



DAEM CHESS STUDIO

KULLANIM KILAVUZU



BNR Software

<http://www.bener.org>

Daem Chess Studio

Kullanıcı Kılavuzu

DYNT102300-AIG-TR

Rev.: 2018-03-21

Bu doküman yazılımın 1.4.0.0 numaralı versiyonu baz alınarak hazırlanmıştır.

Dokümanda anlatılan özellikler, konular ve ekranlardan büyük bir çoğunluğu daha eski ve daha yeni versiyonlarda da aynı şekilde geçerli olacaktır. Tam bilgi için kullandığınız versiyondaki kaynaklara müracaat etmeniz önerilir.

Yazılım ücretsiz kullanıma açıktır ve <http://www.bener.org> adresinden indirilebilir.

Ücretsiz sürüm yazılımın bazı fonksiyonlarını tam olarak kullanmanıza izin vermeyebilir.

BNR Yazılım & Danışmanlık

Ankara, Türkiye

Destek için: <http://www.bener.org/servis/iletisim.aspx>

Daha fazla bilgi için: <http://www.bener.org>

Copyright © 2012-2018 BNR Yazılım & Danışmanlık. Tüm Hakları Saklıdır.

Daem Chess Studio BNR Yazılım'ın tescilli markasıdır.

Uyarı

Yazılımı kullanmak isteyenler yazılımın içinde çıkan lisans sözleşmesini, gizlilik bildirimini ve kullanım koşullarını okumuş, anlamış ve koşulları kabul etmiş sayılırlar. Programın lisans koşullarına uygun olmayan şekilde koopya edilmesi kullanılması veya kullandırılması TCK ilgili kanun maddelerine göre suç teşkil eder.

DAEM CHESS STUDIO

0. İÇİNDEKİLER

DAEM CHESS STUDIO	1
0. İÇİNDEKİLER.....	1
1. GİRİŞ.....	4
1.1. ÖNSÖZ.....	4
1.2. BU KILAVUZ HAKKINDA	5
1.3. BU KILAVUZUN ÖTESİ.....	6
2. NASIL TEMİN EDECEKSİNİZ?	7
2.1. NASIL İNDİRECEKSİNİZ?	7
2.2. NASIL KURACAKSINIZ?.....	8
3. ÖN GEREKSİNİMLER	14
3.1. DESTEKLENEN İŞLETİM SİSTEMLERİ	14
3.2. DONANIM GEREKSİNİMLERİ	14
3.3. YAZILIM GEREKSİNİMLERİ	15
4. PROGRAMIN ÇALIŞTIRILMASI	19
4.1. LİSANS NUMARANIZI NEREDEN ALACAKSINIZ?	20
4.2. LİSANS NUMARANIZLA İLGİLİ BİLMENİZ GEREKENLER	20
4.3. LİSANS NUMARASI NASIL KAYDEDİLİR?	21
4.4. LİSANS NUMARASI BAŞKA BİLGİSAYARA NASIL TAŞINIR?.....	23
4.5. YENİ KULLANICI NASIL OLUŞTURULUR?.....	26
4.6. İNTERNET YOK, NASIL GİRİŞ YAPACAKSINIZ?	27
5. OYUN & ANALİZ EKRANI.....	28
5.1. TEMEL EKRAN FONKSİYONLARI.....	29
5.2. HAMLE GİRİŞİ VE NOTASYON EKRANI	34
5.3. OYUNA YENİ VARYANTLAR NASIL EKLENİR?	35
5.4. HAMLELER NASIL SİLİNİR?.....	40
5.5. HAMLELERE YORUM VE DEĞERLENDİRME İŞARETLERİ NASIL YAZILIR?	42
5.6. OYUN ÜST BİLGİLERİ NASIL YAZILIR?.....	43
5.7. YENİ VE BAŞLANGIÇ KONUMUNDA BİR TAHTA NASIL HAZIRLANIR?	44

5.8.	OYUN NASIL YAZDIRILIR?	45
6.	ANALİZ YAPMAK - SATRANÇ MOTORLARIYLA ÇALIŞMAK	49
6.1.	SATRANÇ MOTORU İLE KONUM NASIL ANALİZ EDİLİR?	51
6.2.	EN İYİ VARYANT SAYISI NASIL DEĞİŞTİRİLİR?	54
6.3.	SATRANÇ MOTORU NASIL DEĞİŞTİRİLİR?	55
6.4.	SATRANÇ MOTORLARI NASIL AYARLANIR?	56
6.5.	SATRANÇ MOTORLARI ARASINDA NASIL MAÇ YAPTIRILIR?.....	58
6.6.	YENİ SATRANÇ MOTORU NASIL EKLENİR?	60
6.7.	BİR OYUNUN TÜM HAMLELERİ NASIL ANALİZ EDİLİR?	62
7.	PGN ve FEN İLE ÇALIŞMAK	65
7.1.	PGN DOSYADAN OYUN NASIL OKUNUR?.....	66
7.2.	EKRANDAKİ OYUN PGN DOSYASINA NASIL KAYDEDİLİR?	69
7.3.	OYUN EKRANINDA FEN KOPYAMA ve YAPIŞTIRMA	70
7.4.	OYUN EKRANINDA PGN KOPYAMA ve YAPIŞTIRMA	72
8.	VERİTABANI DOSYALARIYLA ÇALIŞMAK	75
8.1.	OYUN VERİTABANI EKRANI	76
8.2.	VERİTABANINDA OYUN ARAMA NASIL YAPILIR?	78
8.3.	VERİTABANINDA KONUM ARAMA NASIL YAPILIR?.....	79
8.4.	VERİTABANINDA MATERYAL DENGESİ ARAMA NASIL YAPILIR?	81
8.5.	VERİTABANINDAKİ OYUNA YORUM ve VARYANT EKLEME NASIL YAPILIR?.....	83
8.6.	VERİTABANINDAKİ OYUNLAR NASIL SINIFLANDIRILIR?	86
8.7.	SINIFLANDIRILMIŞ İÇERİKTE ARAMA NASIL YAPILIR?	89
8.8.	VERİTABANI DOSYALARINI YÖNETMEK.....	90
8.9.	INTERNETTEN (TWIC) OYUN NASIL YÜKLENİR?	93
8.10.	PGN DOSYADAN VERİTABANINA OYUN NASIL YÜKLENİR?	94
8.11.	VERİTABANINDAKİ OYUN(LAR) PGN DOSYAYA NASIL KAYDEDİLİR?	95
8.12.	VERİTABANINDAN OYUN KOPYALAMA VE SİLME İŞLEMLERİ NASIL YAPILIR?	99
9.	DİĞER VERİTABANLARI.....	100
9.1.	AÇILIŞ VERİTABANI	100
9.2.	AÇILIŞ TUZAKLARI VERİTABANI	101
9.3.	TAKTİK KONUM (SORU) VERİTABANI	102
10.	YARDIMCI FONKSİYONLAR.....	103

10.1.	EKRANDAKİ KONUMUN RESMİNİ NASIL KOPYALARSINIZ?	103
10.2.	HAMLE/KONUM/DURUM DEĞERLENDİRMESİ NASIL İŞARETLENİR?	105
10.3.	YENİ KONUM NASIL HAZIRLANIR?	106
11.	EĞİTİM ARAÇLARI.....	107
11.1.	DCS EĞİTİM VE ANTRENMAN ARAÇLARI.....	107
11.2.	DCS SATRANÇ OYNAMAYI NASIL ÖĞRETİR?.....	108
12.	ANTRENMAN ARAÇLARI.....	110
12.1.	ELO PUANLI OYUN.....	110
12.2.	ELO PUANLI TURNUVA.....	112
12.3.	BİR KONUMU BİLGİSAYARA KARŞI NASIL OYNARSINIZ?	117
12.4.	TAKTİK ANTRENMAN	119
12.5.	KONUMSAL HESAPLAMA ANTRENMANI.....	121
12.6.	AÇILIŞ EZBERLETİCİ	124
12.7.	AÇILIŞ TUZAKLARI EZBERLETİCİ	127
12.8.	TEHDİT ALGILAMA ANTRENMANI	129
12.9.	KAZANILMIŞ OYUN ANTRENMANI	130
12.10.	OYUN SONU ANTRENMANI.....	132
13.	AYARLAR.....	133
13.1.	TAHTA, TAŞLAR, RENKLER, TEMA, NOTASYON DİLİ GİBİ AYARLAMALAR NASIL YAPILIR?	133
13.2.	TAHTA YÖNÜ NASIL DEĞİŞTİRİLİR, KOORDİNATLAR NASIL AÇIP KAPATILIR?	136
13.3.	OYUN EKRANINDA NASIL OK ÇİZİLİR VE NASIL KARE VE HAT İŞARETLENİR?	137
13.4.	KULLANICI BİLGİLERİ NASIL DÜZELTİLİR?	138
13.5.	LİSANS BİLGİLERİNİZ NASIL DÜZELTİLİR?	139
13.6.	LİSANS SÖZLEŞMESİ	140
14.	SONSÖZ	146

1. GİRİŞ

1.1. ÖNSÖZ

Satranç tüm dünyada her yaşta milyonlarca insanın ilgi duyduğu köklü bir geçmişi olan kadim bir oyundur. Birçok insanın bildiği şekliyle tahta üzerinde iki kişi ile karşılıklı oynanan bir oyun olmanın çok ötesinde anlam taşır. Tüm dünyada bir spor dalı olarak kabul edilir. Ulusal federasyonlarla temsil edilir. Hatta uluslararası düzeyde Dünya Satranç Federasyonu (FIDE) ile temsil gücüne kavuşmuş saygın bir spor dalıdır. Ulusal ve uluslararası şampiyonaları ve ligleri, Dünya Satranç Şampiyonluğu ünvan maçları ve hatta kendisine özel Olimpiyatları olan bir spor dalıdır.

Hep şöyle düşünülür: Bilgisayarlar bütün olasılıkları hesaplayabilir ve o nedenle bilgisayarla oynamak deliliktir.

Bu kesinlikle doğru değildir. Satranç oyununda (bilimsel açıdan) sonsuz kabul edilebilecek sayıda hamle olasılığı mevcuttur. Bilim adamları yıllardan beri satrançtaki olasılık sayısını bulmaya çalışmaktadırlar. Bu konuda ilk teoriyi 1950 yılında “Satranç Oynaması İçin Bilgisayar Programlamak” isimli bir makale yayınlayan Claude Elwood Shannon hazırlamıştır. Shannon Sayısı diye bilinen teoriye göre yaklaşık konum sayısı 10^{43} tür. Ancak daha yeni teknolojilerle yapılan son hesaplamalara göre yaklaşık 10^{123} farklı pozisyon oluşabilmektedir. Bu muazzam büyüklükte bir rakamdır. Satrançtaki olası pozisyon sayısının ne kadar büyük olduğunu ifade edebilecek bir benzetme yapmak neredeyse imkânsızdır. Bu da pratikte şu anlama gelir; günümüz teknolojisine sahip dünyadaki bütün bilgisayarlar bir araya gelseler ve teknolojik ömürlerini doldurana kadar sürekli çalışsalar dahi bütün olasılıkları hesaplayamazlar. O nedenle bu bilgi birinci önermeyi çürütür. Yani bilgisayarlar bütün olasılıkları hesaplayamazlar. İkinci önerme farklı bir konudur; bilgisayara karşı oynamak elbette çok zordur. Günümüzde bir cep telefonunda çalışan ortalama bir satranç programının bile Büyük Usta (GM)’ları yenebildikleri biliniyor. Ancak bu gerçek bilgisayar için satranç kullanımı konusunda bizi umutsuzluğa değil bilakis bir fırsata yönlendirmelidir. İnsan davranışlarını simüle eden satranç programları da vardır. Bir insanın yapabileceği hataları yapmaya programlanmış ve antrenman yapmaya uygun, kendi gücünüzü ölçmeye ve geliştirmeye yardımcı olacak satranç programları mevcuttur. Esasen DCS de bunlardan biridir.

Dünya üzerinde irili ufaklı onlarca ve hatta yüzlerce satranç yazılımı mevcuttur. Bu yazılımları genel amaçlarına göre sınıflandıracak olursak:

- Satranç oynamak için yazılan yazılımlar (**Oyun**)
- Satranç oynamayı öğretmek ve bilenlere ileri eğitimler vermek için yazılan yazılımlar (**Eğitim**)
- Oyunların veritabanı kaydını tutmak ve oyun arşivlemek amaçlı yazılımlar (**Veritabanı**)
- Oyunları analiz etmek için hazırlanan yazılımlar (**Analiz**)
- Antrenman yapmak amacıyla yazılan özel yazılımlar (**Antrenman**)

olmak üzere beş temel kategori sayabiliriz. Daem Chess Studio bir satranç yazılımıdır. Kılavuzda kısaca DCS olarak anılacak olan bu yazılımın tek bir kategorik amacı yoktur. İçinde tüm bu kategorilerle ilgili alanları barındıran çok amaçlı bir üründür.

Türkiye’de ve %100 Türkçe olarak geliştirilmiştir. DCS tasarım aşamasında tüm kategorilerdeki önemli yazılımlar detaylıca incelenmiş; geliştirilebilecek fonksiyonlar tespit edilmiş ve yazılım projesi bu analiz sonucuna uygun olarak başlatılmıştır.

DCS’nin geliştirilmesi kullanıcılardan gelen öneriler doğrultusunda, her geçen gün eklenen yeni fonksiyonlarla ve elde edilen deneyimlerin daha ileri taşınmasıyla sürekli olarak devam etmektedir.

1.2. BU KILAVUZ HAKKINDA

DCS'nin tüm ayrıntılarıyla anlatıldığı bu kılavuzda aşağıdaki bilgileri bulabileceksiniz:

- a) DCS hangi platformları destekler?
- b) Lisans numarası almak zorunda mıyım? İstersem nasıl alırım?
- c) Ücretsiz sürüm hangi fonksiyonları destekler?
- d) Nasıl indirilir?
- e) Kurmak için ön gereksinimler var mıdır? Bunlar nasıl temin edilir?
- f) DCS nasıl kurulur?
- g) Kurulumda sorun çıkarsa nasıl giderilir?
- h) DCS nasıl çalıştırılır?
- i) DCS size satranç oynamayı nasıl öğretir?
- j) DCS size nasıl koçluk yapar ve satranç gücünüzü DCS ile nasıl geliştirirsiniz?
- k) Amatör oyuncular için DCS hangi özellikleriyle öne çıkar?
- l) İleri seviye oyuncular için DCS hangi araçları barındırır?
- m) Bilinmesi gereken diğer konular.

Kılavuz içinde konular ekran görüntüleri ile açıklanmış ve okuyucunun yapması gerekenler adım adım resimlendirilerek açıklanmaya çalışılmıştır. Kılavuzda kullanılan resimler kapakta yer alan versiyon numarası için geçerli olan sürümden alınmıştır. Bu kılavuzun anlattığı versiyon ile kullanmakta olduğunuz versiyon numarası uyuşmuyor ise ekran görüntülerinde ve içerikte farklılıklar görebilirsiniz.

Kılavuzun okunur olması için yazılar az, cümleler olabildiğince kısa tutulmuş ve teknik konularda size daha fazla yardımcı olabilecek kaynaklar ayrıca belirtilmiştir. DCS kurulumu ve kullanımı sırasında çok fazla teknik ayrıntıya girmeyi gerektiren durumlar oluşmaz. Ama yine de bilinmesi gereken tüm ayrıntılar bu kılavuzda açıklanmıştır. Peki açıklanmadığını düşündüğünüz bir konu olursa ne olacak?

1.3. BU KILAVUZUN ÖTESİ

Bu kılavuz ihtiyacınız olan her türlü bilgiyi size sunmak için ayrıntılı olarak ve anlaşılır bir dille hazırlanmıştır. Ancak yine de bu kılavuzda bulamadığınız bir konu olursa hemen internet tarayıcınızı açıp aşağıdaki adrese gidin, üst menüden “İletişim” linkine basın ve bizimle irtibat kurun:

<http://www.bener.org>

E-Posta adresinizi doğru yazdığınızdan emin olun. Zira size geri dönüş yapabilmemiz açısından bu bilgi bizim için önemlidir. En kısa sürede cevap alacağınızdan emin olabilirsiniz.

BNR Yazılım'a göndereceğiniz her mesaj büyük bir titizlikle okunacak, değerlendirilecek ve mutlaka cevaplandırılacaktır. Yazılımlarımızın kalitesi sizlerden gelen eleştiri ve öneriler dikkate alındığı zaman çok daha ileri taşınabilir. Bu düşüncede olduğumuzun bilinmesini isteriz. Unutmayın ki bize yazacağınız her türlü eleştiri, yorum, teklif ya da tavsiye tarafımızdan satır satır okunmakta ve dikkate alınmaktadır.

2. NASIL TEMİN EDECEKSİNİZ?

DCS İnternette indirilerek kurulur ve bir lisans numarasıyla aktif hale getirilir. Ancak DCS herkesin kullanabimesi ve deneyebilmesi için süresiz bir şekilde “**Ücretsiz**” olarak kullanılabilen süresiz bir deneme modu da barındırır.

Çoğu deneme yazılımı “**Demo**” versiyonunu ayrıca yayınlar ve bu “**Demo**” yazılımlar genellikle 30 gün veya daha kısa bir süre içinde otomatik olarak kendisini kapatır. DCS’nin ayrı ve özel bir “**Demo**” sürümü yoktur. İndirme dosyaları her iki mod için de aynıdır ve indirip lisanslı veya deneme amaçlı kullanabilirsiniz. Deneme amaçlı kullanırsanız herhangi bir süre kısıtlaması olmaz. Üstelik “**Demo**” modunda kullanılan DCS içinde programın oldukça çok özelliği aktif olarak çalışır vaziyettedir.

DCS programını “**Lisanslı**” olarak tüm özellikleri açık şekilde ya da “**Demo**” versiyonunu misafir modunda kısıtlanmış şekilde kullanabilirsiniz. “**Lisanslı**” kullanım için bir seri numarası satın almanız gerekmektedir. Bu konu daha ileride ilgili konu başlığında ayrıntılı olarak açıklanacaktır.

DCS’de hem “**Lisanslı**” hem de “**Demo**” versiyonlar için **aynı program** kullanılır. Yani lisanslı ürün için bir program ve demo için ikinci bir program indirmenize gerek yoktur. Önce “**Demo**” olarak kullanmak için programı indirip kurabilir, deneme sonrasında tüm özellikleri aktif kullanmaya karar vererseniz bir lisans numarası satın alıp mevcut kurulumunuzu basit bir işlemle “**Lisanslı**” hale getirebilir ve sınırsız özellikleriyle kullanmaya devam edebilirsiniz.

2.1. NASIL İNDİRECEKSİNİZ?

DCS’nin son versiyonuna ulaşmak ve programı indirmek için aşağıdaki adresi açıp üstte yer alan menüden “**DOWNLOAD**” linkini tıklayın:

<http://www.bener.org>

Bu kılavuzda indirme linklerinin yer aldığı ekran görüntüsünü paylaşmıyoruz zira her versiyonda farklılık gösterebilmektedir. Ancak en son versiyonun indirme linklerini her zaman bu adresten bulabilirsiniz.

DCS’nin kurulum dosyası yaklaşık **470 Mb**’tır. Buna büyük oyun veritabanı dahil değildir. Oyun veritabanını ayrıca indirip programın veritabanı klasörüne genişletilmesi gerekir. Oyun veritabanı yaklaşık 6 Gb büyüklüktedir.

