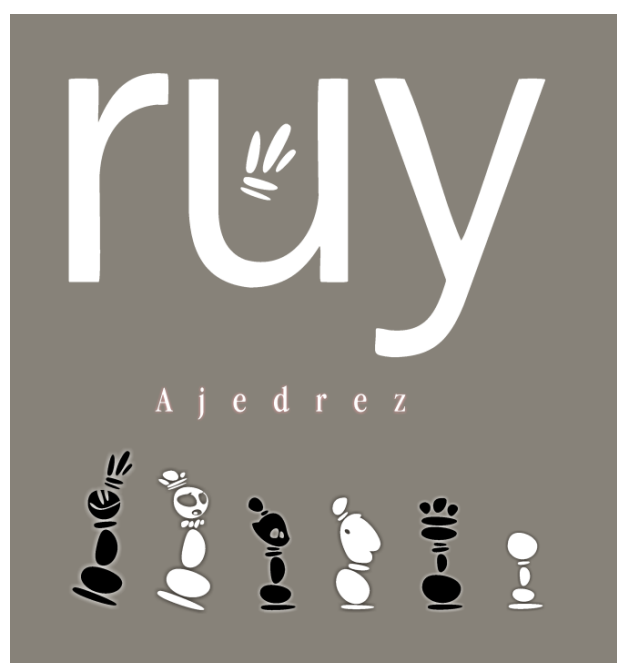


Manual de Usuario Programa Ruy - “El Juego es Pensar”

01 de Marzo de 2006 (versión 0.41.2)



Subvencionado por:



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología.

Índice

	pag.
1. Introducción	4
1.1 Créditos	4
1.2 Licencia	5
2. Comenzando	6
2.1 Requisitos Técnicos Mínimos	6
2.2 Instalación	6
2.3 Ejecución	6
3. Ruy	7
3.1 Menús:	7
- Archivo	7
- Editar	7
- Partida	8
- Posición	8
- Ver	8
- Ayuda	9
3.2 Barra de Herramientas	9

-	
3.3 Pestañas.	9
3.3.1 Pestaña de Curso “El Juego es Pensar”	9
3.3.2 Pestaña de Lista de partidas	10
3.3.3 Pestaña de Partida	10
- El Tablero y la Notación	10
- Tablero	10
- Notación	11
- Barra de tablero	11
- Barra de navegación	11
- Imagen alternativa.	12
3.4 Introducir y modificar partidas:	12
- Línea principal	12
- Variantes	12
- Casillas de colores	12
- Flechas de colores	12
- Ejercicios	13
4. El Curso el Juego es Pensar	14
4.1 Introducción	14
4.2 Lista de lecciones	14
Anexos	16
Anexo 1: Normas de anotación	16

1. Introducción

El programa Ruy está creado para crear y visualizar partidas de Ajedrez en un formato que facilite la enseñanza del mismo.

“El Curso el Juego es Pensar” está formado por 30 lecciones, con numerosas partidas en este formato.

El uso de ambos facilitara el aprendizaje del Ajedrez en los Centros de Enseñanza de Extremadura.

1.1 Créditos

Subvencionado por:



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología.

Contenido del curso "El Juego es Pensar":

M.I. Raúl Ocampo Vargas (México)

Idea y Coordinación Técnica:

Joaquín Macías Rodríguez

Análisis, diseño e implementación de “Ruy”:

Roberto Sueiras Revuelta

Coordinador Educativo:

Carlos González Sánchez

Administración:

Ana Macías Rodríguez

Asesores Pedagógicos:

Lorenzo Corral Álvarez
Macarena García Pardo

Asesores Ajedrecísticos:

Club de Ajedrez Almendralejo
Francisco Macías Rodríguez

Diseño Gráfico:

Raúl Cuadrado

1.2 Licencia

La licencia del software Ruy es la GNU GPL versión 2.0.

Esta garantiza las 4 libertades del Software Libre:

1. La libertad de usar el programa, con cualquier propósito.
2. La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades.
3. La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino.
4. La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Puedes consultar su texto completo en:

<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html> (en inglés)

<http://es.tldp.org/Otros/gples/gples.html> (en español)

2. Comenzando

2.1 Requisitos Técnicos Mínimos

Sistema Operativo: Linex (basada en Linux Debian)
Procesador: 400 o superior.
Memoria: 64 Mb o superior.
Entorno: X11
Librerías: gnome 2.6 o superior.

