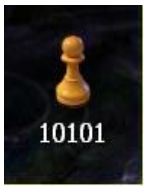
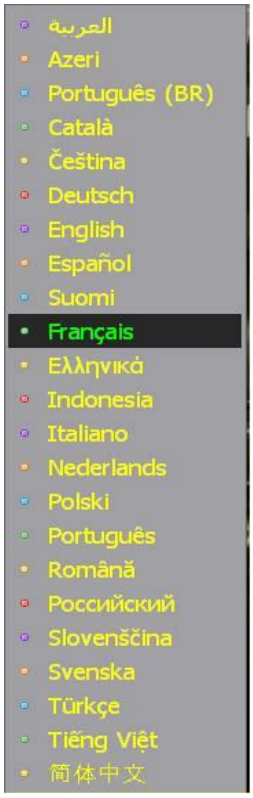
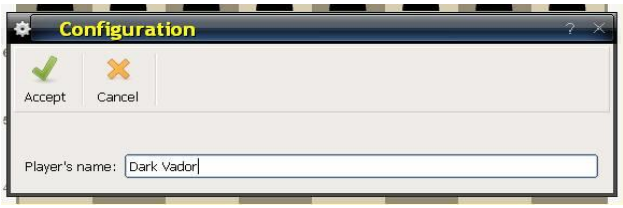
Mise en route, Configuration, PGN/FNS & Utilisateurs

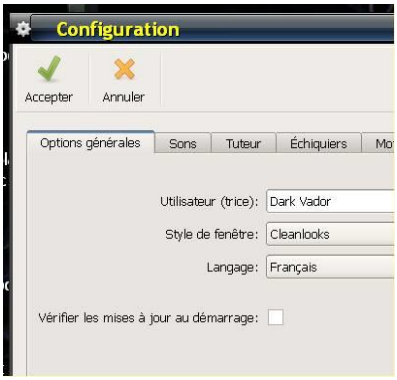
Lors de l'installation du programme LUCAS Chess il vous est proposé tout d'abord de choisir la langue utilisée pour communiquer avec l'assistant d'installation. Ce n'est pas un choix définitif ! Un raccourci de démarrage est disponible sur votre bureau si vous sélectionnez cette option et que vous avez choisi la version en fixe. Si vous choisissez la version portable (par exemple dans le cas d'une version en développement) vous pouvez créer ce raccourci d'un clic droit avec le pointeur placé sur l'icône de démarrage de l'exe (le petit pion blanc dans le dossier où est installé le programme) et le placer sur le bureau. Cet icône est emblématique du programme LUCAS Chess, il n'est donc pas nécessaire de conserver le nom qui n'est que la répétition de cette information et vous pouvez très bien, comme dans cet exemple, utiliser la numérotation de la version téléchargée afin de suivre plus facilement les évolutions de votre programme, elles sont fréquentes ! Lors du 1er démarrage, le choix vous est encore proposé entre toutes les langues disponibles et, cette fois, c'est pour de bon. Cette liste est en constante évolution, le programme LUCAS Chess est disponible pour des contrées toujours plus nombreuses. La sélection faite, vous voici en présence de la fenêtre utilisateur dans laquelle vous préciserez le nom qu'il vous convient d'avoir pour disposer de votre dossier dans ce programme. Sitôt renseigné, vous êtes en présence du 1er exercice à résoudre à l'intérieur du « Challenge 101 » dont le temps d'exécution est chronométré. La résolution de cette position invite le programme à vous en proposer tout de suite une autre, c'est un progrès disponible depuis la version 10. Vous pouvez vous y atteler ou passer directement à l'utilisation des nombreuses fonctions de LUCAS Chess en cliquant sur n'importe quelle commande située dans le bandeau du haut.