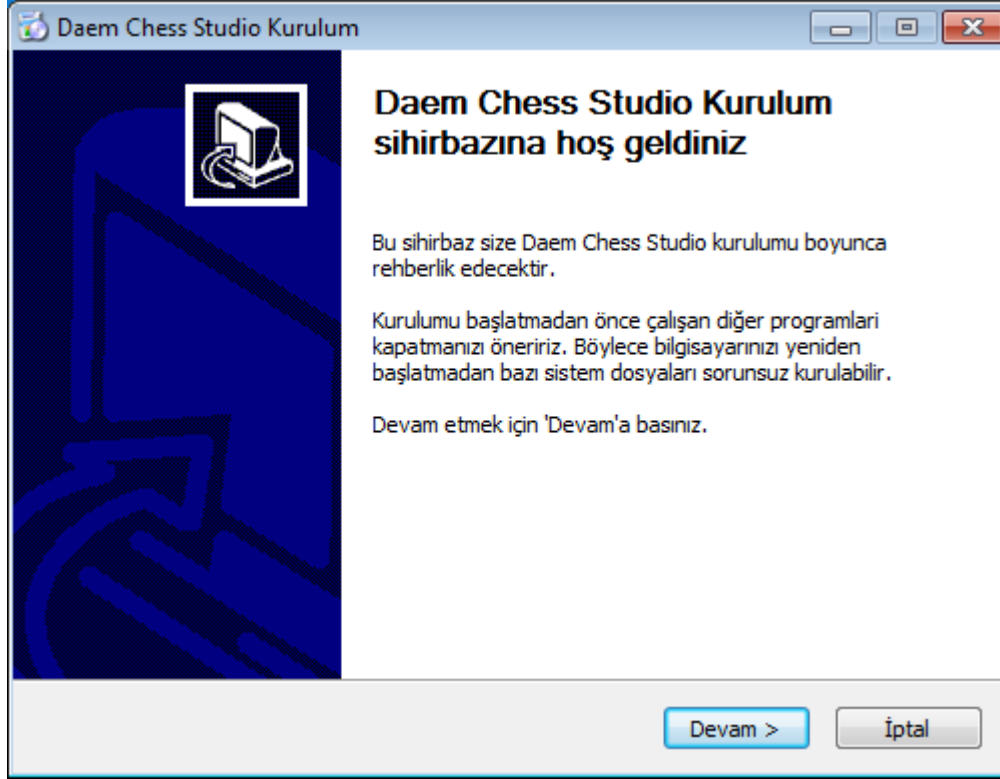
Lisanslı program ile ücretsiz deneme programı aynı kurulum dosyasının içindedir. Programın lisanslı hali için ayrı bir indirme linki yoktur.

Önce “deneme” için programı kurup, ardından lisans numarasını kaydedip kullanmak ve son olarak veri tabanı dosyasını bu kurulumla dahil ederek kullanmak da mümkündür. Kurulum konusu anlatılırken nasıl yapılacağı ayrıca açıklanacaktır.

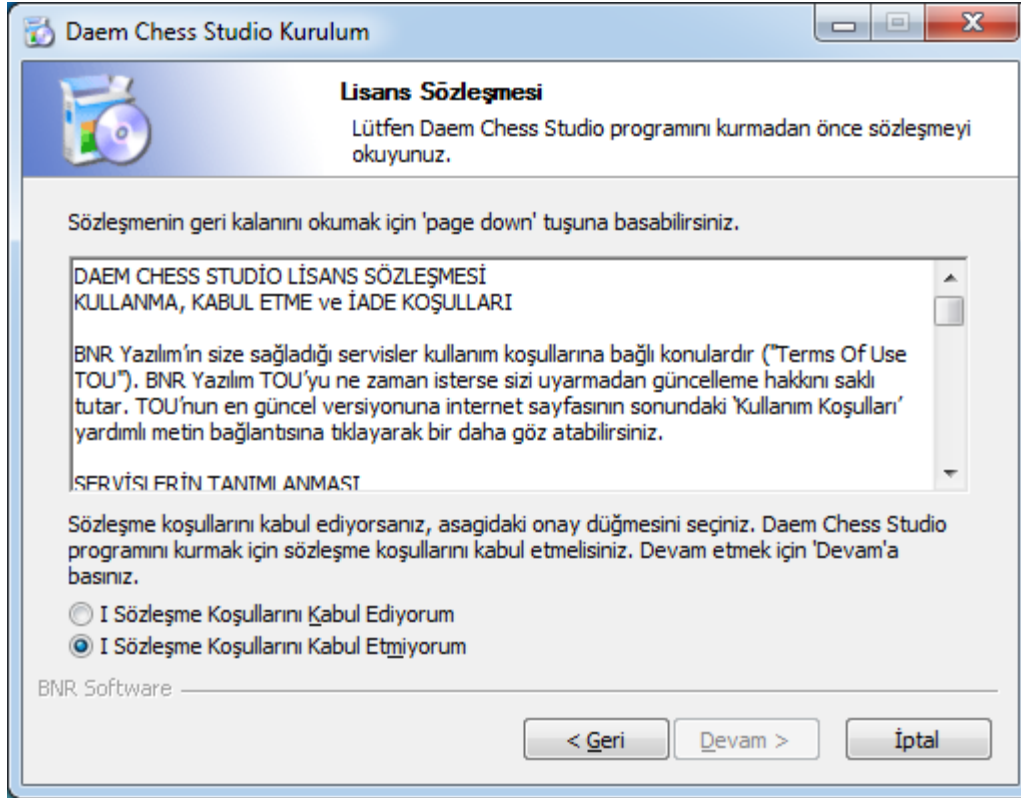
2.2. NASIL KURACAKSINIZ?

Programı uygun şekilde bilgisayarınıza indirdikten sonra EXE uzantılı kurulum programını çift tıklayarak kurulumu başlatabilirsiniz. Kurulumu başlatmak için bir yönetici rolüne ya da “Power Users” grubuna üye hesap kullanmanız gerekir.

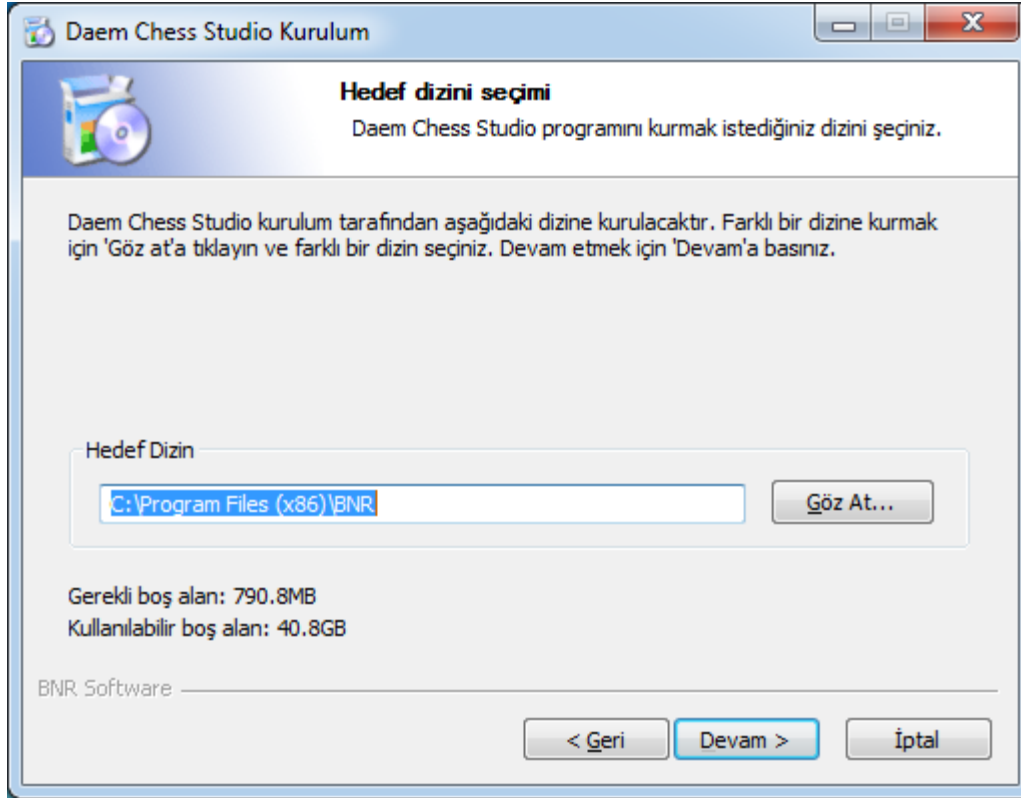
Program kurulum dosyası çift tıklandığında kurulum yeri olarak “C:\DaemChessStudio” klasörünü gösterecektir. Bu adresi değiştirmenize gerek yoktur. Ancak derseniz adresi değiştirmenizde bir sakınca da yoktur. Kurulum aşağıdaki adımlarla yapılacaktır:



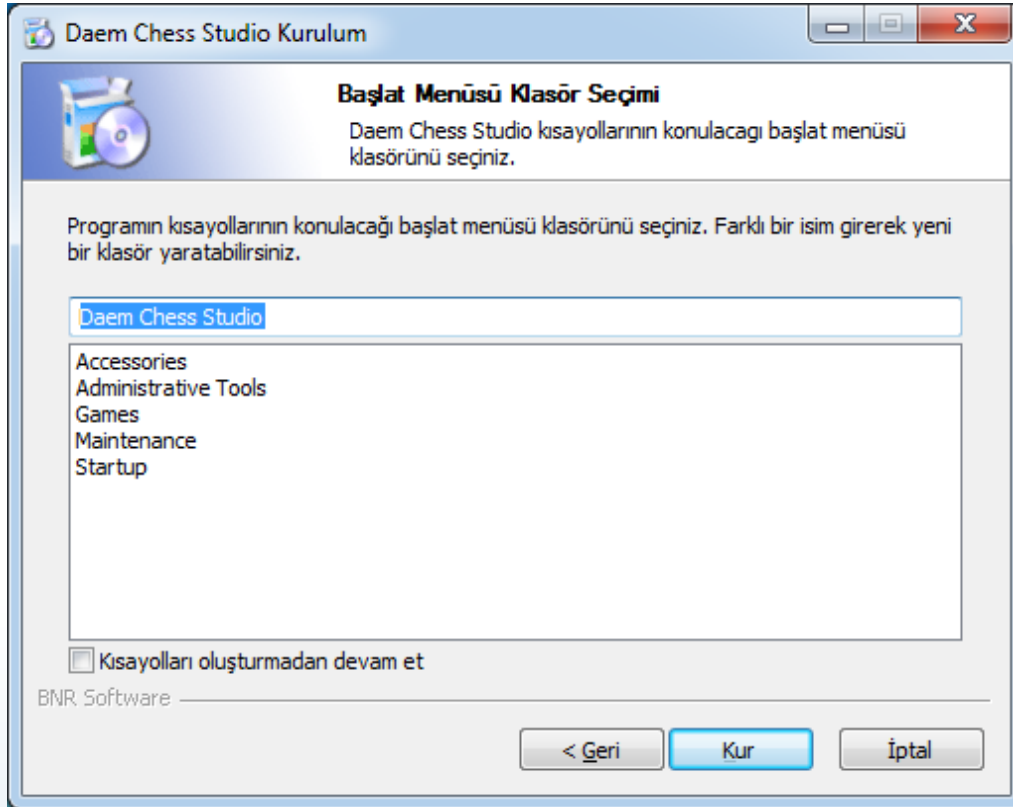
“Devam” butonuna basarak lisans sözleşmesinin yer aldığı bir sonraki ekrana geçin.



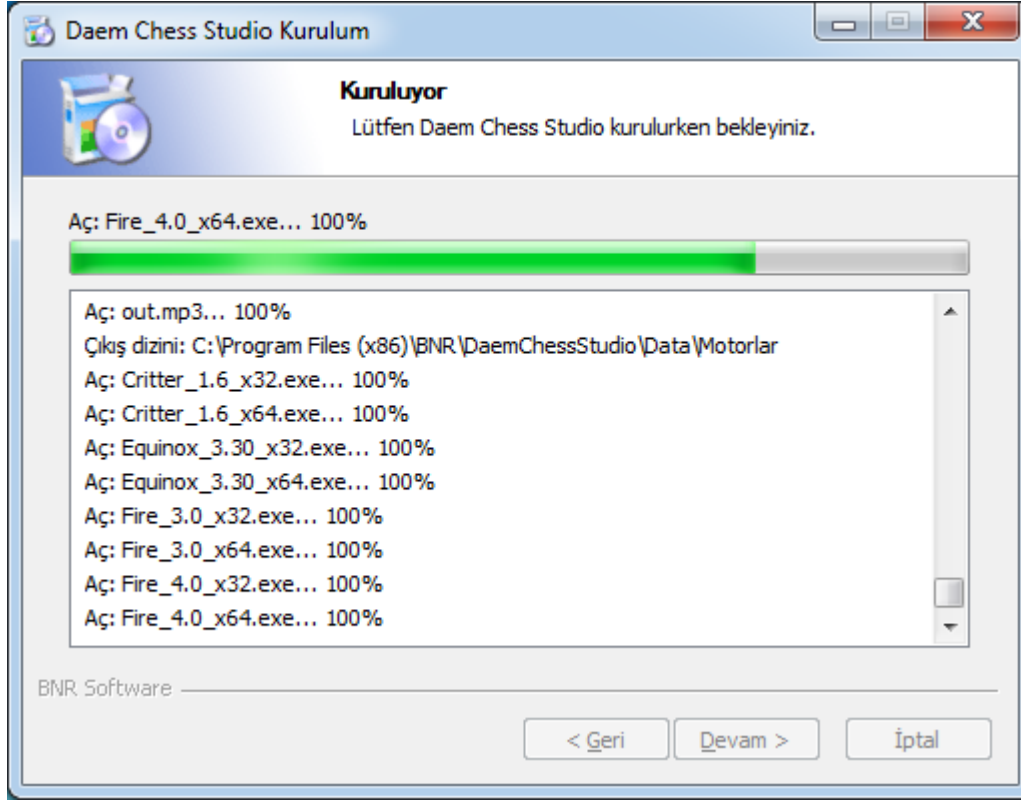
“Sözleşme Koşullarını Kabul Ediyorum” seçeneğini işaretlemeden kurulumu başlatamazsınız. “Devam” butonuna basarak kurulumu devam ettirdiğinizde lisans sözleşmesinde sahip olduğunuz hakları ve yükümlülükleri ayrıntılı bir şekilde okuduğunuzu ve anladığınızı kabul etmiş sayılırsınız.



Kurulum yerini derseniz değiştirip “Devam” tuşu ile kurulumu başlatabilirsiniz.



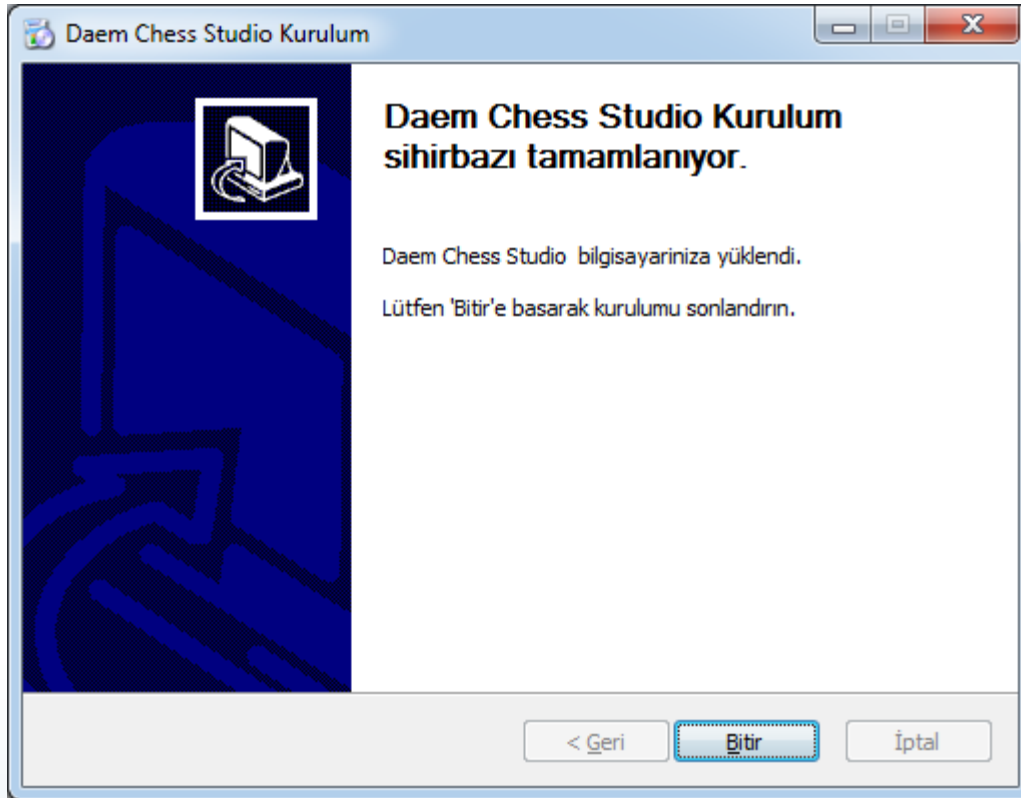
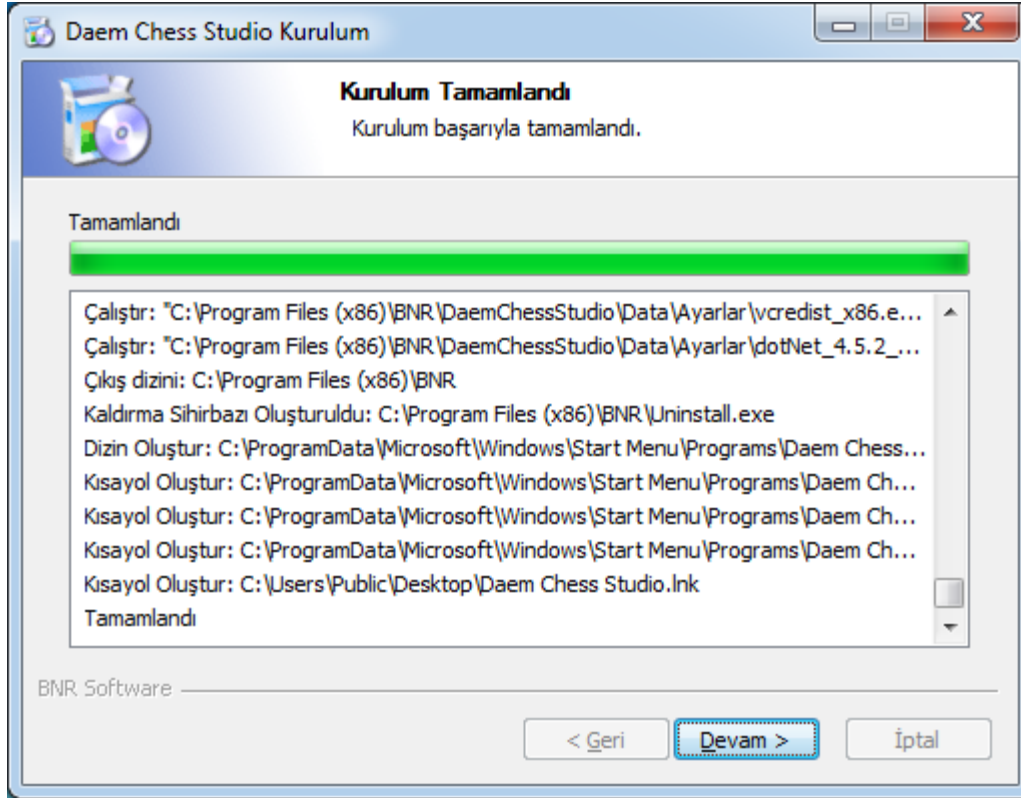
Bu ekranda Daem Chess Studio'nun başlat menüsündeki adını ve kısayolların oluşturulup oluşturulmayacağını belirleyerek devam etmeniz gerekir.



Kurulum tamamlanana kadar bekleyin. Kurulum esnasında Daem Chess Studio'nun ihtiyaç duyduğu ek paketler (örneğin Visual C++ paketleri ve Microsoft .NET 4.7.1 vb.) kurulacaktır.