2.2 Instalación

El Software Ruy está disponible para los usuarios de Linex en el servidor de paquetes de la Junta de Extremadura. En el Menú Herramientas del Sistemas -> Gestor de Paquetes *Sinaptic* , buscar con la palabra *ruy* el nombre del paquete e instalarlo. También puedes usar el comando `apt-get install ruy` , siendo administrador.

Para versiones de linux basadas en un sistema de paquetes igual, se procede así, se descarga el paquete *ruynumerodeversion.deb* desde la siguiente dirección <http://apt.linex.org/dists/cl/linexedu2004/binary-i386/juegos/> y como administrador (root) debes instalar el paquete debian de la aplicación desde la linea de comandos con la orden:

```
dpkg -i ruynumerodeversion.deb
```

Para el resto de versiones puedes descargar los fuentes de la aplicación <http://apt.linex.org/dists/cl/linexedu2004/source/juegos/> e instalarlas mediante los siguientes comandos desde la carpeta que contenga el archivo *ruy_numeroverion.tar.gz*:

```
./configure  
make  
make install          (al menos este último como administrador)
```

2.3 Ejecución

- a) A través de los menús de tu escritorio.
- b) O bien, ejecutando el comando: `ruy`

3. Ruy

Al abrir el programa, aparece una ventana de presentación, con los créditos del mismo (también conocida como splash), se puede deshabilitar para futuros inicios con casilla a tal efecto, o bien desde el menú preferencias.

Veamos las distintas partes del programa.

3.1 Menús:

Los menús permiten el acceso a todas las opciones de la aplicación, se puede acceder a ellos con el ratón o al igual que otros programas de tu escritorio con la tecla F10.

Archivo

El menú Archivo dispone de las siguientes opciones:

Nueva Partida: Abre una pestaña de partida con las piezas en la posición inicial.

Curso El Juego es Pensar: Abre la pestaña con la lista de todos los archivos del curso, ordenados por lecciones.

Abrir: permite elegir un archivo de partidas y abrirlo.

Sobreescribir: guarda la partida en su ubicación original, sobreescribiendo la que había.

Guardar como: guarda la partida en la ubicación que se seleccione.

Cerrar pestaña: cierra la pestaña que este seleccionada.

Salir: cierra el programa.

Editar

El menú Editar dispone de las siguientes opciones:

Preferencias: Permite configurar el programa, con diversas opciones.

Partida

El menú partida dispone de las siguientes opciones:

Información de la Partida: Abre la ventana con los datos de la partida que pueden ser modificados.

Ir a la Partida Anterior: cierra la pestaña actual y abre otra con la Partida anterior en el archivo PGN.

Ir a la Partida Siguiente: cierra la pestaña actual y abre otra con la Partida siguiente en el archivo PGN.

Posición

El menú Posición dispone de las siguientes opciones:

Editar Comentario Antes: Abre una ventana de edición del comentario, que se añadirá delante de la jugada.

Editar Comentario Despues: El comentario irá detrás de la jugada.

Insertar Símbolo: Abre un submenu con todos los símbolos, disponibles en Ruy, de anotación para una posición.

Ejercicio: Abre un submenu con las siguientes opciones.

- Editar: Abre la ventana de edición de Ejercicio. Ver sección Ejercicio.
- Plegar todos: pone todos los ejercicios de la partida en el estado, no realizados.
- Desplegar todos: pone todos los ejercicios de la partida en el estado, realizados.

Borrar Jugada: Elimina la jugada actual y las siguientes incluyendo variantes.

Ver

El menú Ver dispone de las siguientes opciones:

Barra de Herramientas: Despliega un submenu con las siguientes opciones.

- Ocultar: oculta la barra superior de herramientas.
- Iconos y texto: Muestra los botones de la barra de herramientas, con el

- icono y un texto inferior.
- Solo Iconos: Muestra los botones de la barra de herramientas con solo su icono.

Opciones:

El menú Opciones dispone de las siguientes opciones:

- Girar Tablero: Rota 180 grados el tablero para cambiar a la perspectiva del otro jugador.
- Cambiar Piezas: Despliega un submenu con los juegos de piezas disponibles, al seleccionar uno el cambio se ve reflejado en el tablero.

