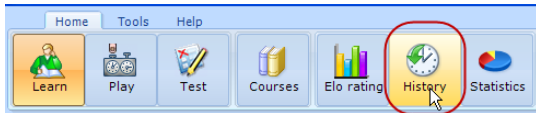


Şöyle bir pencere açılmış olacak:



Rayting dinamikası diyagramda gösterilmiştir. Şu anki ELO'nuz diyagramın üstünde gözüküyor. Pencerenin alt kısmında ELO diyagramında değerlendirmeye tabi tutulacak konum sayısını ayarlayabilirsiniz. Statistik veriler test yapıldıktan sonra gösteriliyor. Bunun için Rating düymesine tıklamanız yeterlidir.

4.3. KAYIT DEFTERİ



Peshk@'nın diğer üstün özelliklerinden birisi de **Kayıt Defteri**'nin olmasıdır. Program her bir kullanıcının çözdüğü konumların bilgisini kayıt ediyor. Çözülmüş konumların listesini görmek için **History=Kayıt Defteri** düğmesine tıklayın.

Böyle bir pencere açılmış olacak:



Pencerenin yukarısında şu an itibarı ile uygulanan Eğitim kursunun ismi, aşağısında ise kullanıcının çözdüğü konumların listesi gözükmüş olacak. İlk konumlar listenin sonunda, sonuncu konumlar ise başında yer alıyor. Her bir konumun yanında dersin ismi, konum numarası, alıştırımların toplam sayısı, hataların sayısı, çözüm için verilebilecek azami puan ve kullanıcının kazandığı puan yazılmış oluyor.

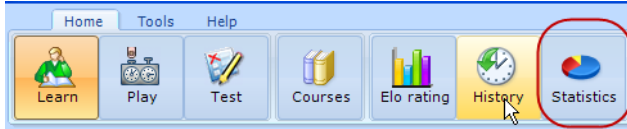
Konum bir kaç defa incelenmiş olsa Kayıt defteri sonuncu çözümü göstermiş olacak.

Çözülmüş konumlardan her hangi birine geçmek için Kayıt defterinde o konumun üzerine tıklayın ve Switch=Geçiş düğmesine basın.

Başka bir kursta çözümleri incelemek için Courses=Kurslar bölümünden hemin kursu seçin ve tekrar “Kayıt defteri” düğmesine basın.

4.4. İSTATİSTİK

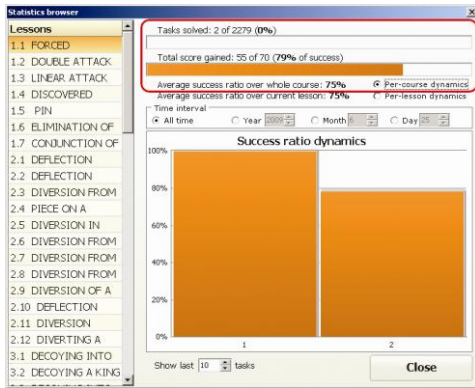
Her bir kullanıcının çözdüğü konumlarla ilgili istatistik veritabanı Statistics=İstatistik bölümünde kayıt altına alınıyor.



İstatistik düğmesine tıkladığınızda açılan pencerenin sol tarafında tüm derslerin listesi veriliyor. Seçtiğiniz dersin ismi üzerine 2 defa tıkladığınızda o derse ait istatistik veritabanını gözden geçirmiş olursunuz.

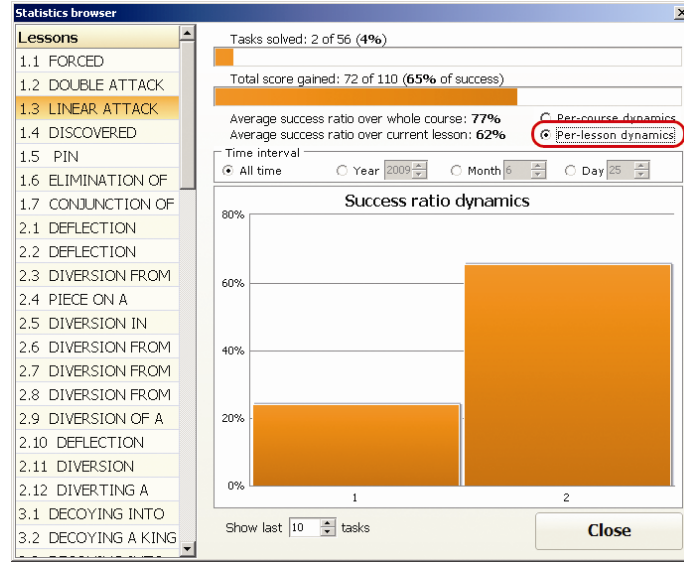
Herbir dersle ilgili şu bilgiler veriliyor:

- Çözülmüş konumların sayısı
- Tüm konumların sayısı
- Kazanılmış puanın kazanılabilecek azami puana bölünmesi ile hesaplanan GENEL başarı yüzdesi.



Örneğin, ilk konumda siz azami 40 puanın 40'nı, ikinci konumda ise azami 30 puanın 15'ni kazanmış olsanız sizin genel başarı yüzdeniz $(40+15) / (40+30) = 0,79 = 79\%$ oluyor.