Önemli not: Bilgisayarınızda .NET 4.7.1 yoksa İnternette indirilip otomatik olarak kurulur. Bu nedenle kurulum sırasında İnternet bağlantısı gerekli olabilir.

Kurulum tamamlandığında aşağıdaki ekran çıkacaktır:



Bu son ekrandan sonra “Bitir” tuşu ile kurulumu bitirebilirsiniz.

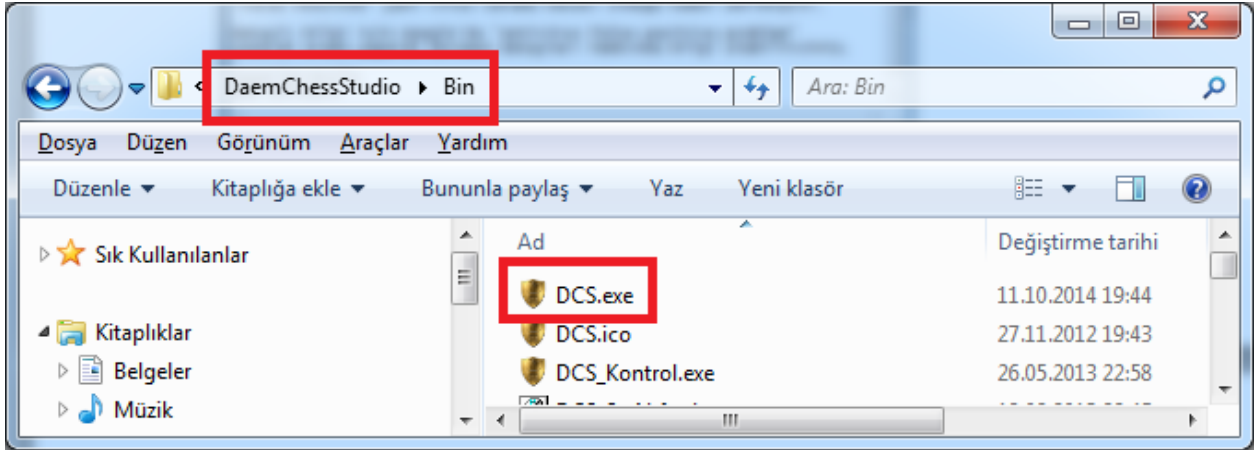
Not: Kurulum tamamlandığında bilgisayar C++ paketlerinin ve Microsoft.NET 4.7.1 kurulumlarının aktifleşmesi için restart etmenizi isteyebilir.



Kurulum tamamlanmıştır. Artık masaüstünde yer alan DaemChessStudio ikonunu (solda) çift tıklayarak başlatabilirsiniz.

Kurulum klasörünüzü değiştirmişseniz bu ikon oluşturulmayabilir. Bu durumda kurulum klasörünün içinden “Bin” klasörünü açıp aşağıdaki ekranda görüldüğü gibi DCS.exe programını çift tıklayarak programı çalıştırabilirsiniz. Dilerseniz DCS.exe için masaüstüne veya başlat menünüze kendiniz kısayollar oluşturabilirsiniz. Nasıl yapılacağını bilmiyorsanız görmek için şu linki takip edebilirsiniz:

<http://support2.microsoft.com/kb/140443/tr>



Önemli Not: Tüm Windows güncellemeleri mutlaka yapılmış olmalıdır. DCS çalıştırılan bilgisayarda güncellemeler eksik ise program çalışması esnasında hata mesajları alınabilir.

3. ÖN GEREKSİNİMLER

DCS bir Windows masaüstü uygulamasıdır. DCS programlanırken modern bazı teknikler ve Windows'un yeni versiyonlarının sağladığı bazı yetenekler kullanılmıştır. O nedenle maalesef Windows'un halen kullanımda olan bazı eski versiyonlarıyla uyumlu değildir.

3.1. DESTEKLENEN İŞLETİM SİSTEMLERİ

Program .NET 4.7.1'in kurulu olmasını gerektirir. Eski bazı Windows işletim sistemleri .NET 4.7.1'i kullanamadığı için DCS bu sistemlerle uyumlu değildir.

Dikkat: Program Windows 8 RT, tablet PC veya Surface veya diğer bazı dokunmatik ekranlı ortamlarda test edilmiş ve sorunsuz çalıştığı gözlenmiştir. Dokunmatik özellikleri için yazılımda gerekli kodlama yapılmış ve dokunmatik özelliklerin sorunsuz çalıştığı test edilmiştir ve onaylanmıştır. Ancak yine de piyasadaki tüm donanımlarda ayrıntılı testler yapılmamış olduğu için dokunmatik özellikler nedeniyle bazı tablet Windowslarda beklenmeyen ara yüz davranışlarıyla karşılaşılabilir. Mesela taşı sürüklerken veya bir alanı ekranın diğer köşesine sürüklerken program tablet bilgisayarlarda istenmeyen şekilde davranabilir.

Desteklenen Windows işletim sistemleri liste halinde uzun uzun yazılmayacaktır. Sadece .NET 4.7.1 kurulabilen işletim sistemlerinde çalışacağı bilinmesi gerekir. Tüm işletim sistemlerinde servis paketlerinin kurulmuş ve tüm güncellemelerin yapılmış olması önerilir.

3.2. DONANIM GEREKSİNİMLERİ

DCS bir Windows Masaüstü yazılımı olmasına rağmen belirli bir minimum donanım zorunluluğu yoktur. Piyasadaki hemen hemen her donanımla çalışabilecek şekilde yazılmıştır. Ancak eski versiyon işlemciler veya çok düşük kapasiteli hafıza ile çalışırken çok ciddi performans kayıpları oluşacağını bilmeniz gerekir.

Donanım için **önerilen** minimum gereksinimler aşağıdaki gibidir:

- 1.5 Ghz+ En Az 2 Çekirdekli CPU (Intel markası için i5, i7+ veya Xeon işlemci; AMD markası için Turion, Fusion, Bobcat, Bulldozer ya da daha yeni serideki işlemciler önerilir)
- 2 GB+ Ram
- 8 GB+ HardDisk Alanı
- 1 GB+ Hafızalı ve 3D Destekli "Hardware Acceleration" Aktifleştirilmiş Bir Ekran Kartı (2D Kartlarda Ekran Kalitesi Düşebilir)
- Ses Kartı (Eğitimleri İzleyebilmek İçin Şart, aksi halde gerekli değil)

3.3. YAZILIM GEREKSİNİMLERİ

DCS'nin çalışma platformu Microsoft .NET 4.7.1 olduğu için öncelikle bu yazılımın sistemde mevcut olması şarttır. Yeni işletim sistemlerinin çoğunda bu yazılım hazır gelmektedir, ancak eski işletim sistemlerinde sonradan yüklenmesi gerekir.

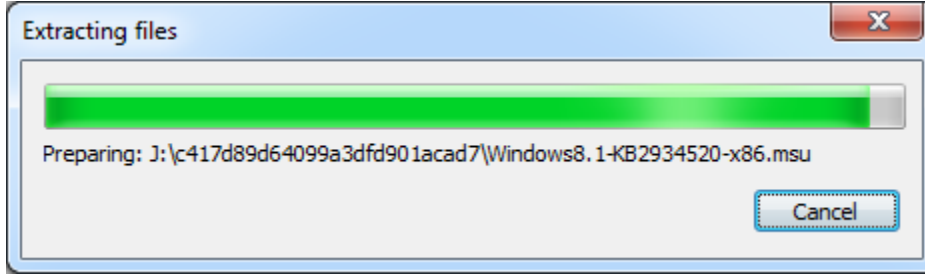
Microsoft.NET 4.7.1 DCS'nin kurulumuyla birlikte bilgisayarınıza yüklenecektir. Çok özel durumlarda bu yükleme yapılamayabilir. Böyle durumlarda program açılırken çalışmayacak ve .NET 4.7.1 yüklemeniz için bir hata mesajı üretip kapanacaktır. Bu durumda programın kurulduğu yerdeki "Ayarlar" klasörünü açın ve aşağıdaki resimde gösterilen **DotNet_4.7.1_Runtime.exe** isimli dosyayı çalıştırın.

<input type="checkbox"/> Ad	Değiştirme tarihi	Tür	Boyut
<input type="checkbox"/> Ayarlar.ini	19.03.2018 22:07	Yapılandırma ayarları	3 KB
<input type="checkbox"/> DCS_Ayarlar.dcsdb	28.02.2017 21:22	DCSDB Dosyası	26.688 KB
<input type="checkbox"/> DCS_Ders.vt	16.02.2013 15:52	VT Dosyası	288 KB
<input type="checkbox"/> DCS_Sablon.dcsdb	29.03.2015 21:13	DCSDB Dosyası	384 KB
<input checked="" type="checkbox"/> DotNet_4.7.1_Runtime.exe	8.03.2018 22:23	Uygulama	1.401 KB
<input type="checkbox"/> Hakkinda.rtf	11.10.2016 21:10	Zengin Metin Biçimi	690 KB
<input type="checkbox"/> Lisans.rtf	6.11.2014 20:59	Zengin Metin Biçimi	59 KB
<input type="checkbox"/> MicrosoftCertificate.cer	21.11.2016 14:29	Güvenlik Sertifikası	2 KB
<input type="checkbox"/> Sinyal.mp4	9.02.2016 21:17	MP4 Dosyası	47 KB
<input type="checkbox"/> Sinyal.swf	21.01.2016 23:26	Shockwave Flash Obj...	484 KB
<input type="checkbox"/> vc_redist.x86.exe	2.08.2016 20:32	Uygulama	4.879 KB

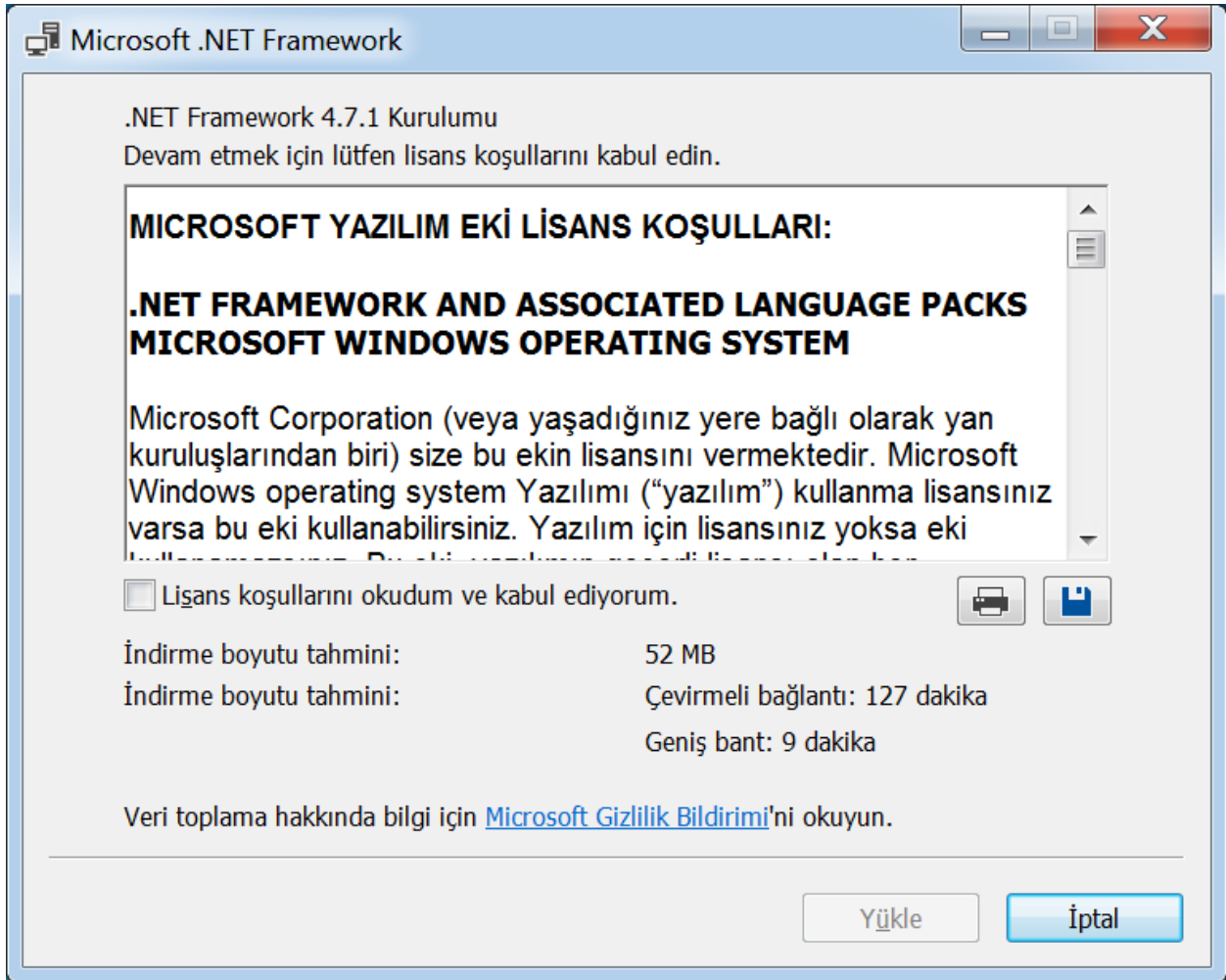
Bu program bilgisayarınıza Microsoft .Net Framework 4.7.1'i yükleyecektir. Bu yazılım tamamen ücretsizdir ve Microsoft tarafından sağlanmaktadır. Dilerseniz İnternet versiyonunu aşağıdaki adresten indirip kurmayı da tercih edebilirsiniz:

<https://www.microsoft.com/tr-TR/download/details.aspx?id=56116>

Microsoft.Net 4.7.1 Kurulumunu başlattığınızda önce bazı dosyalar sıkıştırılmış ortamdan harddiskinize aşağıda gördüğünüze benzer bir şekilde açılacaktır:

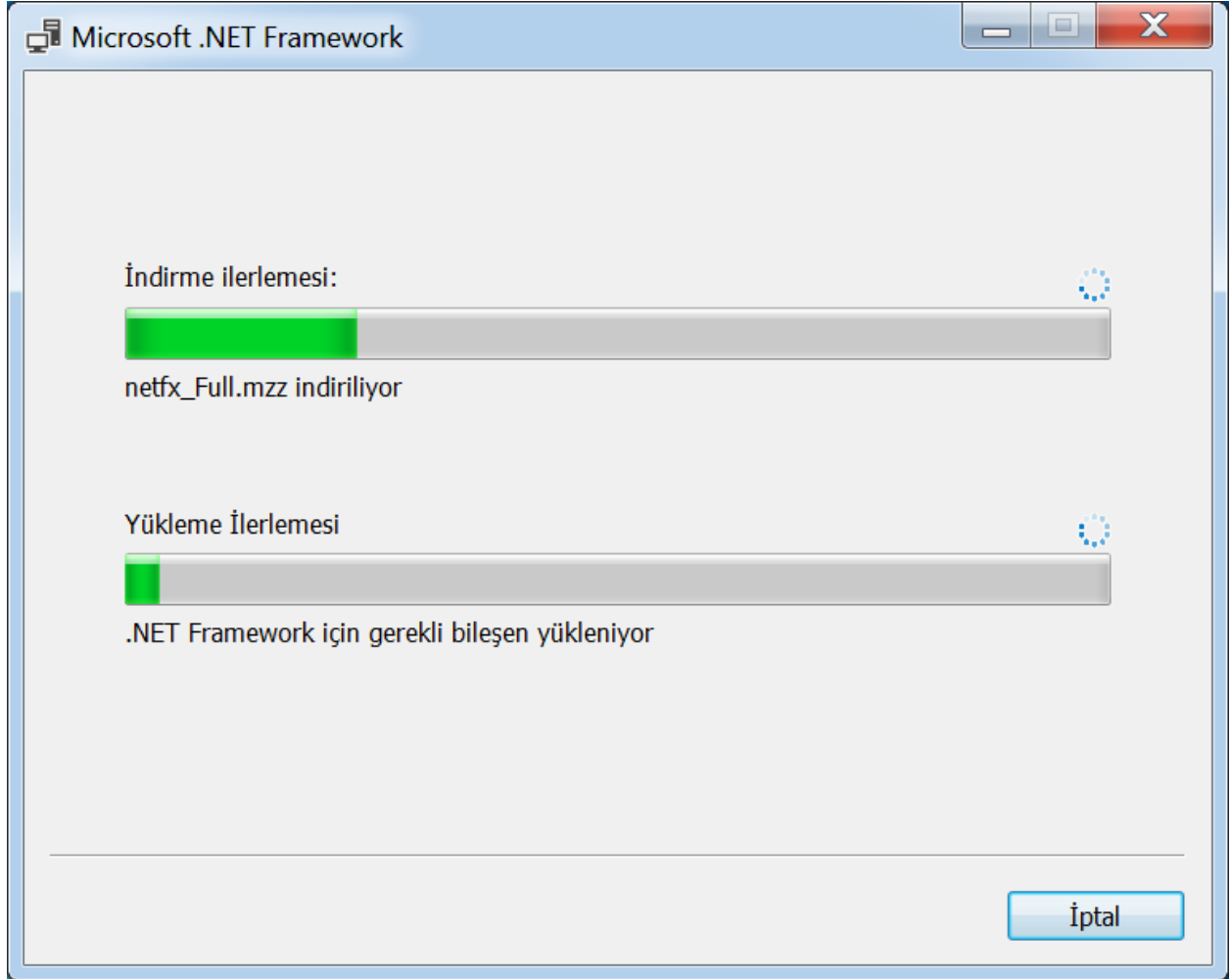


Bu işlem tamamlandığında aşağıdaki ekran açılacak ve Microsoft.Net Lisans koşullarınızı onaylamanızı isteyecektir.:



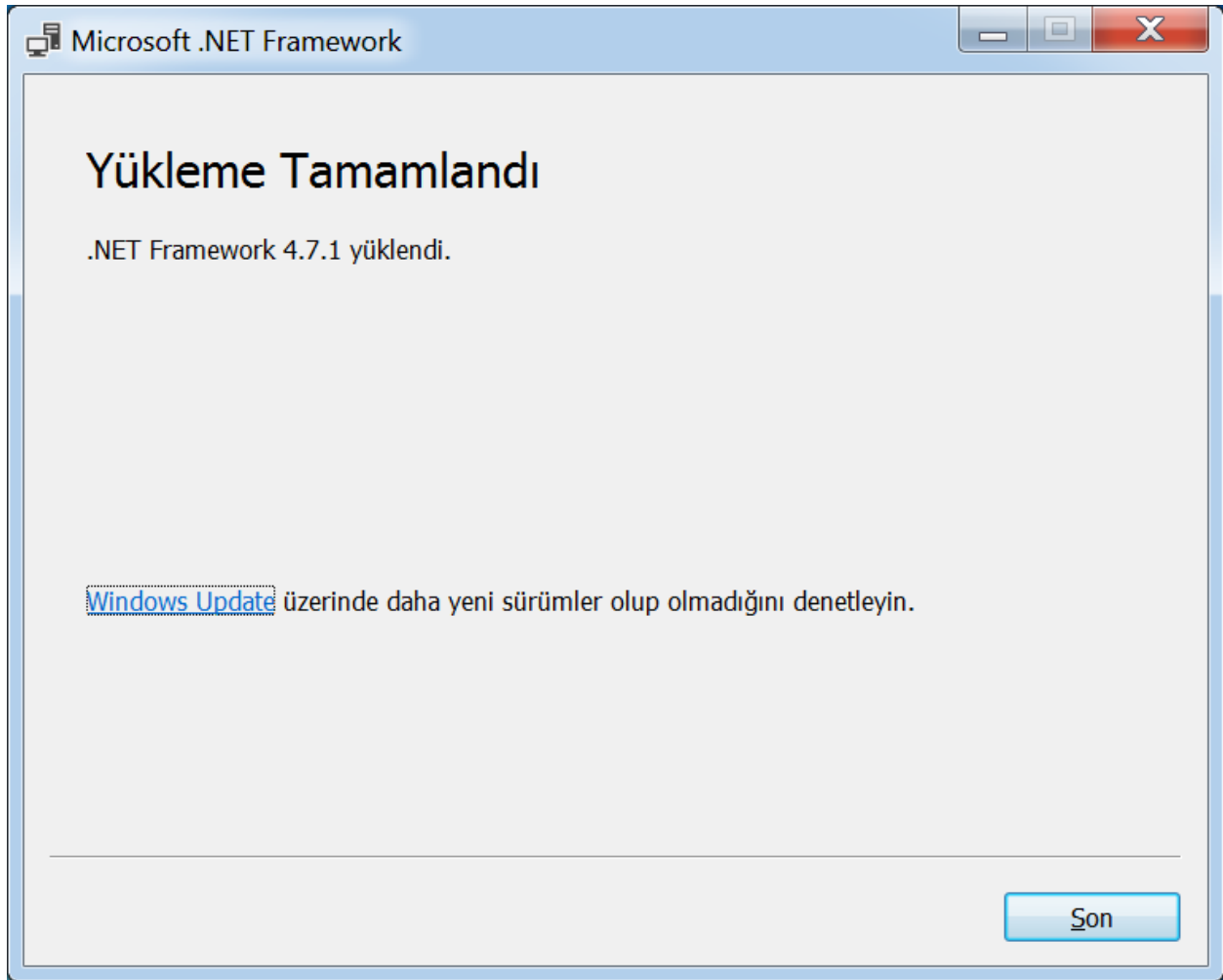
Bu ekranda "Lisans koşullarını okudum ve kabul ediyorum" yazan kutuyu seçili olacak şekilde işaretleyin ve "Yükle" butonuna basarak devam edin.