Ayuda

El menú Ayuda dispone de las siguientes opciones:

Ayuda: muestra la ayuda del programa.

Acerca de ruy: Muestra información sobre ruy.


3.2 Barra de Herramientas.

Permite un acceso rápido, sin acudir a los menús, a las opciones más utilizadas del programa.

3.3 Pestañas.


El software Ruy abre las nuevas ventanas de partida, de listas de partidas o de curso, dentro de pestañas, así se mantiene en una misma ventana, todas las demas que se vayan abriendo.

3.3.1 Pestaña de Curso “El Juego es Pensar”

La ventana de curso, se identifica por el símbolo  en la pestaña correspondiente. Y con un titulo igual al nombre del fichero que almacena las lecciones del curso. En esta versión hay solo un curso llamado “El Juego es Pensar”.


La ventana de curso, muestra una lista de lecciones y su fichero asociado, al hacer doble clic en una de ellas se abre una nueva pestaña de lista de partidas.

3.3.2 Pestaña de Lista de partidas

La ventana de la Lista de Partidas, se identifica por el símbolo  en la pestaña, y por el título igual al nombre del fichero que las contiene.

Muestra una lista de partidas, al hacer doble clic en una de ellas se abre la ventana de partida correspondiente a la misma.

3.3.3 Pestaña de Partida

La ventana de partida, se identifica por el símbolo  en la pestaña, y por título el nombre del jugador de piezas blancas, seguido de un guión y del nombre jugador de piezas negras.

Esta dividida en varias partes, las cuales veremos a continuación en detalle.

El Tablero y la Notación

Presentan el siguiente aspecto en la posición inicial de las piezas y una partida cargada.



El Tablero:

Sobre el tablero, si es el turno del jugador correspondiente al pulsar el botón izquierdo sobre una de sus piezas y arrastrarla hasta la casilla destino, se puede

efectuar una jugada. Inmediatamente se realice la misma, en la ventana de notacion se vera anotado el movimiento.

Al pulsar el botón derecho del ratón sobre el tablero a parecen las mismas opciones que el menú Opciones.

Situado sobre el mismo si se mueve la rueda central del ratón hacia abajo se cambia a la jugada siguiente de la linea principal; hacia arriba las jugadas retroceden, si fuera posible.

La Ventana de Notación:

Muestra toda la información de la partida actual, los elementos que la forman son:

- La jugadas de la linea principal en notación algebraica, en negrita.
- Las jugadas de las variantes en la misma notación.
- Los comentarios de las jugadas, en azul.
- Los símbolos que califican la jugada, a continuación de la misma.
- El icono de ejercicio 🧠 y de gráficos 📊, que aparecen cuando en esa jugada existe alguno de dichos elementos.

Con el botón derecho del ratón se obtiene un menú contextual que tendrá efecto sobre el movimiento sobre el que se encuentre el ratón, con las mismas opciones que el menú posición.

Barra de Tablero:

Presenta el siguiente aspecto:



Las flechas de permiten introducir casillas y flechas de colores para facilitar explicaciones, dibujar de nuevo encima de un elemento lo borra. El símbolo de tablero girando, rota el tablero 180 grados.

Barra de Navegación:

Presenta el siguiente aspecto:

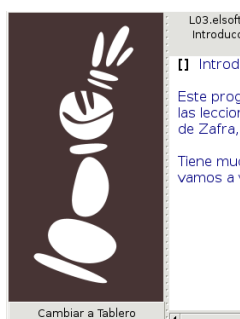


Las flechas sobre fondo cuadriculado, retroceden y avanza a las partidas anterior y posterior a la actual. Las centrales de izquierda a derecha hacen lo siguiente: situa las piezas en la posición inicial, retrocede una posición, avanza una posición y situa las piezas en la posición final de la línea principal.

Imagen alternativa:

Aparece en determinadas partidas que solo el texto tiene importancia y no la posición de las piezas en el tablero ni los movimientos. Aun así se puede sustituir por el clásico tablero pulsando en el botón inferior “Cambiar a Tablero”

Presenta el siguiente aspecto (con la figura del rey):



3.4 Introducir y modificar partidas:

– Línea principal

Si el movimiento siguiente no existe, el que se introduzca se considera de la línea principal, en la ventana de notación aparecen los movimientos de esta línea en negrita.