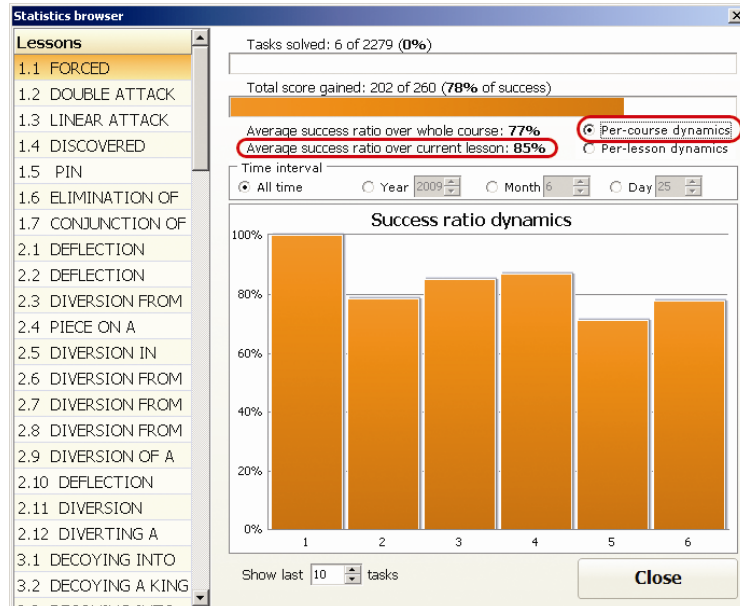
- ORTALAMA başarı yüzdeniz ise tüm konumların çözülmesindeki başarı yüzdelerinin konumların sayına bölünmesi ile elde edilmiş oluyor. Örneğin ilk konumda başarı yüzdeniz $40/40=100\%$, ikinci konumda ise $15/30=50\%$. Dolayısı ile ortalama başarı yüzdeniz $100+50/2=75\%$ olarak tespit edilir.



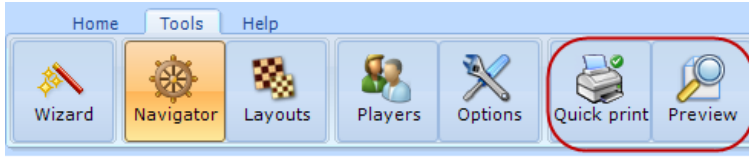
Pencerenin altındaki diyagram herbir konunun çözülmesine endeksli olarak oluşturulan başarı yüzdesi değişim dinamiğini gösteriyor. Bu diyagramda gösterilmesini istediğiniz konum sayısını diyagramın sol alt köşesindeki pencereden ayarlayabilirsiniz.

Şu bilgiler ise TÜM EĞİTİM KURSU için geçerli oluyor:

-Tüm kursun ortalama başarı yüzdesi kursdaki tüm derslerdeki başarı yüzdelilerinin toplamının ders sayısına olan nisbeti ile belirlenmiş oluyor. Örneğin kullanıcı kursdaki 2 dersi 24% ve 100% başarı yüzdesi ile tamamlamışsa bu kursun ortalama başarı yüzdesi $(24+100) / 2 = 62\%$ olacak.



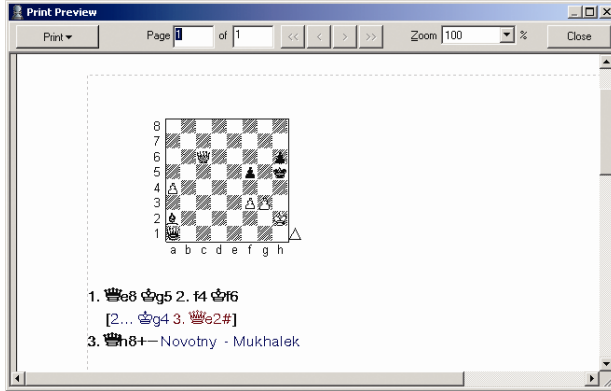
4.5. ÇIKTI ALMAK



Ön izleme ve baskı için Ana menüdeki Tools=ARAÇLAR bölümüne girmeniz gerekiyor. Burada ise Options=Seçenekler düğmesine basarak Behavior=Rejim seçeneğine girin ve :

- Sadece diyagramı baskıya vermek isterseniz diyagram kısmını;
- Sadece notasyonu baskıya vermek dilerseviz notasyon kısmını;
- Hem diyagram, hem de notasyonu baskıya vermek isterseniz her ikisini işaretleyin.

Sonra “Ok” düğmesine basın. Daha sonra ise Tools=Araçlar kısmındaki Preview=Önizleme düğmesine tıkladığınızda önizleme penceresi açılmış olacak ve siz konumun kağıta verilmiş halini önceden görebileceksiniz.



Oranların değişmesi konumun ölçü ve notasyon boyutunu kağıtta değil, sadece monitorda değişmiş olur. Tüm sayfaları baskıya vermek için “Print”=Baskı düğmesindeki “All”=“Tümü” şıkkını seçin. Sadece şimdiki sayfayı baskıya vermek için “Current”=“Şimdiki” şıkkını seçmek gerekiyor. Konumu derhal baskıya vermek için Araçlar kısmındaki Quick print= Hızlı baskı düğmesine tıklayın.

Saygılarımla,
Dimes HAK (Mushfig Mammadli)
Convekta LTD şirketinin Türkiye temsilcisi