Yükleme işlemi aşağıdaki gibi devam edecek ve işlemin tamamlanması bilgisayarınızın hızına bağlı olarak çok kısa sürede bitebilecek veya birkaç dakika sürebilecektir.



.NET Framework, Microsoft tarafından geliştirilen, tamamen ücretsiz ve açık İnternet protokolleri ve yazılım geliştirme standartları üzerine kurulmuş bir "**uygulama geliştirme platformu**"dur. Daha önce Sun Microsystems tarafından geliştirilmesi devam etmekte olan ve şimdilerde Oracle tarafından desteklenen **Java** platformuna yapısal anlamda önemli benzerlikler göstermektedir.

Microsoft .Net Framework'ün yüklenmesi başarıyla tamamlanınca aşağıdaki ekran gelecektir:



4. PROGRAMIN ÇALIŞTIRILMASI

Program açılırken bazı kontroller yapar. Bu kontrolleri aşağıdaki gibi ekranınızdan izleyebilirsiniz. Kontroller tamamlandıktan sonra giriş ekranı hazırlanır ve gösterilir.

Açılış kontrol ekranı:



Giriş ekranı:



Lisans kaydınız varsa
programı başlatmak için.

Lisans kaydınızı sisteme
girmek için.

Programı "Demo" olarak
kullanmak için.

4.1. LİSANS NUMARANIZI NEREDEN ALACAKSINIZ?

DCS programının kısıtlanmış özelliklerini açabilmek için bir lisans numarasıyla programı aktifleştirmeniz gerekir. Lisans numarası satın almak için web sayfamızdaki “Sipariş” sayfasını kullanabilirsiniz. Buradan yapacağınız siparişler için çeşitli satınalma kanalları ve ödeme seçenekleri sunulmuştur.

Her bir satış noktasında ürün bedelleri farklılık gösterebilir. Son durumu web sitemizi ziyaret ederek görebilirsiniz.

4.2. LİSANS NUMARANIZLA İLGİLİ BİLMENİZ GEREKENLER

Lisans numaranızı sisteme nasıl kaydedeceğinizi öğrenmeden önce bilmeniz gereken bazı önemli ayrıntılar şu şekildedir:

- a) Lisans numaranız sistemimize bir e-mail adresi ile eşleştirilerek kaydedilir ve lisans numaranızı başkasına devredemezsiniz.
- b) Lisans numaranızı sisteme ilk defa kaydederken kullanacağınız bilgilerde daha sonra değişiklik yapamazsınız. O nedenle geçerli ve kullanmakta olduğunuz iletişim bilgilerini girmeniz sizin menfaatinize olacaktır.
- c) Lisans numaranız kullandığınız sürece ömür boyu size aittir.
- d) Programın çalıştırılabilmesi için her açılışta lisans numarası kontrolü yapılır.
- e) Programı bir yıl boyunca hiç kullanmazsanız lisans numaranız iptal edilir.
- f) Lisans numaranızı aynı anda birden fazla bilgisayarda kullanamazsınız.
- g) Bilgisayarınızın kaybolması, çalışması veya bozulması gibi durumlara karşı başka bir bilgisayara taşımanız mümkündür.
- h) BNR Yazılım uygunsuz şekilde sürekli olarak lisans numarasını aynı bilgisayarlar arasında taşıdığını tespit etmesi durumunda lisans numarasını iptal etme hakkını saklı tutar.
- i) Lisans numarasının bir bilgisayardan başka bir bilgisayara nasıl taşındığı ilgili bölümde açıklanmıştır.
- j) Lisans numaranızla ilgili diğer ayrıntılar için programı kurarken kabul etmiş olduğunuz “Lisans Sözleşmesi”ni okumanız gerekmektedir.

4.3. LİSANS NUMARASI NASIL KAYDEDİLİR?

Giriş ekranındaki “**Lisans Numarası İşlemleri**” butonuna basarak lisans numaranızı kaydedebilirsiniz. Açılan ekranda aşağıdaki gibi “**Lisans Kayıt Durumu : ?**” mesajı görünmüşse bilgisayarda lisans numarası kayıtlı değil demektir.

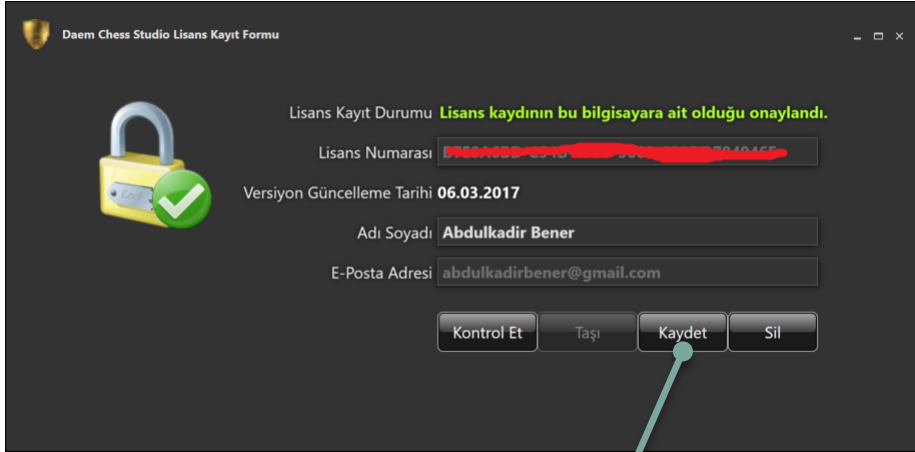
Satın aldığınız lisans numaranızı tire işaretleri dahil aynen size iletiildiği şekliyle kopyalayıp “**DCS Ürün Seri Numarası**” kutusuna yapıştırın veya yazın. Lisans numarası sıfırdan dokuza kadar rakamlardan ve ABCDEF harflerinden oluşan bir numaradır. Numarayı yazıp ardından “**Kontrol Et**” butonuna basın.

Bu aşamada lisans numarası ve bilgisayarınızın donanım seri numarası sunucudan control edilecek ve duruma göre system sizi yapmanız gereken işlem için yönlendirecektir.

Bu aşamada üç olasılık vardır:

- Yazdığınız numara hatalı veya geçersiz olabilir. Bu durumda yukarıdaki mesajın aynısını göreceksiniz ve program sizden geçerli bir lisans numarası yazmanızı isteyecektir.
- Yazdığınız numara başka bir bilgisayarda kullanılmakta olan bir lisans numarası olabilir. Bu durumda ilerde açıklanacak olan lisans numarası taşıma işlemi yapmanız gerekecektir.
- Lisans numarası doğru ve geçerli bir numara ise kayıt yapmanız için bir sonraki sayfada göreceğiniz ekranla karşılaşacaksınız.

Lisans numarası ile ilgili bir problem yoksa aşağıdaki ekran gelecektir:



Daem Chess Studio Lisans Kayıt Formu

Lisans Kayıt Durumu: **Lisans kaydının bu bilgisayara ait olduğu onaylandı.**

Lisans Numarası: XXXXXXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX

Versiyon Güncelleme Tarihi: 06.03.2017

Adı Soyadı: Abdulkadir Bener

E-Posta Adresi: abdulkadibener@gmail.com

Kontrol Et Taşı Kaydet Sil

Lisans kaydınızı sunucuya işlemek için burayı tıklayın.

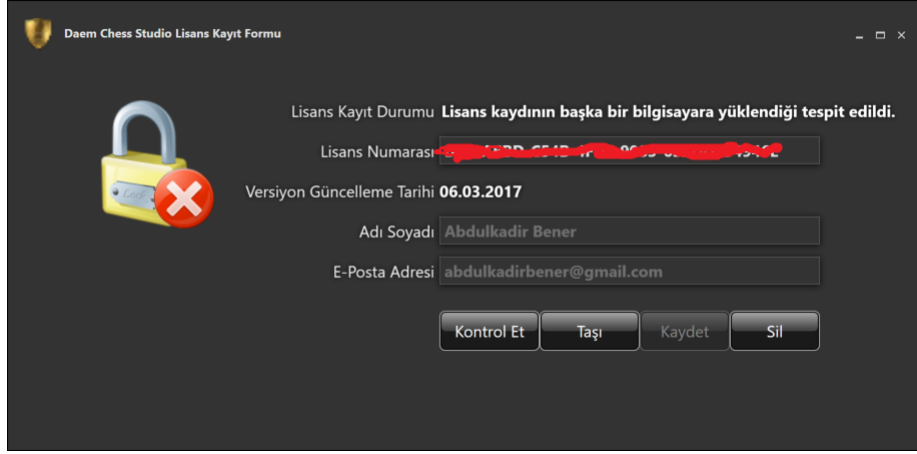
Bu ekranda lisans kayıt işlemi için sizden bazı bilgiler istenmektedir. Adınızı ve e-posta adresinizi doğru şekilde yazmayı unutmayın. E-posta adresiniz ilerde oluşabilecek durumlarda lisans numarası üzerindeki hakkınızı korumanız için istenmektedir.

Bu ekranda sizden istenen bilgileri doğru bir şekilde yazıp “**Lisans Kaydet**” butonuna basın. Kayıt işlemi tamamlanınca formu sağ üst köşesinden kapatıp programı tüm özellikleri aktif olarak kullanmaya başlayabilirsiniz.

Lisans kaydınızı yapabilmek için İnternet bağlantınızın açık ve kullanılabilir olduğundan emin olun.

4.4. LİSANS NUMARASI BAŞKA BİLGİSAYARA NASIL TAŞINIR?

Lisans numarası kaydederken yazdığınız numarayı daha önce başka bir bilgisayara da kaydetmiş iseniz **"Lisans kaydının başka bir bilgisayara yüklendiği tespit edildi"** yazan uyarı mesajını göreceksiniz:



Daem Chess Studio Lisans Kayıt Formu

Lisans Kayıt Durumu **Lisans kaydının başka bir bilgisayara yüklendiği tespit edildi.**

Lisans Numarası **[REDACTED]**

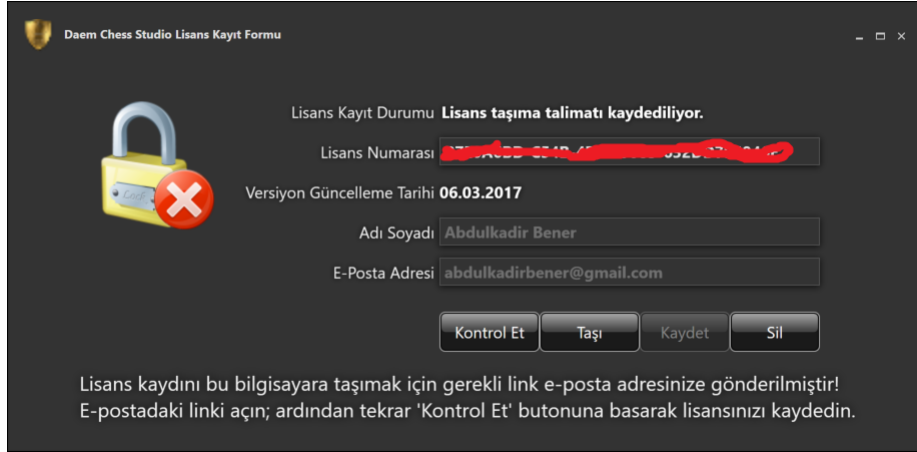
Versiyon Güncelleme Tarihi **06.03.2017**

Adı Soyadı **Abdulkadir Bener**

E-Posta Adresi **abdulkadibener@gmail.com**

Kontrol Et Taşı Kaydet Sil

Ardından **"Taşı"** butonu aktif hale gelecektir. Bu butona basarak size ait olan ve başka bir bilgisayarda aktif olan lisans numaranızın bu bilgisayara taşınması konusunda talep yapmış olursunuz.



Daem Chess Studio Lisans Kayıt Formu

Lisans Kayıt Durumu **Lisans taşıma talimatı kaydediliyor.**

Lisans Numarası **[REDACTED]**

Versiyon Güncelleme Tarihi **06.03.2017**

Adı Soyadı **Abdulkadir Bener**

E-Posta Adresi **abdulkadibener@gmail.com**

Kontrol Et Taşı Kaydet Sil

Lisans kaydını bu bilgisayara taşımak için gerekli link e-posta adresinize gönderilmiştir!
E-postadaki linki açın; ardından tekrar 'Kontrol Et' butonuna basarak lisansınızı kaydedin.

Yukarıdaki mesajı gördüğünüzde e-postanızı açın. Gelen kutusunda size gelen postalar içinde konu başlığı **"DAEM CHESS STUDIO - Lisans Transfer Mesajı"** olan bir mail göreceksiniz.

Bu mesajın bir örneğini aşağıda görebilirsiniz:

subject **DAEM CHESS STUDIO - Lisans Transfer Mesajı**
to You 🌟

Sayın **[Redacted]**,

Adınıza kayıtlı DAEM CHESS STUDIO ürün lisansınız sunucularımızdaki kayıtlara göre sorunsuz bir şekilde kullanılabilir durumdadır.
Ürün lisansı ile ilgili kayıtlı durum aşağıda özetlenmiştir:

Lisans Numarası: **[Redacted]**
Lisans Sahibi Adı Soyadı: **[Redacted]**
Ürünün Kayıtlı Olduğu Bilgisayarın Seri Numarası: 82.A9.8E.B3.F9.A6.B3.41.B0.CF.7F.72.19.D3.AD.3A
Versiyon Güncelleme Bitiş Tarihi: 03.09.2013

Bu mesajın gönderilme nedeni aşağıda detayları verilmiş olan internet bağlantısı kullanılarak yukarıda belirtilen lisans numarasının başka bir bilgisayara transfer edilmek istenmiş olmasıdır. Aşağıda detayları verilen transfer talimatında herhangi bir sorun yoksa aşağıda verilen link yardımıyla transfer işlemini tamamlayabilirsiniz.
Lisans numaralarının sadece bir bilgisayarda geçerli olabileceğini unutmayınız.
Taşıma işleminden sonra DCS yazılımı şu anda lisansın kayıtlı olduğu bilgisayarda çalışamaz hale gelecektir. Transfer talimatını siz kaydetmediyseniz bu durumda lisans numaranız ele geçirilmiş ve başka bir bilgisayarda kullanılmak isteniyor demektir. Bu durumda lisans numaranızın değiştirilmesini ve yeni lisans numaranızın tarafınıza iletilmesini yazılı olarak talep etme hakkınızı kullanabilirsiniz.

Lisans transfer talebi ile ilgili detaylar:

Talep Tarih & Saati: 18.12.2012 20:41:52
Talep Kaydeden Bilgisayarın IP Numarası: **[Redacted]**
Lisansın Transfer Edileceği Bilgisayarın Seri Numarası: D7.D5.08.B8.4E.D7.A9.C6.77.A1.51.A7.B1.B4.32.FB

Bu transfer linki bir gün boyunca geçerlidir.
Transfer işlemi bir gün içinde yapılmazsa otomatik olarak geçersiz kalır ve yeniden transfer linki üretmeniz gerekir.


Lisansı transfer etmek için aşağıdaki linki tıklayınız ve işlemin tamamlandığını gösteren mesajı görene kadar bekleyiniz.

http://www.bener.org/servis/dcs_lisans_transfer.aspx?id=e544159e-e76a-4b37-8f70-e8ababae7e23

İyi günler dileriz.
BNR Software.

Bu mesaj lisans numaranızın tamamen sizin kontrolünüz dahilinde başka bilgisayara taşınmasını sağlamak amacıyla, yani sizin güvenliğiniz için hazırlanmıştır. Mesajın içinde yer alan internet bağlantısını tıklayıp açmanız durumunda lisans taşıma işlemi onayladığınız anlamına gelir ve lisansınız ilgili bilgisayara transfer edilmiş olur. Transfer işleminin sayısı ile ilgili özel bir kısıtlama yoktur. Gerekli olduğu zaman dilediğiniz bilgisayara lisans numaranızı taşıyabilirsiniz. Ancak sürekli aynı bilgisayarlar arasında lisans numarası taşıdığınızın tespit edilmesi durumunda BNR Yazılım lisans numaranızı iptal etmek hakkını saklı tutar.

Linki tıkladıktan sonra açılan web sayfası işlem talebini yerine getirecek ve lisans transferini kayda alacaktır. Ardından da aşağıdaki gibi bir özet bilgi görüntüleyecektir.

DAEM CHESS STUDIO	
	Lisans Numarası
	Bilgisayar Seri No
	Lisans Sahibi
	Firma Ünvanı
	Vergi/Kimlik No
	Adres
	Telefon
	E-Posta Adresi
Güncelleme Bitiş 06.03.2017	
İşlem Lisans numarası yukarıdaki bilgisayara transfer edildi...	

İnternet tarayıcınızda bu mesajı gördükten sonra DCS programında lisans kayıt formunu yeniden açarsanız lisansın o bilgisayara transfer edilmiş olduğunu göreceksiniz. Lisans transferi konusunda sıkıntı yaşamamanız durumunda lütfen bizimle irtibat kurunuz.

Lisans numaranızı başkasına kullandırmayınız. Bir yıl boyunca hiç kullanılmayan lisans numaralarının otomatik olarak iptal edileceğini unutmayınız. Lisanslamayla ilgili diğer ayrıntılar için "Kullanım Koşulları" dökümanını okuyunuz.

4.5. LİSANS NUMARASI NASIL SİLİNİR

Lisans işlemleri formunda "Sil" butonuna basarak bilgisayarınızdaki lisans numarasını silebilirsiniz. Lisans numaranızın silinmesi numaranın başka bilgisayarda kullanılabilir olduğu anlamına gelmez. Başka bilgisayarda kullanabilmek için lisans taşıma işlemi yapmanız gerekir.

"Sil" butonuna basarak aşağıdaki onay kutusuna "Evet" cevabı vermeniz durumunda yerel veritabanınızdaki lisans bilgisi silinmiş olur.

Dikkat

Lisans kaydını bu bilgisayardan silmek istediğinizden emin misiniz?