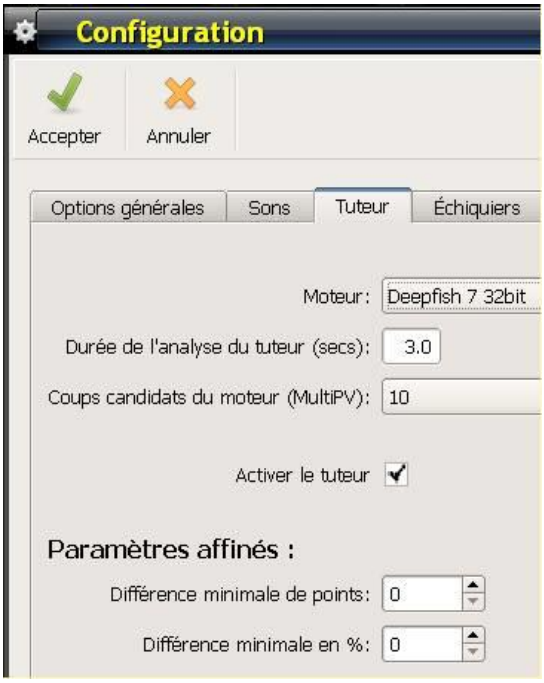
Nota bene : le dossier de l'utilisateur (UsrData) n'existe pas lors de l'installation du programme. Ce sont les informations que vous donnez qui en permettent la création. A ce moment, l'apparence dont vous disposez est fournie par défaut.



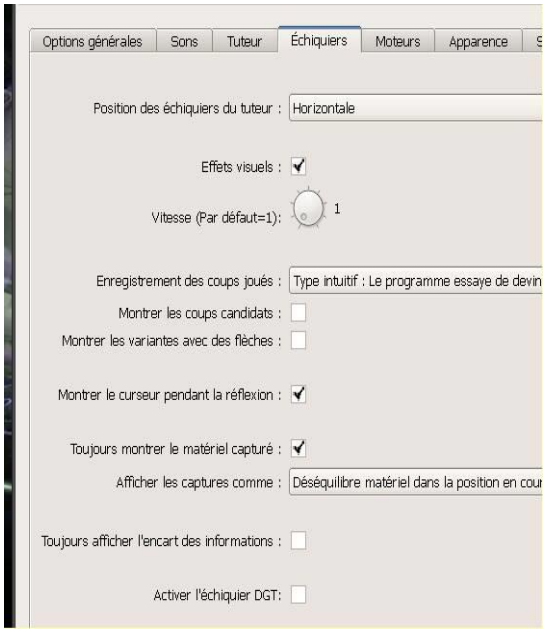
Pour vérifier que le dossier créé est bien celui que vous désirez, passez par la commande « **Options/Configuration** ».

Vous y retrouvez, dans l'onglet des « **Options générales** », le pseudo que vous avez retenu ainsi que le style de la fenêtre principale et la langue choisie. Une indication supplémentaire vous permet d'opter pour une vérification automatique des mises à jour, son intitulé est clairement explicite. Dans