– Variantes

Si el movimiento siguiente existe pero es distinto del que se introduce, entonces se considera una subvariante; aparece menos destaca que la línea principal en la ventana de notación.

– Casillas de colores

A través del Menú de Tablero, se puede seleccionar una flecha de colores que permite introducir una casilla de dicho color en la posición actual, simplemente pulsando sobre una de ellas.

- Flechas de colores

Si se quiere introducir una flecha entre casillas se a de mantener pulsado mientras se desplaza de una a otra.

- Ejercicios

Los ejercicios se definen a partir de una posición, bien con el boton derecho sobre la posición deseada en la vista de la notación, o por medio de los menús y de la posición actual.

Al llegar a la jugada, donde esta definido el ejercicio se abre una ventana para resolverlo.

La ventanas, que los permite definir y resolver son la siguientes:

The 'Ejercicio' dialog box has a title bar with a yellow icon and standard window controls. It contains several sections: 'Editar Enunciado' with a text area for instructions and a 'Tiempo para resolverlo (segundos): 30' field; 'Solucion' with a 'Jugada:' field containing 'Cf5+', a 'Puntos:' field with a value of 1, and an 'Eliminar' button; and a 'Nueva Solucion' button. At the bottom, there are links for 'Editar mensaje de Ayuda' and 'Editar mensaje de Error', and three main buttons: 'Quitar Ejercicio', 'Cancelar', and 'Aceptar'.

The 'Ejercicio - Juegan Blancas' dialog box has a title bar with a yellow icon and standard window controls. It contains several sections: 'Planteamiento' with a text area for instructions; 'Puntos' with 'Maximos alcanzables: 1' and 'Obtenidos: 0'; a blue progress bar and a timer showing 'Quedan 24 segundos'; and an 'Información' section with a large orange 'MUEVE' button. At the bottom, there are four buttons: 'Nuevo Intento', 'Ayuda', 'Solución', and 'Finalizar'.

4. El Curso “El Juego es Pensar”:

4.1 Introducción

El curso ha sido creado por el Maestro Internacional Raul Ocampo , consta de 30 lecciones. Cada una de ellas la pueden formar varios ficheros, con múltiples partidas cada uno.

El nivel parte desde cero hasta alcanzar un gran nivel de juego, desde lo más básico, los movimientos y las reglas, hasta partidas de gran nivel.

4.2 Lista de lecciones.

La siguiente es una lista con el nombre del fichero seguido del nombre de la lección correspondiente, de todas las lecciones que componen este curso.

Nombre Fichero	Titulo Lección
L01.tablero.pgn	L1 Con lo que jugamos
L02.eltiempo.pgn	L2 El tiempo y los movimientos del ajedrez
L03.elsoftwareruy.pgn	L3 Introducción al Software Ruy
L04.1-rey1.pgn	L4.1 El Movimiento del Rey
L04.2-torre1.pgn	L4.2 El movimiento de la Torre
L05.1-alfil1.pgn	L5.1 El movimiento del Alfil
L05.2-dama1.pgn	L5.2 El movimiento de la Dama
L06.1-caballo1.pgn	L6.1 El movimiento del Caballo
L06.2-peon1.pgn	L6.2 El movimiento del Peon
L07.1-enroque1.pgn	L7.1 El Enroque, un movimiento especial
L07.2-notacion1.pgn	L7.2 La Notación
L08.1-jaque1.pgn	L8.1 El Jaque
L08.2-mate1.pgn	L8.2 El Jaque Mate 1
L08.3-mate2.pgn	L8.3 El Jaque Mate 2
L09.1.ahogado.pgn	L9.1 El ahogado
L09.2.jaquecontinuo.pgn	L9.2 El Jaque continuo
L09.3.test_A_ILCE.pgn	L9.3 Test ILCE A
L09.4.test_B_ILCE.pgn	L9.4 Test ILCE B
L09.5.test_C_ILCE.pgn	L9.5 Test ILCE C
L10.inicios1.pgn	L10 Tus primeras partidas y el Valor de las Piezas
L11.peon2.pgn	L11 Finales basicos de Peones
L12-apertura1.pgn	L12 La apertura
L13-mcabc.pgn	L13 Mover, Capturar, Apoyar, Bloquear, o Contratacar (MCABC)
L14-ovni.pgn	L14 Como evitar Perder Piezas (OVNI)
L15.1-facil_tactica.pgn	L15.1 Estrategia y Táctica 1
L15.2-tactical.pgn	L15.2 Estrategia y Táctica 2