DİKKAT: Lisans numarası yerel ayarlardan silinse bile sunucuda hala bu bilgisayara ait görünecektir. Lisans numarasını başka bir bilgisayara kaydetmek için silmenize gerek yoktur, 'Taşıma' işlemi yapmanız yeterlidir!

Evet

Hayır

4.6. YENİ KULLANICI NASIL OLUŞTURULUR?

Her lisanslı ürün ile birden fazla kullanıcı kullanabilirsiniz. Aynı bilgisayarı ve aynı programı kullanan farklı kullanıcıların ELO puanlarının takibi açısından programda kullanıcı hesapları tanımlanması gereklidir. Kullanıcı hesapları parolayla korunmaz. Her kullanıcı için ayrı bir profil ve istatistik takibi o bilgisayarın “Belgelerim” klasöründeki **DCS_Ayarlar.dcsdb** isimli dosyada kaydedilir. Kullanıcılarınıza ait istatistikleri kaybetmemek için bu dosyanın yedeğini almanızı öneririz. Sunucularımızda sadece lisans verileri takip edilmektedir ve açılacak olan kullanıcı hesaplarına ait herhangi bir veri saklanmamaktadır.

Yeni kullanıcı açmak için giriş ekranındaki “**Yeni Kullanıcı Oluştur**” butonuna basmanız yeterlidir. Aşağıdaki form ile yeni kullanıcı tanımlı yapıp kaydedebilirsiniz:

Kullanıcıların güçlerine uygun bir puan ile başlatılması gelişimin hızlandırılması veya gereksiz zayıf antrenmanlarla vakit kaybetmemeleri için daha uygun olacaktır.

4.7. İNTERNET YOK, NASIL GİRİŞ YAPACAKSINIZ?

DCS her girişinizde lisans numaranızın o bilgisayara ait olduğunu doğrulamak ister. Lisans numarası ile bilgisayarın donanım seri numarası uyuşmuyorsa programa girişinize izin verilmez. Bunun nedeni aynı lisans numarasını başkalarının kopyalayıp kullanmalarına mâni olmaktır.

Ancak bazen internetin olmadığı yerlerde de giriş yapmanız gerekebilir. Böyle durumlarda programı kullanabilmeniz için DCS bir süreliğine internet erişimi olmayan yerlerden de giriş yapmanıza izin verir. Bu süre sonunda programın internet olan bir yerden giriş yapılarak otomatik olarak aktivasyonunun yapılması gerekir. İnternet olan bir yerden giriş yaptığınızda otomatik olarak offline giriş sayacı sıfırlanır.

Böylece tatilde veya internet bağlantınız olmayan diğer yerlerde de programınızı açıp kullanmaya devam edebilirsiniz.

Offline giriş yapabilmeniz için internet bağlantısı olan bir yerden lisans numaranızın kaydedilmiş olması ve en az bir defa internet olan bir ortamdan başarılı giriş yapılarak programın aktive edilmiş olması gereklidir.

Program offline giriş iznini belli bir süreliğine devam ettirir. Bu süre gün ve giriş sayısı bazında takip edilir. N günde bir (yaklaşık 15 gün) internet olan bir ortamdan giriş yapmazsanız sayaç limiti aşılmış olur ve online giriş yaparak sayacı sıfırlamanız beklenir. Aynı şekilde N girişte bir online giriş yaparak sayacınızı sıfırlamanız gerekir. Sayaç limitleri normal bir kullanıcının ihtiyaçlarının çok üzerinde rakamlar olarak belirlendiği için sorun teşkil etmez.

Offline giriş sayacı DCS tarafından otomatik olarak takip edilir ve kullanıcının herhangi bir işlem yapmasına gerek yoktur.

Sistem tarihinin değişmesi ya da donanımın değiştirilmesi gibi durumlarda sayaç limiti aşılmış sayılır.

5. OYUN & ANALİZ EKRANI

Program başlatıldığında açılan ilk ekran “Oyun” ekranı olarak adlandıracağımız aşağıdaki ana menu ekranıdır:

The screenshot shows the DAEM Chess Studio interface. The main window is titled "DCS v.1.4.0.0 (Misafir)". The menu bar includes "Oyun", "Dosya", "Ayarlar", and "Yardım". The interface is divided into several sections:

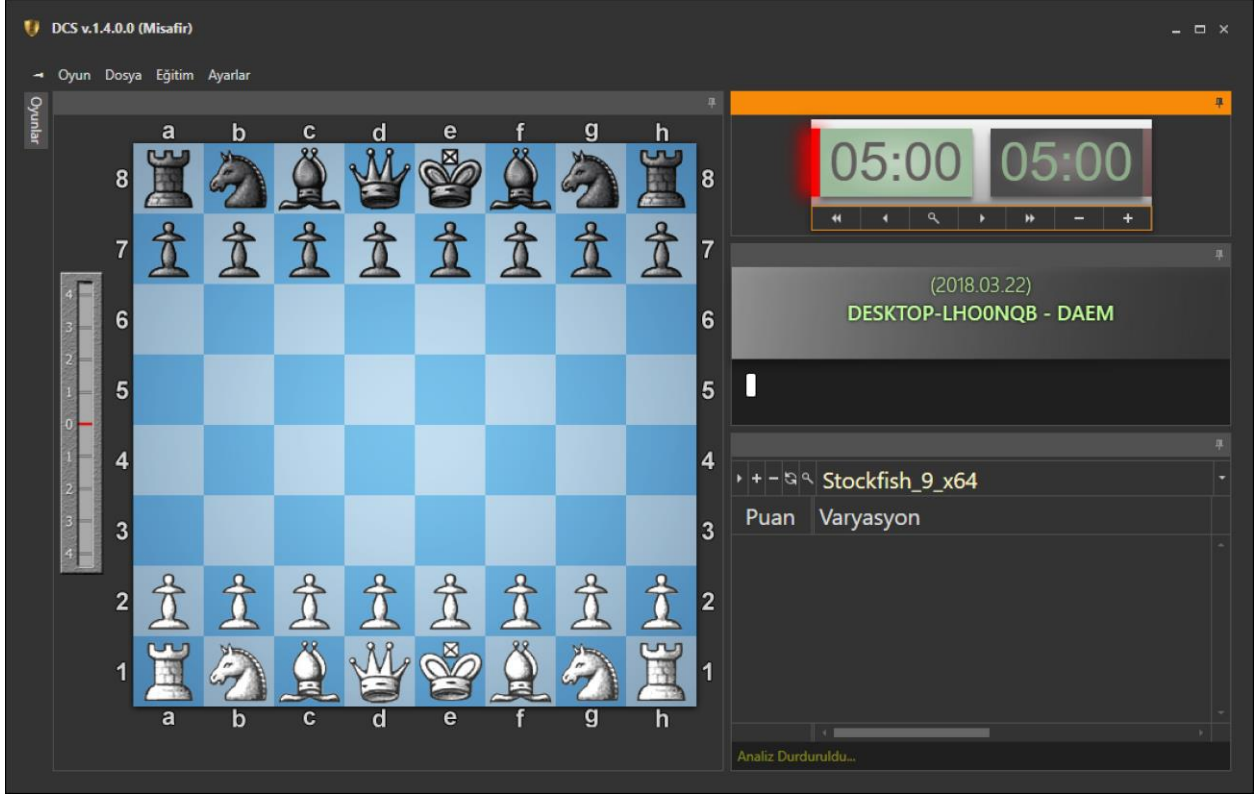
- Top Left:** A menu bar with "Oyun", "Dosya", "Ayarlar", and "Yardım".
- Top Center:** A chessboard with pieces in their starting positions. A callout points to the top row, stating: "Tüm bölümlere erişim için gerekli menü satırı."
- Top Right:** A digital clock showing "05:00" and "05:00". A callout points to it, stating: "Satranç saati. Bu ekranda sadece hamle sırasını göstermek için yer alır."
- Bottom Left:** A vertical slider bar. A callout points to it, stating: "Oyun denge barı. Ekrandaki konumda hangi tarafın ne kadar üstün olduğunu görmek için kullanılacaktır."
- Bottom Center:** A chessboard with pieces in their starting positions. A callout points to it, stating: "Oyun tahtası. Her iki tarafın hamlelerini de siz yapabilirsiniz. Konumları incelemek ve oyun analiz etmek için kullanılacaktır."
- Bottom Right:** A panel showing game information. A callout points to it, stating: "Hamleleri, yorumları ve oyun üst bilgilerini gösteren alan."
- Top Right (Below Clock):** A text area showing "(2018.03.22)" and "DESKTOP-LHO0NQB - DAEM".
- Bottom Right (Below Game Info):** A panel showing "Puan" and "Varyasyon". A callout points to it, stating: "Analiz motoru. Geçerli motoru belirlemek, analizi başlatıp durdurmak ve tahtadaki konum için en iyi varyantları izlemek içindir."

Additional callouts include:

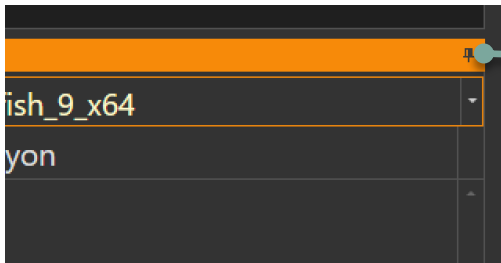
- Pointing to the top row of the chessboard: "PGN İçindeki tüm oyunları okuduğunuzda göreceğiniz liste."
- Pointing to the bottom row of the chessboard: "Analiz Durduruldu..."

5.6. TEMEL EKРАН FONKSİYONLARI

Tüm ekranlarda ortak olan ve kullanımı kolaylaştıran bazı işlevsel özellikler vardır. Ekranlardaki araçlar “**kutu**”ların içine yerleştirilmiştir. Aynı anda sadece bir tek kutu “**aktif**” olabilir. Aktif olan kutunun üst barının rengi farklıdır. Örneğin aşağıdaki ekranda “**Saat**” kutusu aktiftir:



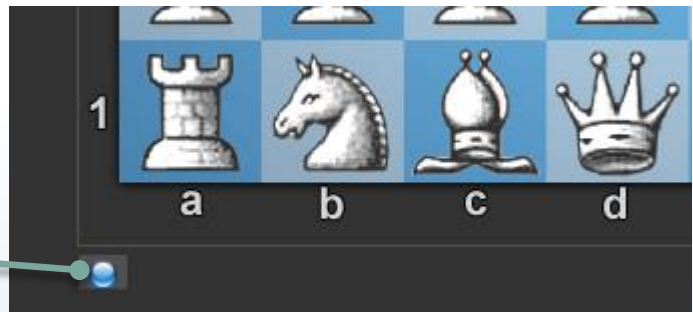
Ctrl tuşuna basılı tutarken **Tab** tuşuna basarak aktif kutular arasında gezinti yapabilirsiniz. Ya da mouse ile bir kutuya tıklayarak o kutuyu seçili hale getirebilirsiniz. Kutuyu sağ üst köşesindeki “**iğne**” yi tıklayarak kapatabilirsiniz:



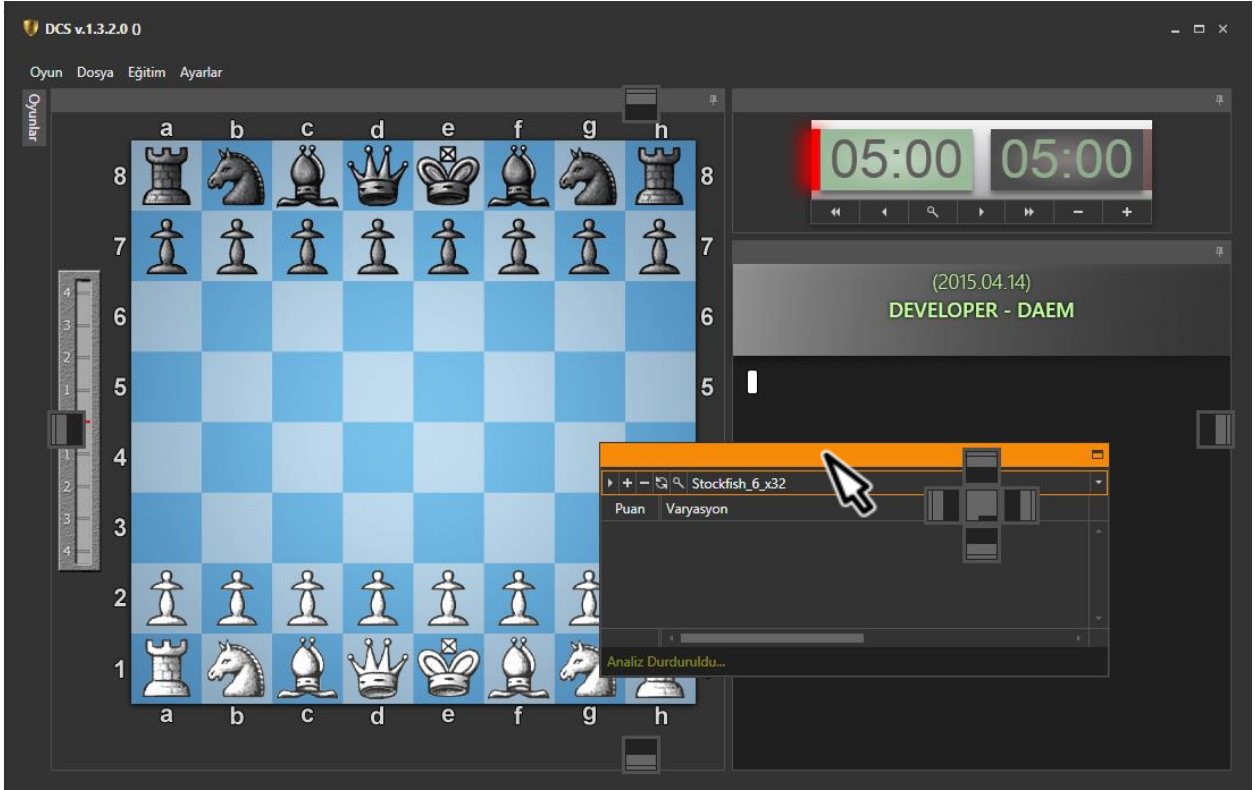
Kutuyu kapatmak için bu iğneyi tıklayabilirsiniz.

Kutu kapatıldığı zaman ekranın köşesinde küçük bir işaret ile açılmaya hazır bir kutu olduğu gösterilecektir. Bu işaretin üzerine mouse ile giderseniz kutu görünür olacak, iğneyi tıklarsanız tekrar açılacaktır.

Kutuyu tekrar görmek için bu sembolün üzerine gelin.



Bir kutuyu başlığından tutup sürüklemeye başlarsanız aşağıdaki gibi taşıma moduna geçecektir:



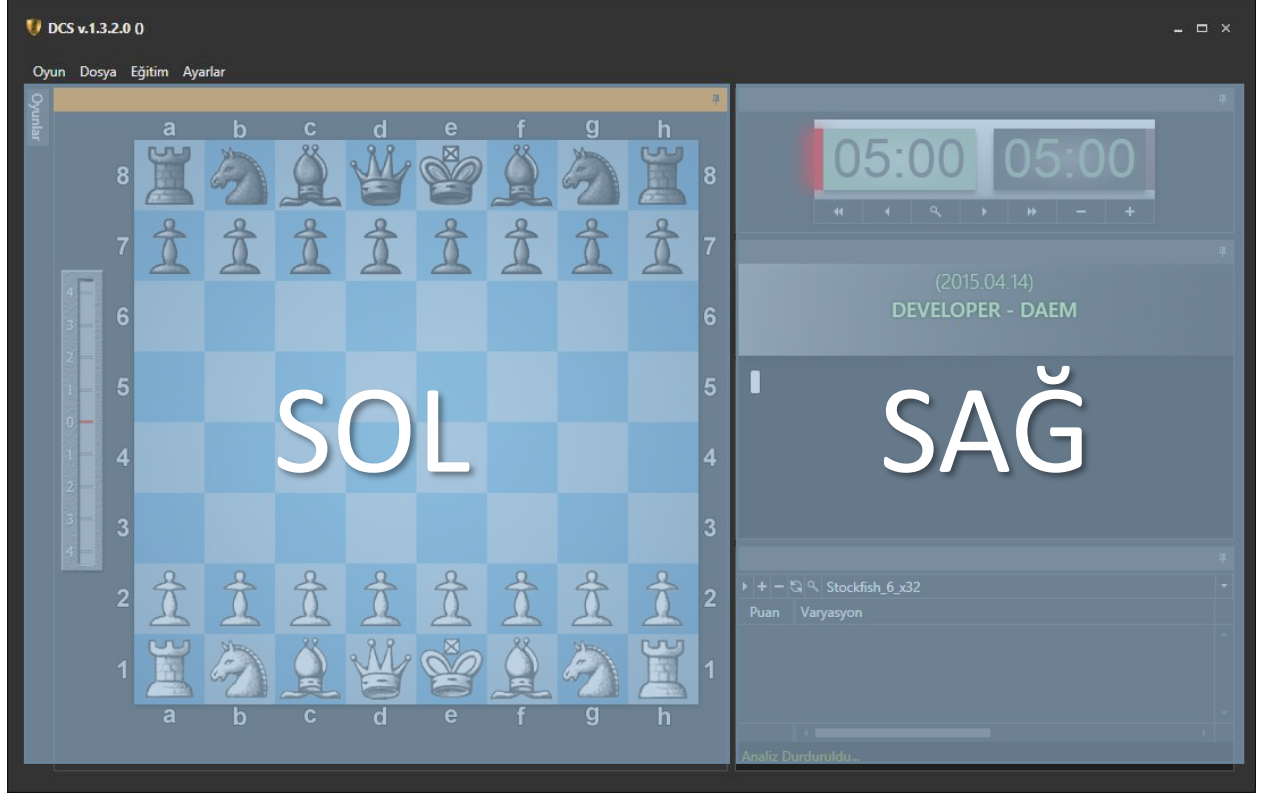
Bir kutuyu ekranın belli bir bölgesine sürükleyerek bırakmanız mümkündür. Bunu yapmak için sürüklenme sırasında ekranda açılan “**kılavuz işaretlerine**” dikkat etmeniz yeterlidir. Sürüklemeye başladığınız kutuyu kılavuzlardan birinin üzerine getirdiğinizde kutunun yerleştirileceği alan koyu rankle işaretlenir.

Sürüklemeye devam ederseniz başka bir kılavuz alanine götürebilir veya dilerseiz kutuyu hiçbir kılavuz alanına götürmeyip ortada bırakabilirsiniz. Ortada bırakılan bir kutu çerçevelerinden yeniden boyutlandırılabilir veya istenirse başlık çubuğundan tutularak tekrar bir kılavuz alanına taşınarak yerleştirilebilir.

Ortada bırakılan ve hiçbir kılavuz alanına yerleştirilmemiş bir kutunun başlık çubuğuna çift tıklarsanız o kutu tüm ekranı kaplayacaktır. Başlık alanına tekrar çift tıklarsanız eski boyutuna geri dönecektir.