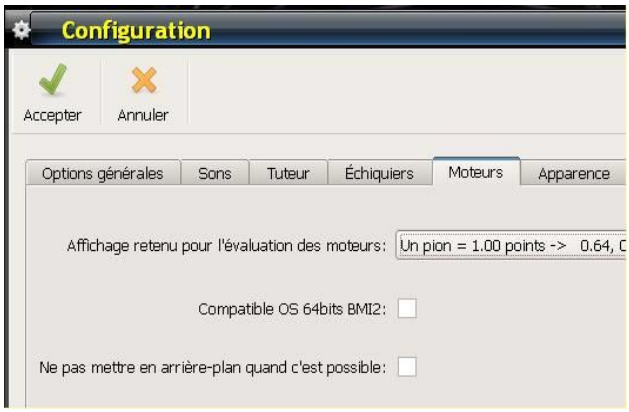
ce dossier de configuration, vous disposez de nombreux choix afin de mettre ce programme à votre main. Il y a plusieurs onglets disponibles, certains doivent être précisément renseignés pour une bonne utilisation de LUCAS Chess. L'onglet « **Sons** » ne nécessite pas d'explication tant il est facilement compréhensible. L'onglet « **Tuteur** » vous informe que le moteur d'analyse (la version multi processeurs de Stockfish) est fourni par défaut. De nombreux moteurs (gratuits évidemment !) sont fournis avec le programme. Son temps de réflexion est calibré à 3 secondes, vous pouvez augmenter ce temps pour un meilleur résultat. Le nombre des coups candidats envisagés par ce moteur (MultiPV pour «multiple des variantes du processeur ») est à 10 par défaut. Vous pouvez réduire cela, un bon usage est à 3 ou 5. Les paramètres affinés sont en relation avec l'onglet du moteur abordé plus loin. Ils permettent de définir plus précisément la fourchette d'évaluation utilisée pour considérer qu'un coup analysé par le moteur mérite l'intervention du tuteur (et donc son conseil à votre égard) dans les exercices que vous effectuerez par la suite et dans la coloration des coups affichée par le programme depuis les « Couleurs PGN » (Ligne de commande « **Options/Couleurs/Options générales** », l'onglet « PGN »). L'autre onglet (O.S) permet de définir de façon plus étendue une palette de couleurs applicables en différents endroits du programme (**<u>Voir à la fin de ce document</u>**).



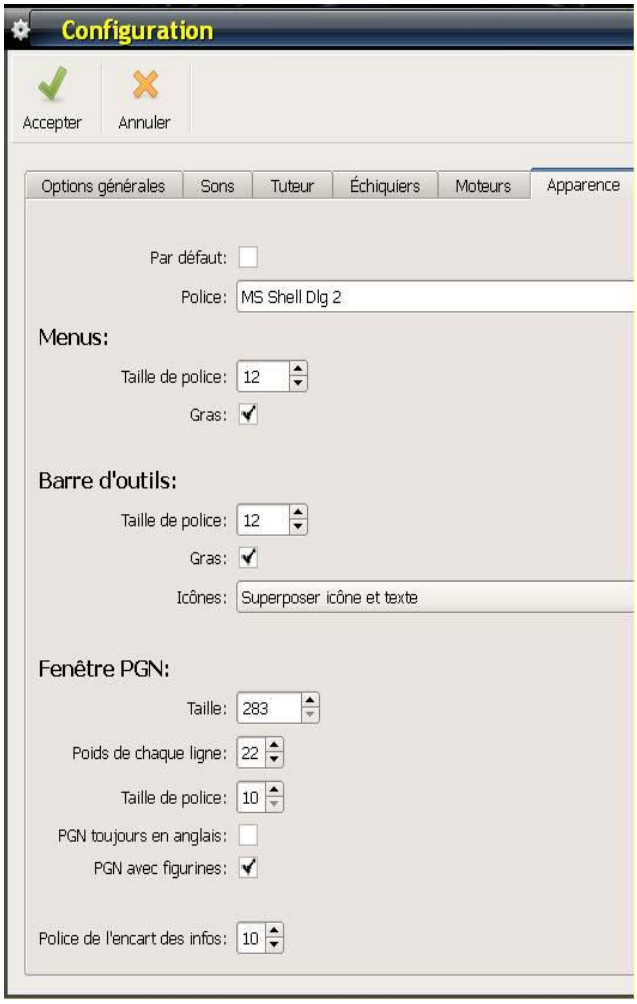
L'onglet « **Échiquiers** » vous propose par défaut la configuration horizontale lors de l'affichage des échiquiers utilisés par le tuteur, c'est une bonne option. Les effets visuels et la vitesse de déplacement sont corrects. L'enregistrement de vos coups par le programme comporte 2 options. Soit vous optez pour le mode « imposé » et vous indiquez la case de départ et la case d'arrivée. Soit vous optez pour le mode « intuitif », vous indiquez alors la case de départ et le programme vous suggère la case d'arrivée. C'est le mode le plus rapide. Il vous est loisible de retenir ou non l'indication des coups candidats de vos adversaires tout comme l'affichage des variantes avec des flèches, conserver ou non la présence du curseur ainsi que l'affichage du matériel capturé par chacun des camps. Cette option se fait en 2 modes. Soit l'affichage indique l'avantage matériel