Nombre Fichero	Título Lección
L16-historia1.pgn	L16 Un Poco de Historia
L17.1-historia2.pgn	L17.1 José Raúl Capablanca, 1
L17.2-doble_golpe.pgn	L17.2 José Raúl Capablanca, 2
L18.1-libro_Carlos_Torre.pgn	L18.1 El gran maestro Carlos Torre, 1
L18.2-ctorre.pgn	L18.2 El gran maestro Carlos Torre, 2
L19-antologia1.pgn	L19 Progresando en el Ajedrez
L20-antologia2.pgn	L20 Consejos para jugar Ajedrez en Torneos
L21.1-calculo1.pgn	L21.1 Calculo simple de variantes
L21.2-fuerza1.pgn	L21.2 El Elemento Fuerza
L22.1-aperturas1.pgn	L22.1 Clasificación de las aperturas
L22.2-calculo2.pgn	L22.2 El Elemento Fuerza (repaso)
L23.1-tactica_basica1.pgn	L23.1 Elementos de la Táctica. Basica
L23.2-ataque1.pgn	L23.2 Elementos de la Táctica. Ataque
L24.1.finales_alfil1.pgn	L24.1 Finales de Alfil
L24.2-mates_alfilycaballo.pgn	L24.2 Finales de Alfil y Caballo
L24.3-finales_de_caballo.pgn	L24.3 Finales de Caballo
L25.1-estructura_de_peones.pgn	L25.1 Ventajas permanentes. La estructura superior de peones
L25.2-valoracion1.pgn	L25.2 Ventajas temporales.
L26-el_centro1.pgn	L26 El Centro
L27.1-basicos_de_torre.pgn	L27.1 Finales de Torre (repaso)
L27.2-practicos_de_torre.pgn	L27.2 Finales prácticos de Torre
L28.1-metodo_Purdy.pgn	L28.1 Método Purdy para la combinación y para eliminar errores
L28.2-metodo_Dorfman.pgn	L28.2 Método de Dorfman para elección de Jugadas
L29.1-teoria_apertura.pgn	L29.1 Principios Básicos de la Apertura
L29.2-repertorio.pgn	L29.2 Preparación de un repertorio
L30.1-posiciones_RAM.pgn	L30.1 El Método de las posiciones básicas
L30.2-antologia3.pgn	L30.2 Antologia
L30.3-repertorio_negras.cbh.pgn	L30.3 Entrenamiento personal.

Anexo 1: Normas de anotación

El curso el Juego es pensar dispone de flechas y casillas de colores . Su uso puede añadir claridad a las anotaciones verbales o simbólicas al suministrar una referencia visual en el tablero.

El programa Ruy dispone de ellas y se crean escogiendo la flecha de la barra de botones correspondiente y marcando una casilla o bien arrastrando el ratón entre casillas para obtener una flecha.

Las flechas coloreadas son útiles para evidenciar la intención de futuras maniobras. Hay tres colores diferentes que puedes usar para las flechas, y cada color significa una cosa. Aquí hay una lista de flechas de colores y lo que cada flecha significa:

- **Verde:** Defendiendo o controlando una casilla.
- **Naranja:** Ataque indirecto, movimiento planeado, o una secuencia de movimientos planeados (usando una "cadena" de dichas flechas).
- **Rojo:** Ataques y amenazas.

Las casillas de colores y lo que representan los diferentes colores:

- **Verde:** una casilla fuerte o una pieza importante.
- **Naranja:** agrupaciones de casillas comunes (como las cuatro casillas centrales).
- **Rojo:** una casilla débil o una pieza atacada.

Fecha de la edición de este manual: 01 de Marzo de 2006. Para la versión: 0.41.2

Publicado bajo licencia GFDL 1.2

Autor: Roberto C. Sueiras Revuelta