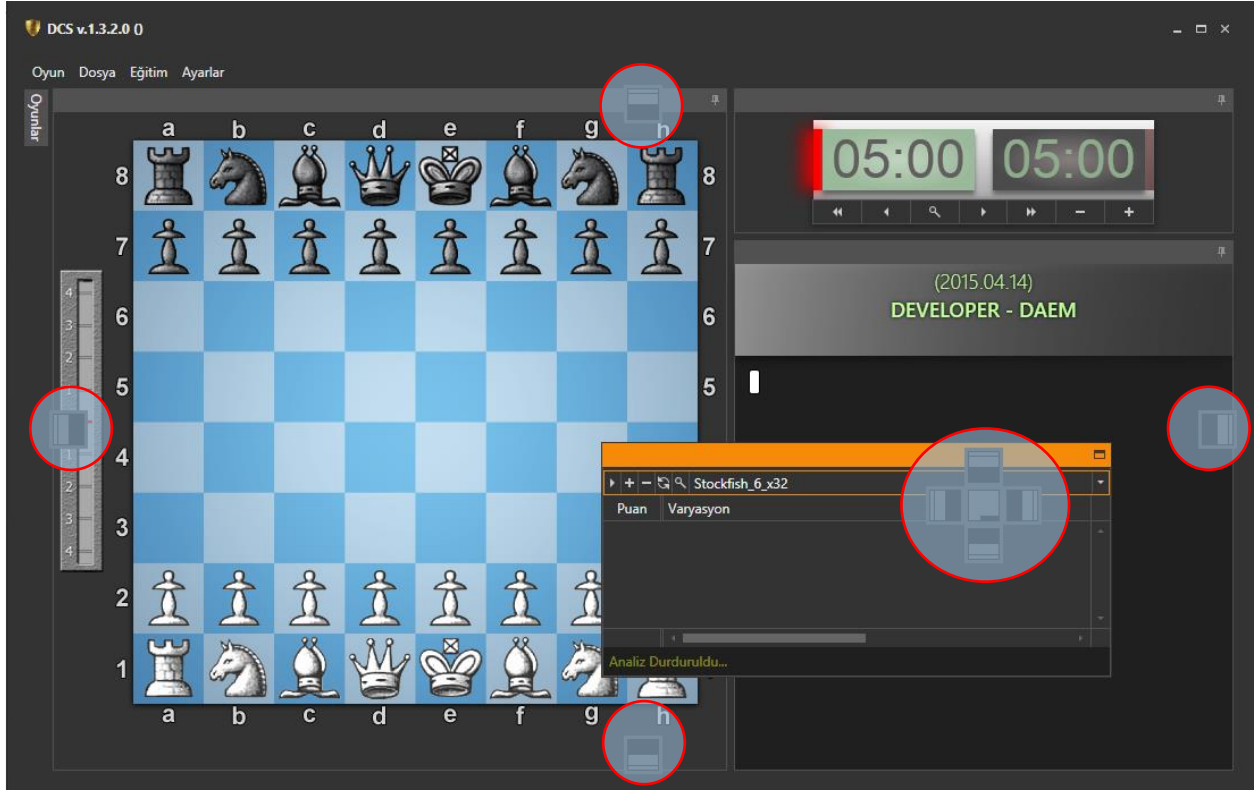
Her ekran aslında satırlardan ve sütunlardan oluşan bir tablo şeklinde tasarlanmıştır. Örneğin ana oyun ekranımız aşağıdaki gibi iki dikey sütundan oluşur. Bazı ekranlarda bu sütun sayısı üç olabilir. Bazı ekranlarda ise satırlar ve hatta satırlar ve sütunlar bir arada mevcut olabilir.

İçinde programın işlevsel parçacıklarının yer aldığı küçük kutular bu dikdörtgen alanların içine yerleştirilmişlerdir.



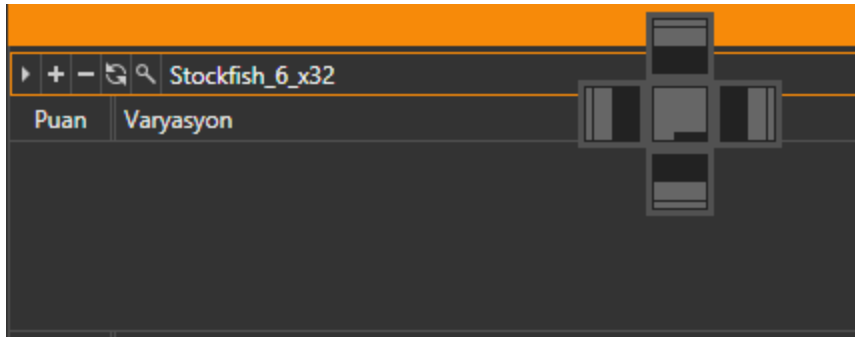
Satırların ve sütunların arasındaki çizgilerden mouse ile tutup ekrandaki genişlik ve yüksekliklerini ayarlayabilir ve kutucukları boyutlandırabilirsiniz.

Ana oyun ekranındaki kutuyu sürüklerken çıkan kılavuz işaretleri aşağıdaki gibidir:



Taşıdığınız kutuyu bu kılavuzlardan birine sürükleyip bırakarak o kılavuzun işaret ettiği yere yerleşmesini sağlayabilirsiniz. Hangi kılavuza taşırsanız ne olacağını kısaca şöyle açıklayabiliriz:

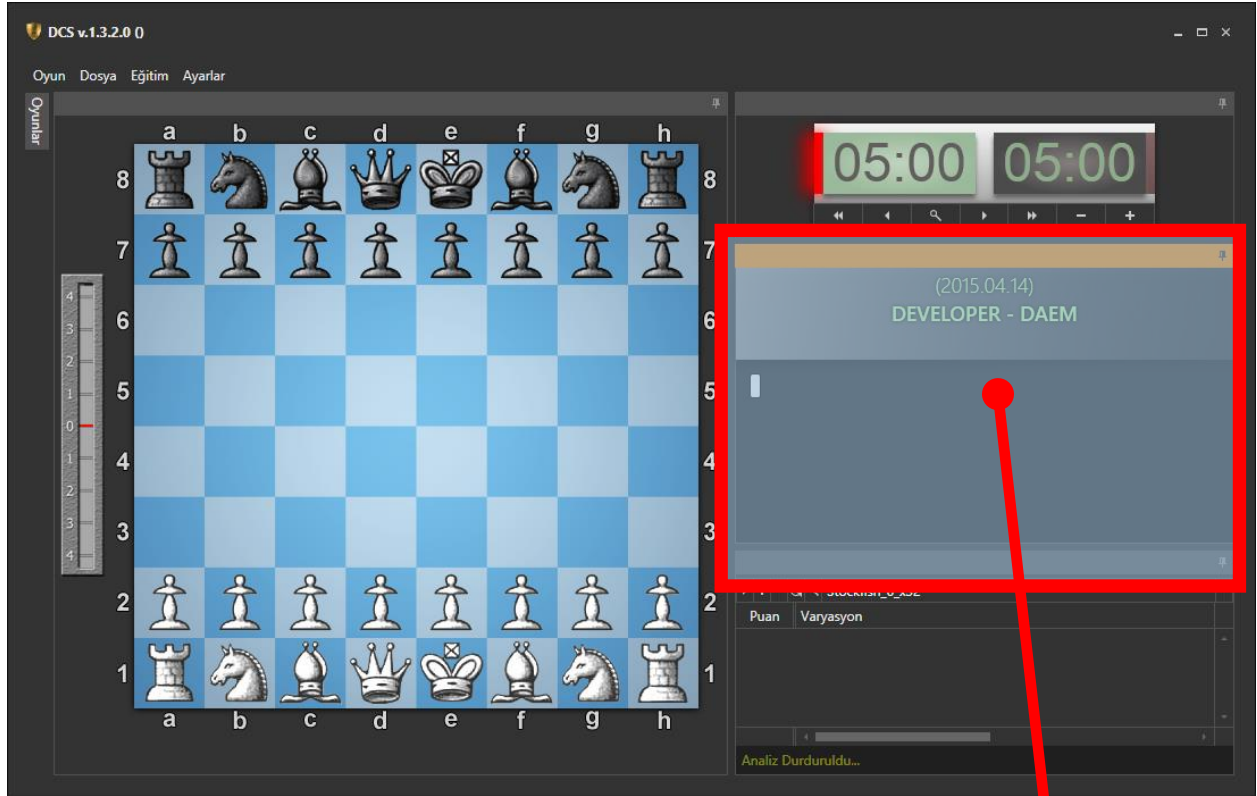
Ekranın solunda yeni bir sütun açmak için soldaki kılavuza taşıyın. Ekranın üstünde yeni bir satır açmak için üstteki kılavuza taşıyın. Ekranın sağında yeni bir sütun açmak için en sağdaki kutuya taşıyın. Ekranın altında yeni bir satır açmak için alttaki kutuya taşıyın. Sağ sütun içinde yer almak üzere 5 farklı yönde (sol,sağ,üst,alt,kapla) yerleştirmek için sağ bölmenin ortasındaki + şeklinde yer alan büyük kılavuza taşıyın. Artı şekilli bu son kılavuzu biraz daha açıklamakta yarar var.



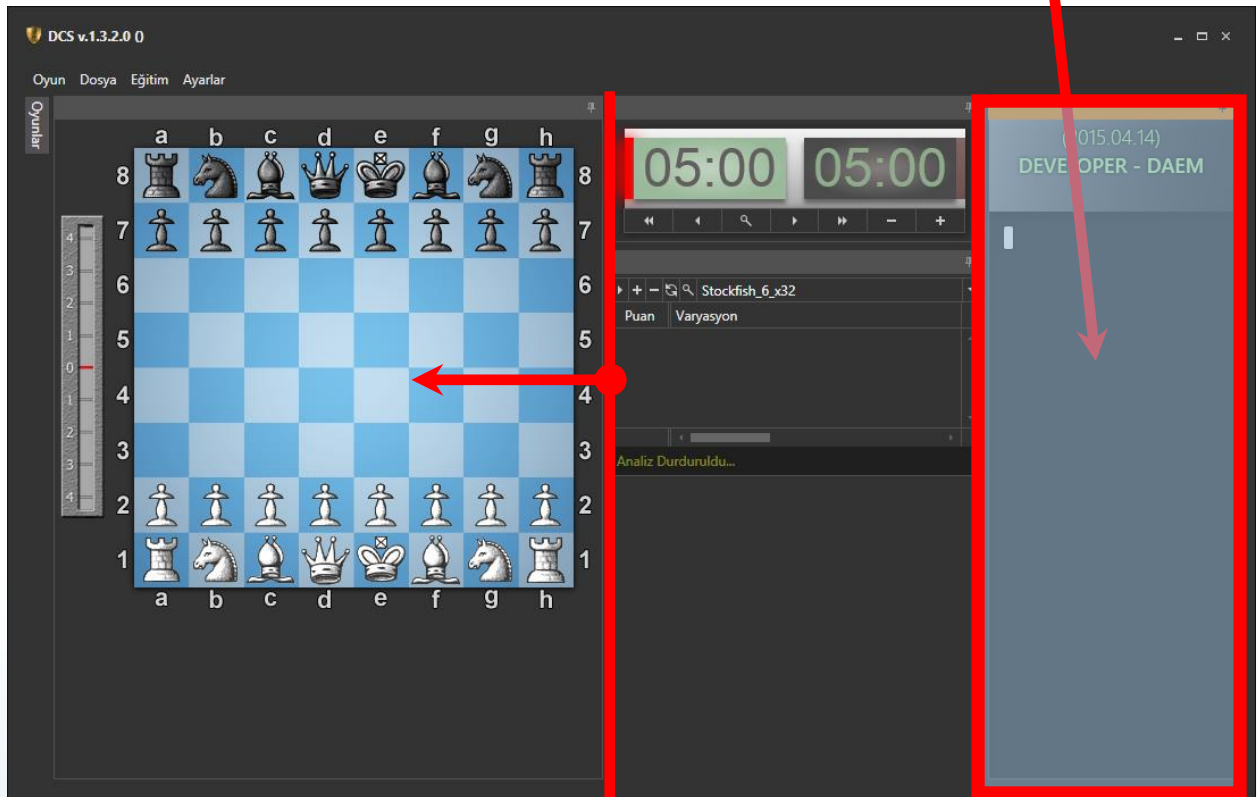
Yanda görüldüğü gibi bu kılavız bir + (artı) işareti şeklindedir. Mouse ile kutuyu taşıırken hangi sütunun üzerindeyseniz o sütunun ortasında görünür. Kutuyu sol sütundaki satranç tahtasının üzerine doğru götürürseniz artı şekil orada görünecektir. Taşıdığınız

kutuyu artı şeklindeki bu kılavuzun hangi yönüne bırakırsanız kutu o sütunun bıraktığınız yönüne yerleştirilir.

Kılavuzun ortasındaki alana bırakırsanız taşıdığınız kutu bu sütunu kaplayacak ve diğer kutularla "Sekmeler" şeklinde yer alacaktır.



Yukarıdaki ekrandan notasyon alanının sağa taşınmış ve tahtanın biraz küçültülmesinde sonraki hali aşağıdadır.



5.7. HAMLE GİRİŞİ VE NOTASYON EKRANI

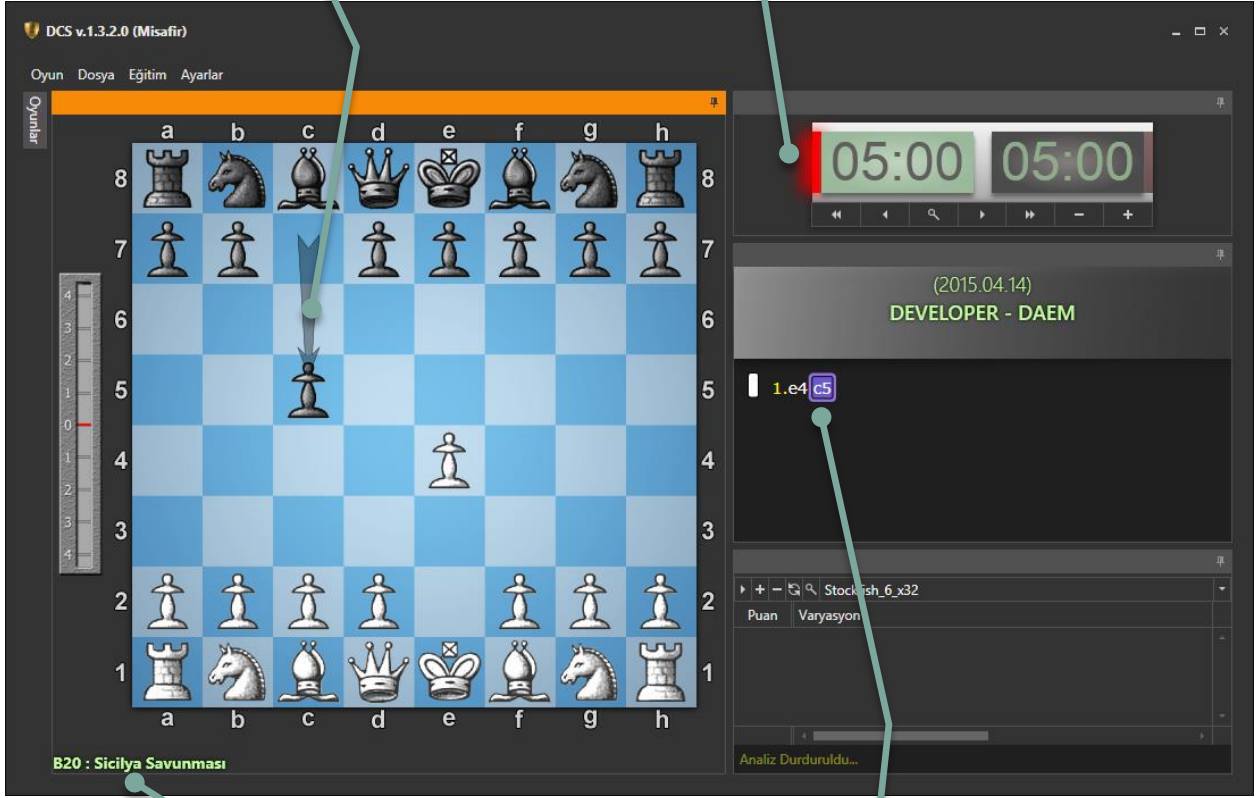
Oyun ekranında hem beyaz hem de siyah taşları sırayla hareket ettirerek hamle girişi yapabilirsiniz. Ardından hamleleri bir PGN dosyasına ya da bir veritabanına kaydedebilir veya yazıcıdan dökümünü alabilirsiniz. Bu ekranı bir çeşit yaz-boz tahtası gibi düşünebilirsiniz.

Bu ekranda hamle sırasının kimde olduğunu ekrandaki saate bakarak anlayabilirsiniz. Hamle sırası beyazda ise beyaz taraftaki kırmızı ışık yanacaktır, siyahta ise siyah taraftaki kırmızı ışık yanacaktır.

Bu ekranda illegal/imkansız hamle yapılamaz, kurallara uygun hamleler yapılabilir. Hamle yapmak için taş mouse ile tutulup hedef karenin üzerinde bırakılmalıdır. Bu anda notasyon alanına hamle yazılacak ve saatteki sıra karşı tarafa geçecektir.

Son yapılan hamle bir ok işareti ile gösterilir.

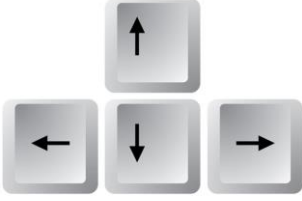
Beyaz saatin ışığı yanıyor, şu anda hamle sırası beyazlarda.



Ekrandaki hamleler hangi açılışa uygun ise açılışın ve varyantın adı buraya yazılır.

Hamleler buraya yazılır ve tahtadaki konumun hamlesi renklendirilerek işaretlenir.

Hamleleri ileri geri oynatmak için klavyeden sağ-sol ok tuşlarını kullanabilirsiniz, mouse üzerindeki tekeri ileri geri hareket ettirebilirsiniz, notasyon kutusundan görmek istediğiniz konumun hamlesini mouse ile tıklayabilirsiniz veya saat altında yer alan navigasyon butonlarına basarak ileri geri hamleler arasında gezinebilirsiniz.



5.8. OYUNA YENİ VARYANTLAR NASIL EKLENİR?

Satrançta sadece ilk dört hamlede bile 70.000'den fazla konuma ulaşma olasılığı mevcuttur. Bu, kabul edeceğimiz gibi tek bir oyun içinde göstermek için çok fazla konum anlamı taşır.

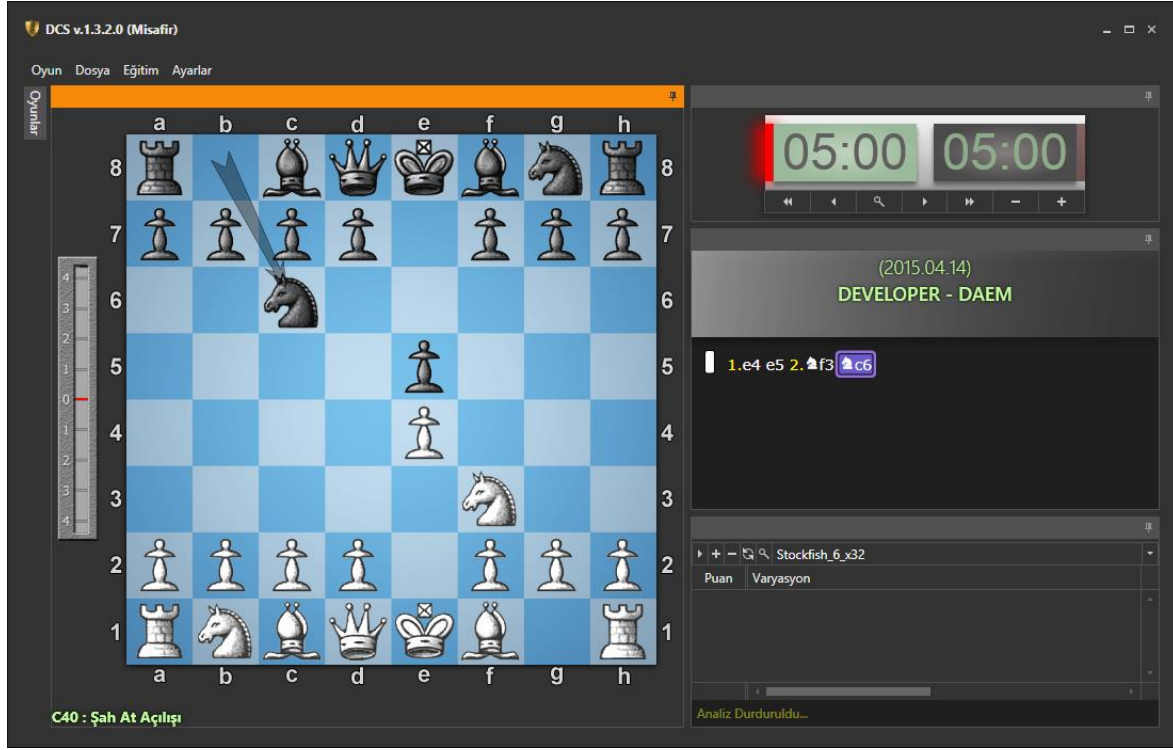
Satranç oynayan kişilerde sezgisel bir **“algıda seçicilik”** durumu oluşur ve sadece **“mantıklı”** ya da **“en doğru”** Kabul edilen cinsten hamlelere odaklanırlar. Bu seçicilik gücü oyuncunun yeteneğine göre artar veya azalır.