obtenu par l'un ou l'autre des joueurs au moment de la position, soit c'est la totalité du matériel capturé depuis le début de la partie qui est visible. C'est affaire de goût ! Vous pouvez conserver les indications d'identification de la partie. Enfin, la dernière option concerne les possesseurs d'un échiquier relié à l'ordinateur.



L'onglet « **Moteurs** » vous permet de définir l'échelle de valeur que vous donnez à l'évaluation faite par le tuteur. Si vous retenez la valeur maximum alors un pion échangé dans la partie sera équivalent à 100 points. C'est l'ancienne façon utilisée pour calibrer la valeur des coups. Si vous retenez la valeur avec décimale (la méthode la plus usité actuellement) comme sur cet exemple, alors vous serez en accord avec les affichages donnés par la plupart des sites internet sur les échecs. Les deux autres options concernent la compatibilité en 64 bits et l'apparition des évaluations du moteur lors des analyses de celui-ci.



L'onglet « **Apparence** » est destiné à l'approche visuelle de l'interface principale. Il est assez explicite dans son ensemble mais retenez tout de même les informations suivantes :

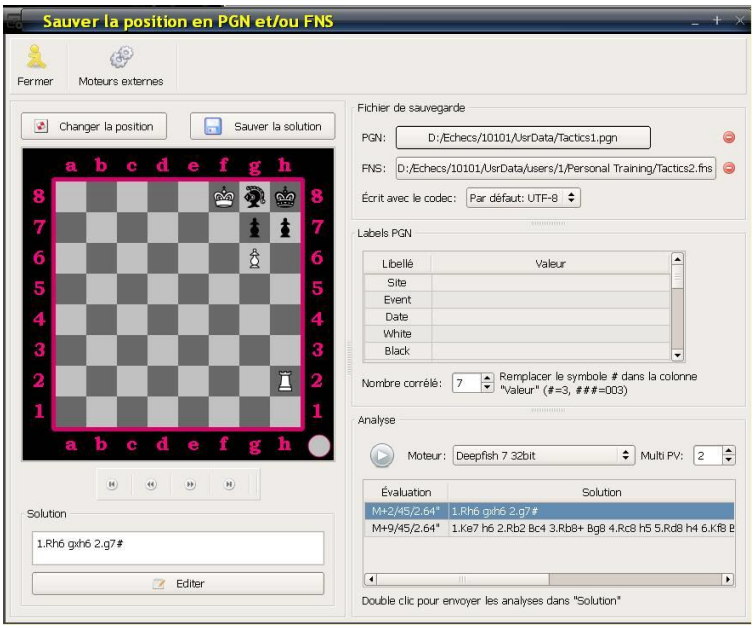
Dans la barre d'outils, il vous est possible de modifier le cadre général des informations des différents menus proposés dans le bandeau situé dans la partie supérieure de l'interface. Quatre options vous sont proposées. Soit vous décidez que vous ne voulez voir que les icônes qui identifient ces menus. Soit vous pouvez retenir de ne voir que les noms des commandes de ces mêmes menus. Soit vous choisissez de voir à la fois les icônes et les noms de ces menus que vous voulez faire apparaitre avec le nom situé en dessous de l'icône comme dans cet exemple. L'icône sera souligné par le texte indiquant le menu. Soit enfin vous préférerez avoir les deux mentions sur une seule ligne (juxtaposées) et, dans ce cas, l'icône précédera le texte de la commande. Là encore c'est affaire de goût et rien ne vous interdit de faire l'essai de ces différents choix. Enfin, et toujours dans cet aperçu, la notation retenue des coups de la partie se fait avec des figurines. Avec cette option, le programme respectera

scrupuleusement le choix des pièces que vous préférez sur l'échiquier afin d'en faire sa police pour indiquer ces coups.