DCS oyun ekranındaki bir oyunda belli bir hamle ekrandayken **“aslında şu hamle daha iyidir”** diyebilmek için ve daha iyi olan bu hamle dizisini göstermek için **“varyant girişi”** yapmanız gerekir. Bazı oyunlarda usta oyuncunun ilk bakışta kötü görünen bir hamle yaptığına tanık oluruz. Şu hamle daha iyi değil miydi? Neden bu hamleyi yaptı ki? Cinsinden soruları açıklamak için ilk bakışta daha iyi olduğu sanılan hamlenin kötü sonuçlarını göstermek gerekebilir. Bu nedenle de **“aslında bu hamle iyi değildir”** diyebilmek adına varyant girişi yapmak da gerekebilir. Hamlelerin arasına varyant ekleyebilme yeteneği DCS gibi birçok satranç yazılımında mevcuttur.

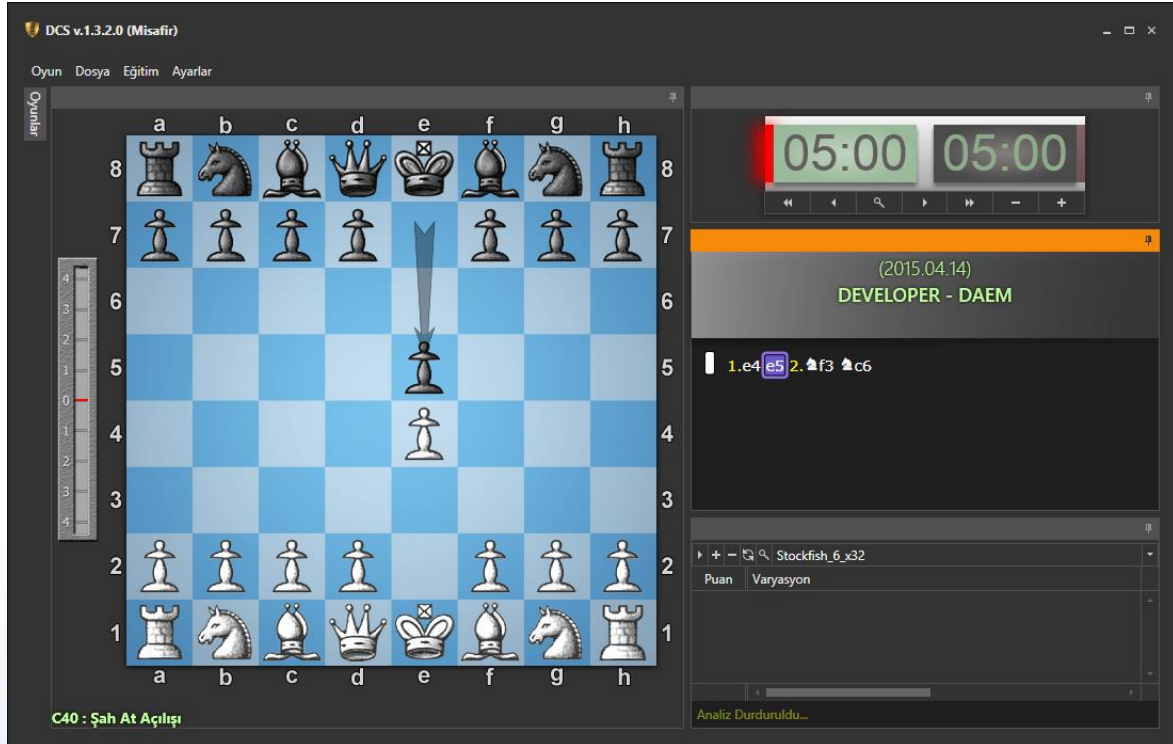
Satranç programları satranç oyunlarına varyant eklerken hep parantezler içine yazma yolunu tercih ederler. Bu da asıl hamlelerle varyant hamlelerinin iç içe geçmesine neden olur. Üstelik bir de varyant içinde alt varyantlar oluşturmak gerektiği durumlarda iş iyice karışır ve hamleleri okumak neredeyse imkansızlaşır.

DCS hamle varyantlarını ve alt varyantları ağaç yapısı içinde ve görsel olarak daha kolay ayrıştırılabilecek şekilde göstermek üzere ayarlanmıştır. Şimdi adım adım uygulayarak görelim:

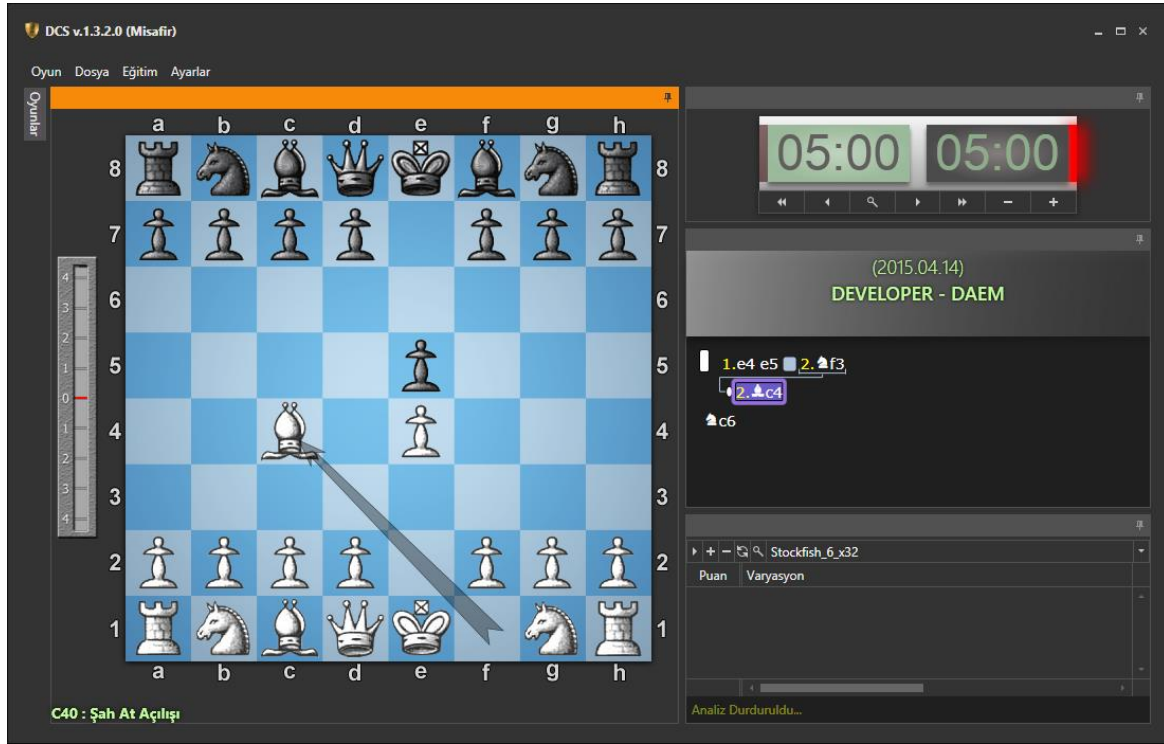
Açılış için ard arda e4 e5 Af3 ve Ac6 hamlelerini oynuyoruz. Oluşan ekran aşağıdaki gibi olacaktır:



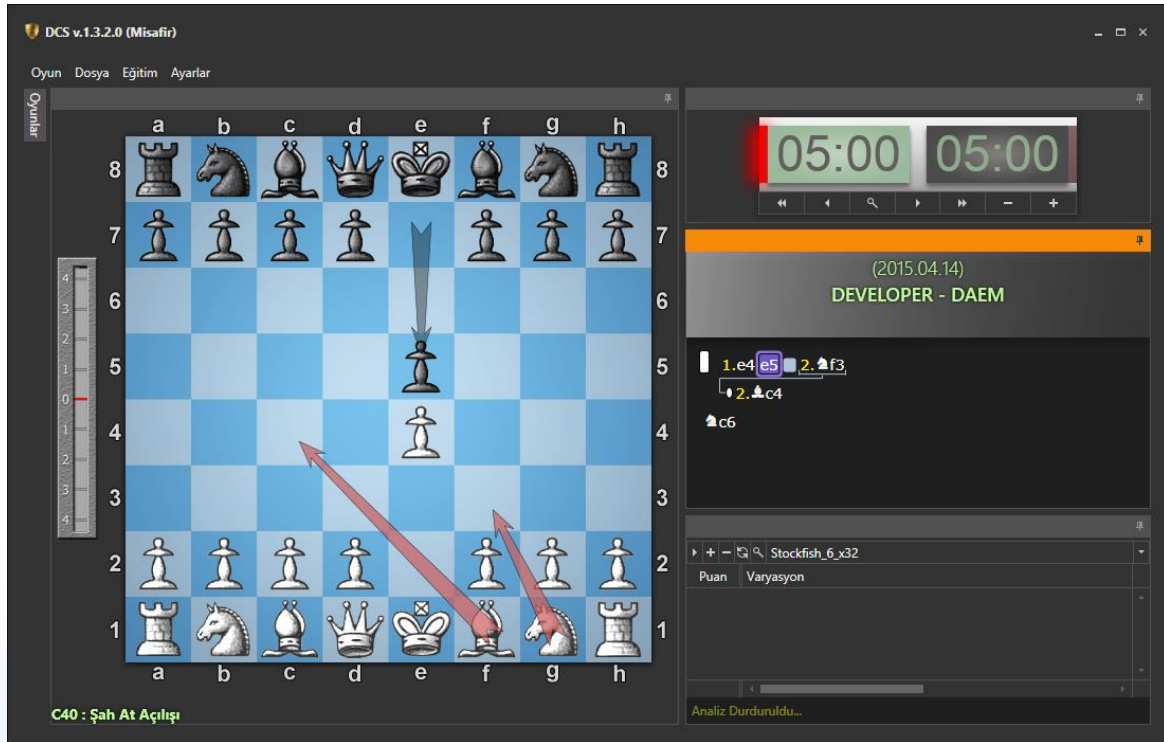
Şimdi e5 hamlesine geri dönelim: e5'ten sonraki hamleleri notasyon alanında görebiliyorsunuz:



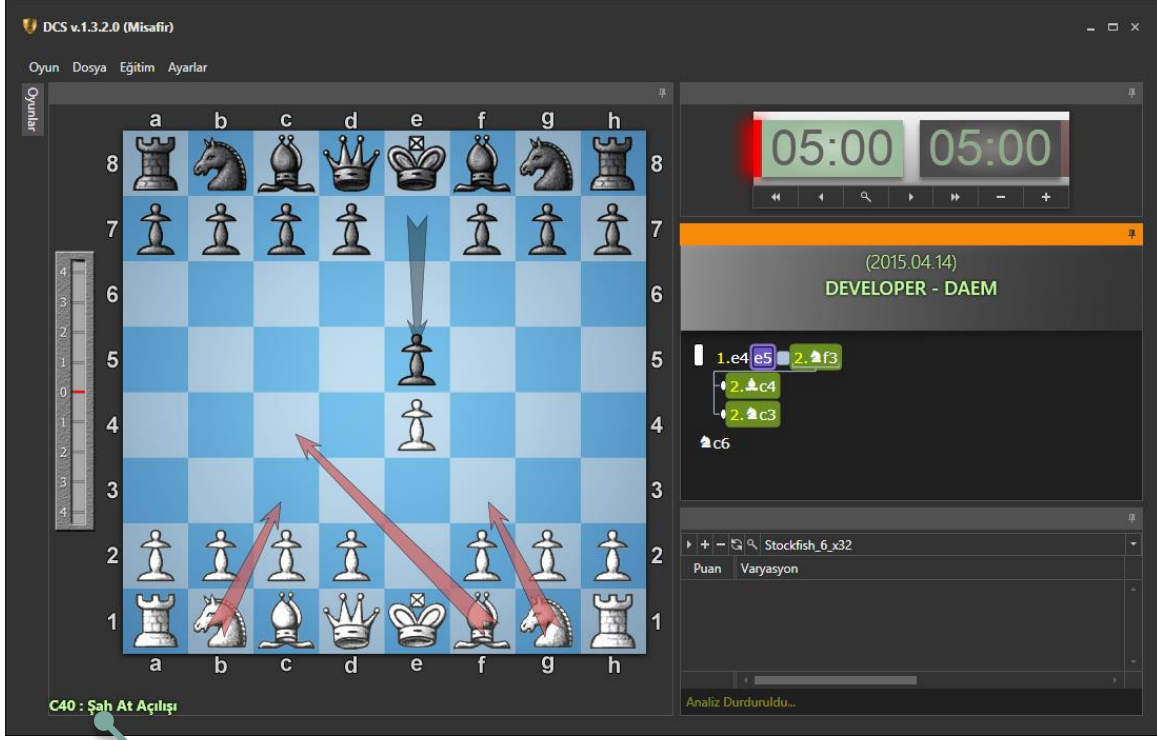
Şimdi beyazlar için Af3 yerine Fc4 hamlesini girelim:



Notasyon alanındaki değişikliğe dikkat edin. Şimdi tekrar e5 hamlesine dönelim: Af3 ve Fc4 varyantlarının kırmızı oklarla işaretlendiğini göreceksiniz. Sistem belli bir konumdayken yapılan her yeni hamle otomatik olarak yeni varyant olarak notasyona eklenecektir.

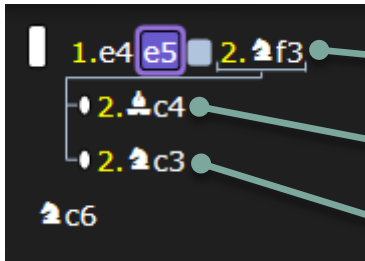


Örneğin şimdi tekrar e5 hamlesine dönelim ve bu sefer Ac3 hamlesini yapalım ve tekrar e5 hamlesine dönelim. Sonuç aşağıdaki gibi olacaktır. Aşağıdaki ekranda görülen notasyon alanında yeşil kutularla işaretlenmiş olan hamlelerin tamamı da beyazların ikinci hamledeki tercihlerini göstermektedir.



Bu arada ekrandaki açılışın adı ve varsa ana varyantın adı burada görünür.

Aşağıda görüleceği gibi ana varyant üzerinde yer alan Af3 hamlesinin ok işaretiyle gösterilen iki farklı alt varyantı mevcuttur:

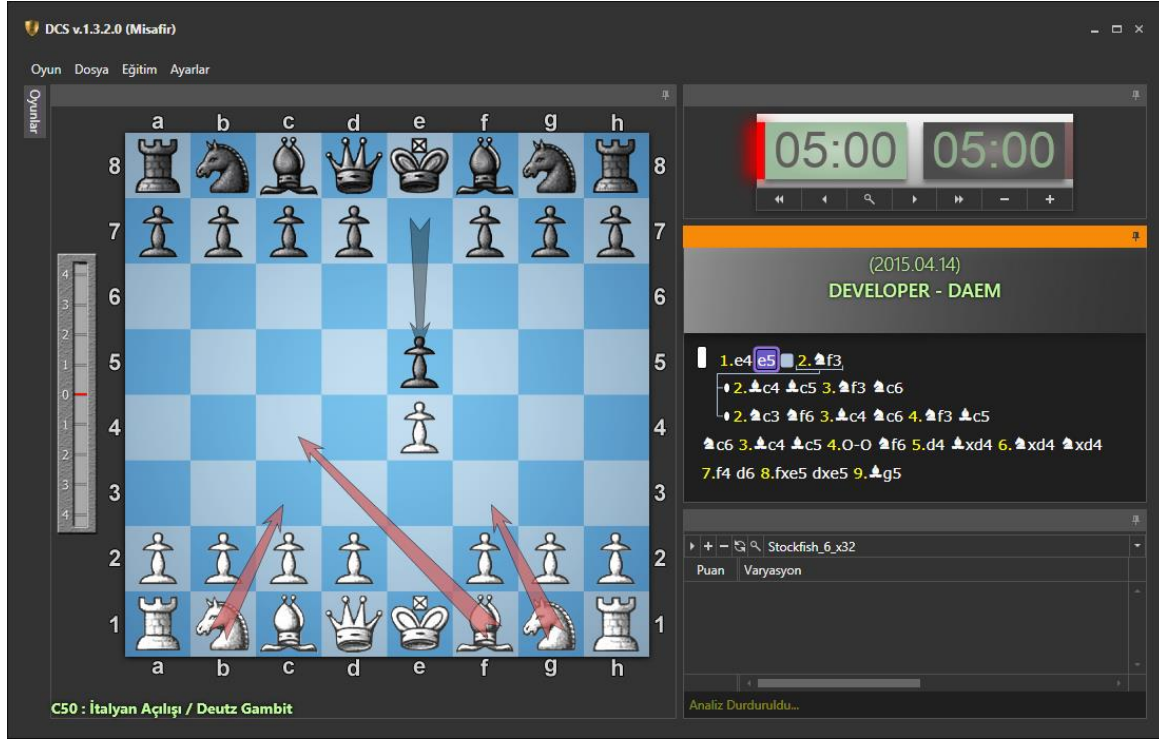


Asıl oyun hamlesi (ana varyant) : Af3

Birinci varyant hamlesi : Fc4

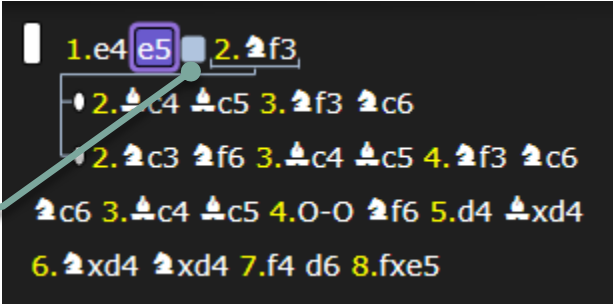
İkinci varyant hamlesi : Ac3

Şimdi Fc4 varyantını ve Ac3 varyantını birkaç hamle daha ayrı ayrı ilerletelim. Bu arada ana varyanta da birkaç hamle daha girelim. Ekranda e5 konumu şu şekilde görünür olsun:

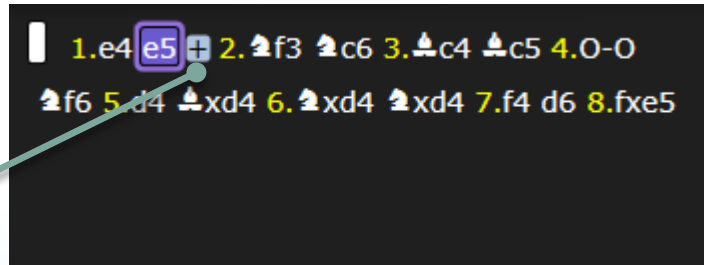


Varyantların başındaki mavi kutuya basarsanız hamlenin varyantlarını kapatıp açabilirsiniz.