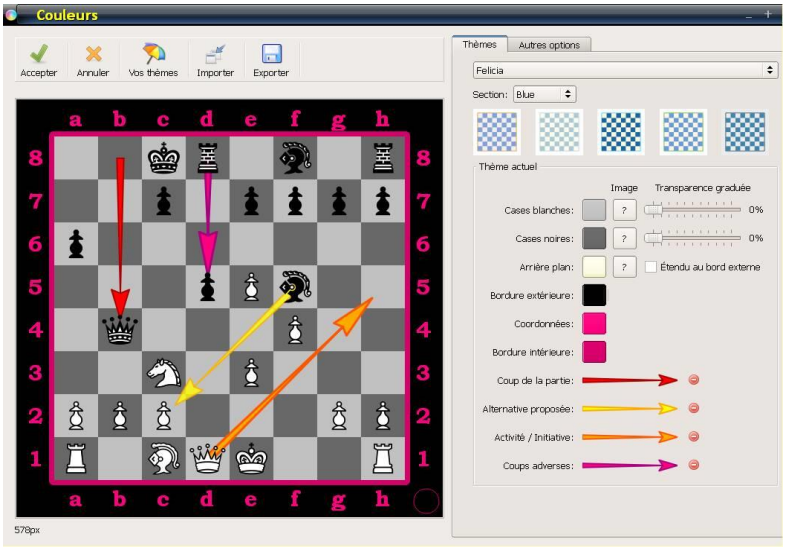
L'onglet suivant, celui de la « **Sauvegarde automatique** » mérite tout particulièrement votre attention. Il est l'un des éléments importants de votre progression tout au long de l'utilisation que vous ferez de LUCAS Chess. Et c'est une notion forte des avantages de ce programme ! Il s'agit de vos fichiers d'enregistrement des parties au format universel PGN et des positions au format CSV. Dans cet onglet, vous nommez les fichiers qui vous permettrons de faire des analyses approfondis de votre travail, ceci afin de faciliter votre progression. Il est **fortement recommandé** de placer votre fichier en format PGN dans le dossier UsrData pour des raisons de conservation de vos éléments lorsque vous passerez d'une version à une autre. En règle générale, retenez que tout ce que vous voulez ajouter à la configuration originelle de LUCAS Chess (y compris la documentation disponible sur le site à la rubrique « Notices ») vaut d'être placé dans ce dossier en autant de sous-dossiers dûment nommés. Ainsi, le passage d'une version à une autre se fait d'un simple copier/coller et vos paramétrages ne seront fait qu'une seule fois, vous gagnerez du temps et garderez ce programme sous l'apparence qui vous sied le mieux sans jamais rien perdre de vos efforts de progrès. Dans cet aperçu, toutes les parties, quel que soit leur résultat, sont enregistrées dans le fichier PGN du dossier UsrData. C'est également dans ce dossier que vient se placer le fichier CSV, mais une autre option concernant les positions destinées à devenir des exercices pour vous (ou qui vous voulez, après tout !) est accessible depuis la commande « **Outils/Sauver la position en PGN et/ou FNS** ». Il s'agit là de fabriquer un autre fichier PGN (correctement nommé afin de ne pas faire de confusion) et/ou un fichier FNS, c'est le format destiné aux exercices et reconnu par le programme LUCAS Chess. La fenêtre qui apparaît présente un échiquier avec la position initiale et un certain nombre de commandes. Pour bâtir la position voulue, différentes approches s'offre à vous. En premier lieu, il s'agit de nommer le fichier PGN (format universel reconnu par la majorité des programmes d'échecs, ce qui fait que ce fichier est exportable !) placé comme annoncé dans le dossier UsrData. Puis il faut nommer le fichier FNS des positions d'exercices. Ce fichier est natif de LUCAS Chess et n'est pas reconnu par d'autres programmes. Son avantage est qu'il prend

directement place dans le sous-dossier des entraînements nommé « Personnal training » dans le dossier UsrData.

Ensuite, vous cliquez sur la commande « **Changer la position** », située en haut à gauche de l'échiquier. S'ouvre une fenêtre rectangulaire en verticale (Position initiale) avec l'échiquier sur lequel il est possible de déplacer les pièces. Dans cet exemple, un clic sur l'icône représentant une poubelle (4ème en partant de la gauche dans le bandeau du haut) permet de vider l'échiquier. Si vous voulez revenir rapidement à la position initiale de l'échiquier, il vous suffit de cliquer sur la flèche bleue pointée sur une barre (3ème en partant de la gauche). Placée les pièces des deux camps comme désiré, ici un exercice de mat en 2 coups avec trait aux blancs. Mais il vous est aussi possible de positionner les éléments de cet échiquier depuis l'utilisation d'un scanner (l'icône situé le plus à droite dans les commandes du bandeau) ou de récupérer un schéma de position déjà enregistré dans le presse-papiers (5ème icône dans les commandes du haut). Lorsque vous avez atteint la position désirée, cliquez sur la commande « **Sauvegarder** » (1er icône en partant de la gauche, celui avec la disquette), vous revenez à la fenêtre de l'aperçu précédent. Si vous désirez imposer vous-même la solution de l'exercice en jouant les coups, cliquez sur la commande « **Éditer** » (l'icône avec une page et un crayon) située sous l'échiquier. Une fenêtre s'ouvre qui vous permet de jouer les coups puis de les sauvegarder en notation de l'exercice. Si vous ne souhaitez pas jouer les coups mais que vous voulez en laisser le soin à un fort programme, qu'à cela ne tienne ! Dans l'encart « Analyse » situé en bas à droite, vous avez accès à la liste des moteurs disponibles. Choisissez celui qui vous convient puis cliquez sur le bouton présentant une flèche blanche sur un fond bleu. Ceci lance le moteur qui vous propose ses vues sur la situation. Double cliquez sur la ligne qui vous intéresse, celle-ci se reporte dans l'encart de la « Solution » en tant que notation de la position. Cliquez sur la commande « **Sauver la solution** », l'icône avec une disquette situé au-dessus à droite de l'échiquier et c'est fait ! Notez aussi que les moteurs externes peuvent être connectés depuis la commande « **Moteurs externes** » située dans le bandeau du haut. Ainsi, il devient très facile de fabriquer ses propres séances d'entraînement.



Les paramètres de l'apparence sont dans les options de configuration comme nous l'avons vu ici. Mais d'autres encore sont disponibles depuis la fenêtre première et les commandes « **Options/Couleurs/Échiquier principal** », « **Options/Couleurs/Options générales**» et vous y définissez l'aspect de l'échiquier, les pièces, la police de caractère utilisée, les flèches destinées à vous renseigner ainsi que quelques autres paramètres complémentaires. Des configurations d'échiquiers prédéfinies vous sont proposées mais vous pouvez tout autant sélectionner la couleur des cases qui vous convient le mieux.



Retenez aussi que ce programme vous autorise à décliner autant de personnalités d'utilisateurs que vous voulez. Vous pouvez parfaitement vous servir de différents pseudos pour une progression en parallèle concernant votre apprentissage, c'est-à-dire que vous pouvez être « Vous01, Vous02,… », etc. Mais vous pouvez aussi être plusieurs utilisateurs différents avec le même programme.

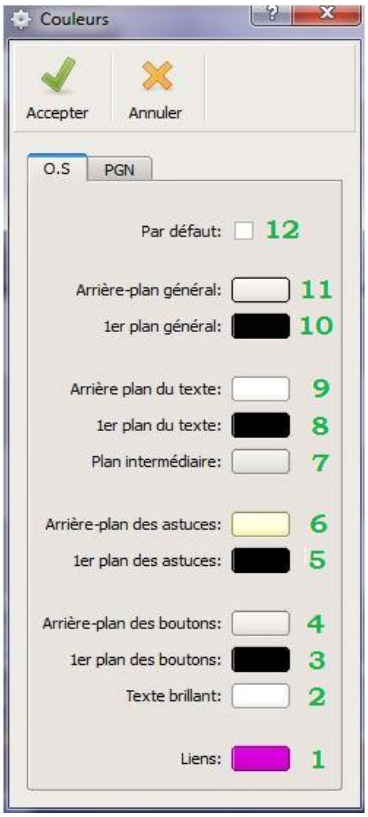
Nota bene : Seul le 1er utilisateur est apte à créer et ajouter de nouveaux pseudos. Il est le parent unique de tous les membres enregistrés par la suite. Il est le seul à disposer de la commande « Options/Utilisateurs » Cette commande disparaît pour les autres membres de la famille ! Ainsi, dans ces 2 exemples, 'Chubaka' et 'Maxou' sont les parents des autres membres des listes respectives !

Cette restriction faite dans l'inscription des différents pseudos est parfaitement logique. Donner accès libre à l'inscription des pseudos à chacun des membres n'est pas envisageable par le programme qui se perdrait rapidement dans un foutoir sans issue !! Dans tous les cas, l'accès à cette option de multi personnalités se fait via la commande « **Options/Utilisateurs** ». Vous pouvez créer autant de dossiers que souhaités avec la commande « **Nouveau** » (**+**) du bandeau. Sachez que lorsque vous redémarrerez le programme, ce choix de l'utilisateur vous sera proposé en 1er, avant même que d'accéder à la fenêtre principale.

Lorsque vous relancez pour la 1ère fois le programme LUCAS Chess avec une nouvelle personnalité, l'interface apparaît en Anglais par défaut. En toute logique encore, c'est à chacun des utilisateurs de faire sa propre tambouille, de définir la langue et les paramètres qui lui

conviennent. Vous devez alors confirmer le pseudo choisi et repasser par les réglages des différentes options indiquées précédemment.

Toutes les informations concernant les différents utilisateurs sont stockées dans le dossier « UsrData/Users » et classées à l'aide de numéros au regard de la chronologie avec laquelle ces personnes se sont désignées.



Dans une version récente est apparue la possibilité d'un usage plus étendu des couleurs sous LUCAS Chess. C'est la commande « **Options/Couleurs/Options générales** » avec une fenêtre comportant 2 onglets. Le 1er est appelé « O .S » pour « Organising system » c'est-à-dire le système d'exploitation utilisé par le programme et, donc, l'apparence qui en découle, que ce soit sous Windows, Linux, etc. Le second (PGN) est montré dans l'aperçu situé en page 2 du présent document. Pour une lecture simplifiée, les commandes « O.S » sont numérotées dans cet aperçu. Ainsi, si vous agissez en modifiant les couleurs dans les numéros attribués, vous pouvez tout de suite comprendre l'influence que cela aura.

Par exemple, si vous modifiez la couleur de **1** comme dans l'aperçu

de gauche, vous obtenez ci-dessus cette modification des liens depuis la commande « **Informations/A propos** » en partant de la fenêtre 1ère du programme:

Et ainsi de suite avec à chaque fois le résultat en regard de la mention citée. Toutes ne sont pas expliquées mais seront remises au jour au fur et à mesure des découvertes, soit :

Lorsque vous cochez la commande « **Par défaut** », vous supprimez tous les réglages de couleurs opérés depuis la fenêtre de l'onglet « O.S » et vous revenez à ce qu'ils étaient lors de l'installation du programme.

Pour de plus amples informations, suivez la documentation offerte gratuitement (elle aussi !) sur le site de LUCAS Chess à la rubrique « **Notices** ».