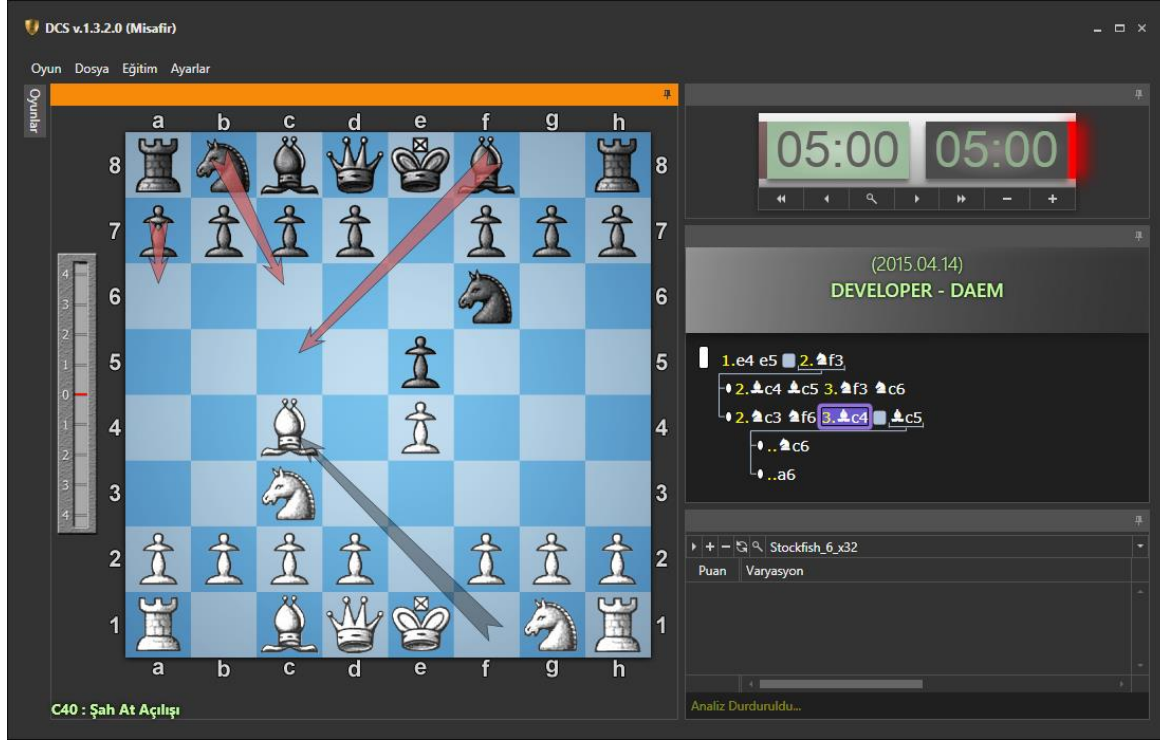
Varyantları kapatmak için burayı tıklayın.



Sonuç.



Bir varyantın içindeki hamle dizisine aşağıdaki gibi alt varyantlar da ekleyebilirsiniz:



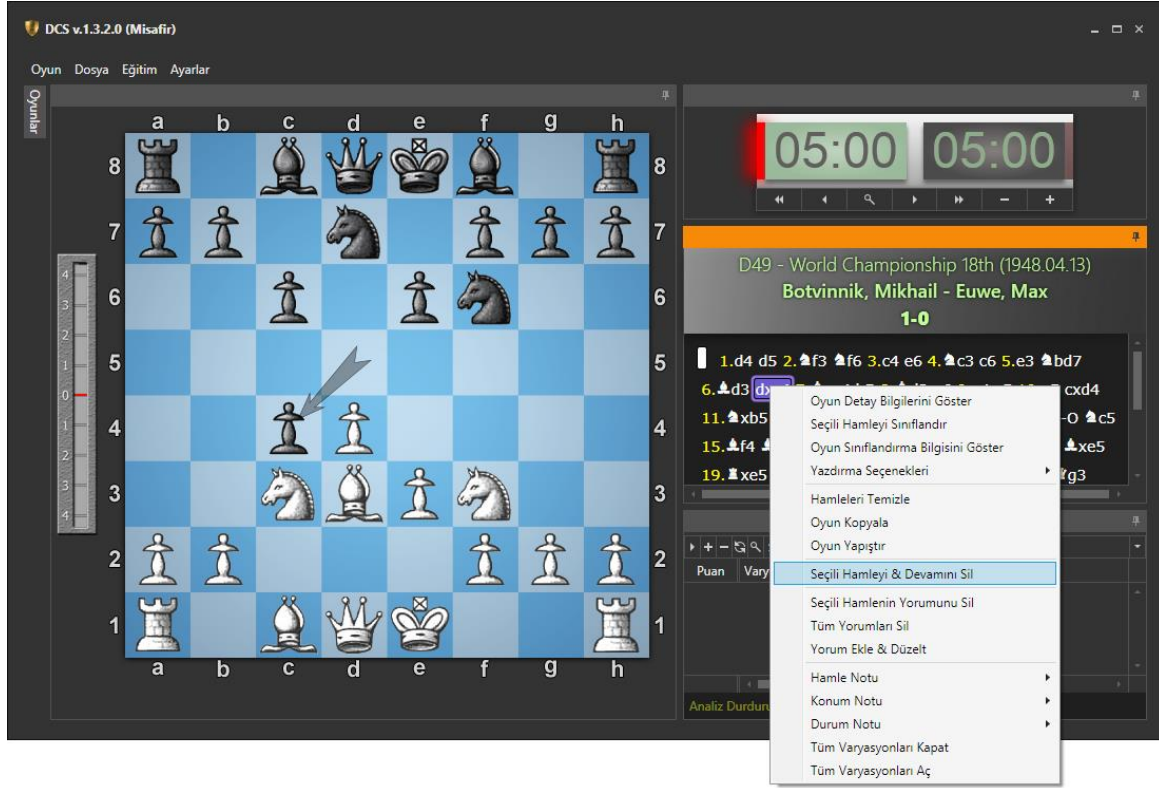
5.9. HAMLELER NASIL SİLİNİR?

Notasyon alanında incelenek veya yorumlanacak oyunun hamlelerinin girilebileceğini gördünüz.

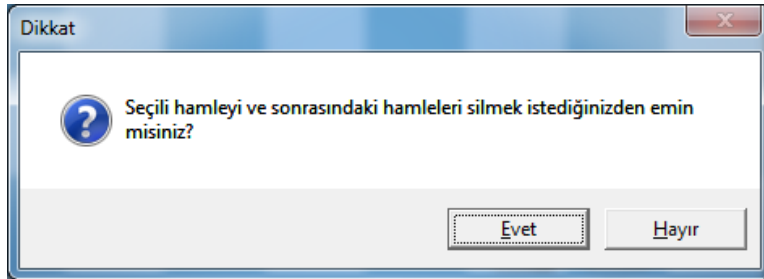
Ekranda bulunan satranç oyununa ait hamleleri veya varyantları silmek isteyebilirsiniz. Bu durumda silmek istediğiniz hamleyi seçili hale getirip mouse ile hamle üzerinde sağ tıklayarak açacağınız kısayol menüsünü ya da diğer adıyla **“İçerik Menüsü”**nü kullanmanız gerekmektedir.

Bu menüde oyun bilgileri ve hamleler üzerinde yapılabilecek işlemler yer alır. Yeri geldikçe menü seçeneklerinin ne işe yarayacakları ve nasıl kullanılacakları tarif edilecektir.

Seçili hamleyi ve devamındaki tüm hamleleri (alt varyantlarıyla birlikte) silmek için içerik menüsünden **“Seçili Hamleyi & Devamını Sil”** seçeneğini tıklamanız gerekir.

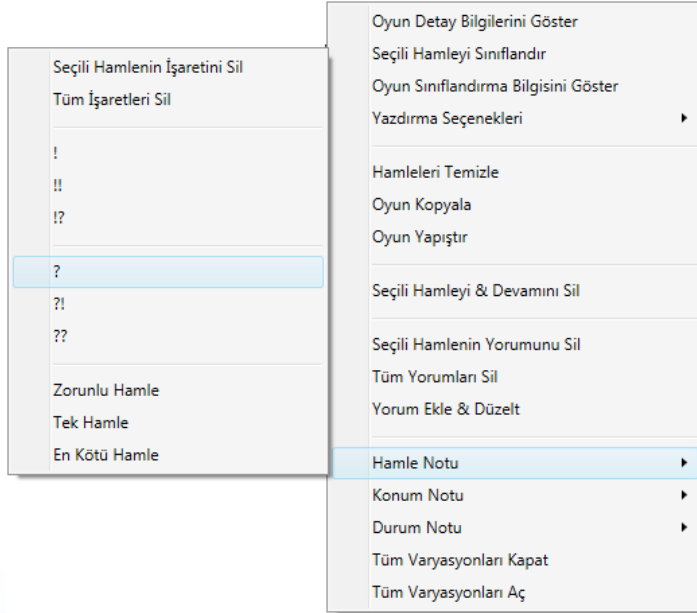
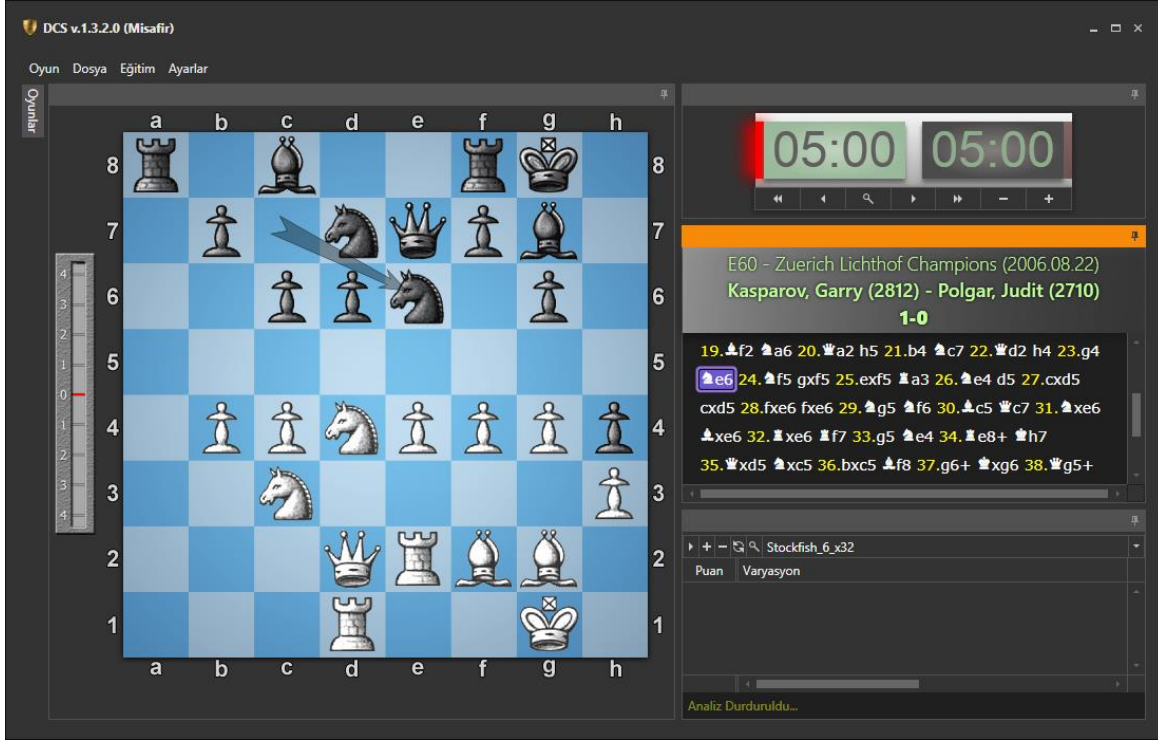


Menü seçeneğini tıkladığınızda aşağıdaki soru ile karşılaşacaksınız. Bu soruya “Evet” veya bilgisayarınız İngilizce ise “Yes” ile cevap vererek işlemi tamamlayabilirsiniz. Hamle silme işleminin geri alınamayacağını unutmayın.



5.10. HAMLELERE YORUM VE DEĞERLENDİRME İŞARETLERİ NASIL YAZILIR?

Örneğin aşağıdaki konumda siyahların yaptığı Ae6 hamlesini “**soru**” (kötü hamle) olarak işaretlemek istiyorsunuz.



Hamle üzerinde sağ tıklayarak içerik menüsünü açın; Hamle Notu altında yer alan “?” işaretini tıklayın. Artık hamlenin yanında bir ? işareti göreceksiniz. Bu değerlendirme işaretleri PGN (Portable Game Notation) standartlarına göre hazırlanmış ve hamle, konum ve durum için üç kategoriye ayrılarak alt alta menüler içine yerleştirilmiştir. DCS ile bu şekilde işaretleme yaptığınızda ve oyunu PGN olarak kaydedip başka programlardan açtığınızda bu değerlendirme bilgilerinin oralarda da kullanılabilir olduğunu görebilirsiniz. Hamle, konum ve durum notları %100 PGN standartlarına uygundur.

5.11. OYUN ÜST BİLGİLERİ NASIL YAZILIR?

Satranç oyun kaydında standartlara uygun biçimde oyuna ait üst bilgilerin kaydedilebildiği alanlar olması gerekir. DCS içinde tüm üst bilgiler yine %100 uyumlu bir şekilde kullanılabilir durumdadır. Ekrandaki oyunun üst bilgilerini görmek ve düzenlemek için “İçerik Menüsü”nü kullanarak en üstte yer alan “Oyun Detay Bilgilerini Göster” seçeneğini tıklamanız yeterlidir.

Aşağıdaki gibi bir ekran açılarak bir satranç oyununda bulunması gereken tüm alanlar tek bir ekrandan girilebilir şekilde karşınıza çıkacaktır:

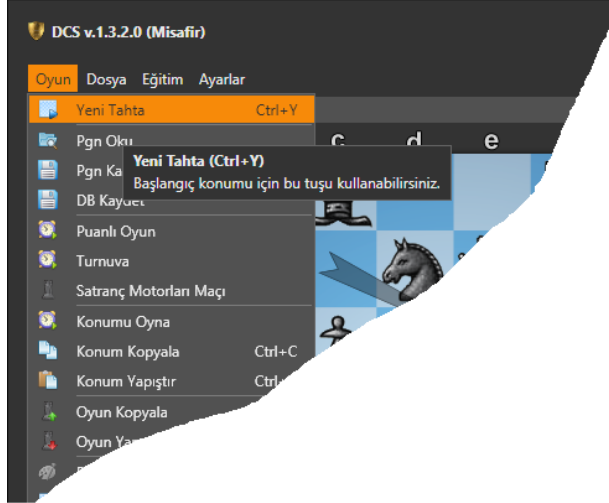
Başka programlardan hazırlanmış PGN oyun dosyaları DCS içinden okunabilir. Bu ekrana yazacağınız bilgiler PGN içine aşağıdaki biçimde girecek ve tüm satranç programlarında geçerli olacaktır:

```
[Event "Zuerich Lichthof Champions"]
[Site "Zuerich"]
[EventCountry "SUI"]
[EventCategory "18"]
[EventType "tourn (blitz)"]
[EventData "2006.08.22"]
[Date "2006.08.22"]
[Round "5"]
[Result "1-0"]
[Source "Internet"]
[ECO "E60"]
[PlyCount "47"]
[White "Kasparov, Garry"]
[WhiteElo "2812"]
[Black "Polgar, Judit"]
[BlackElo "2710"]
```

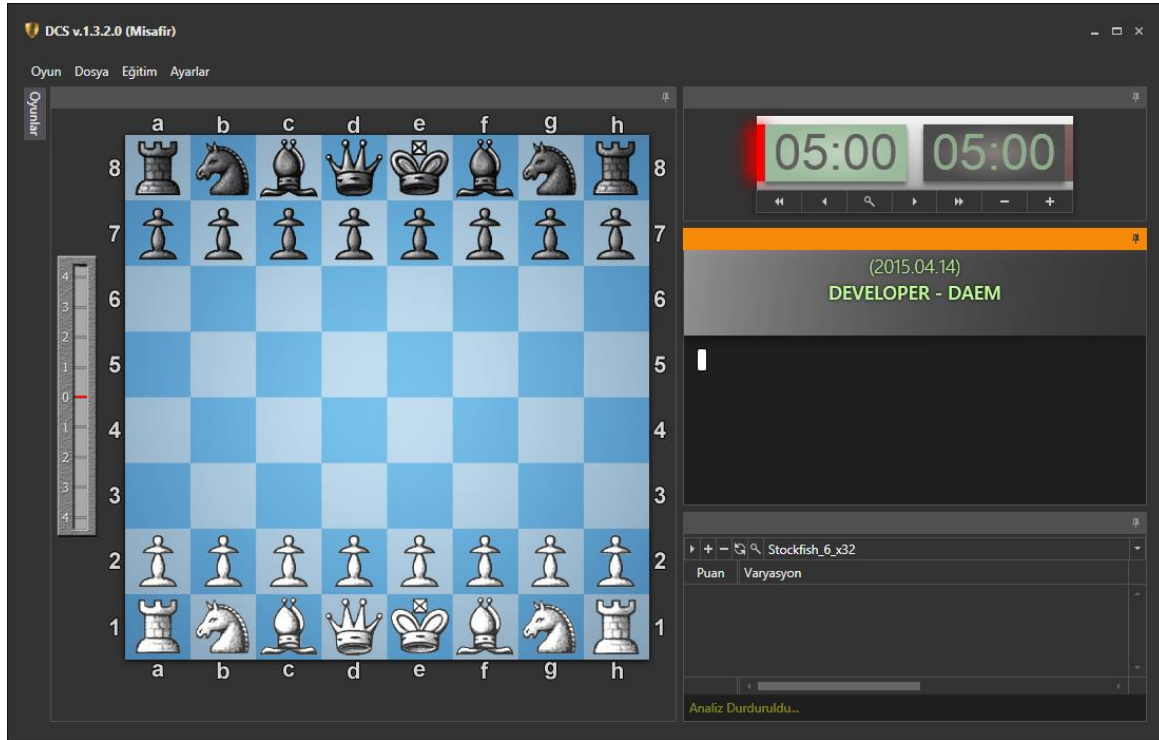
```
1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nf3 Bg7 4. g3 O-O 5. Bg2 d6 6. O-O Qe8 7. Nc3 Na6 8. h3 e5 9. e4 Nd7 10. Re1 exd4 11.
Nxd4 Ne5 12. b3 Nc5 13. Be3 c6 14. Re2 a5 15. Qc2 a4 16. Rd1 axb3 17. axb3 Qe7 18. f4 Ned7 19. Bf2 Na6 20.
Qa2 h5 21. b4 Nc7 22. Qd2 h4 23. g4 Ne6 $2 24. Nf5 gxf5 25. exf5 Ra3 26. Ne4 d5 27. cxd5 cxd5 28. fxe6 fxe6
29. Ng5 Nf6 30. Bc5 Qc7 31. Nxe6 Bxe6 32. Rxe6 Rf7 33. g5 Ne4 34. Re8+ Kh7 35. Qxd5 Nxc5 36. bxc5 Bf8 37. g6+
Kxg6 38. Qg5+ Kh7 39. Be4+ Kh8 40. Qh6+ Kg8 41. Bh7+ Kh8 42. Bg6+ Kg8 43. Bh7+ Kh8 44. Bg6+ Kg8 45. Bxf7+
Qxf7 46. Qg5+ Kh7 47. Rxf8 1-0
```

5.12. YENİ VE BAŞLANGIÇ KONUMUNDA BİR TAHTA NASIL HAZIRLANIR?

Ana ekranda hamleler, varyantlar ve yorumların yer aldığı bir oyun varken yeni ve başlangıç konumunda bir tahta hazırlamak istiyorsanız Ctrl+Y tuşlarına basmanız ya da en üst barda yer alan “Ana Menü” içinden “Oyun” / “Yeni Tahta” seçeneğini tıklamanız yeterlidir.

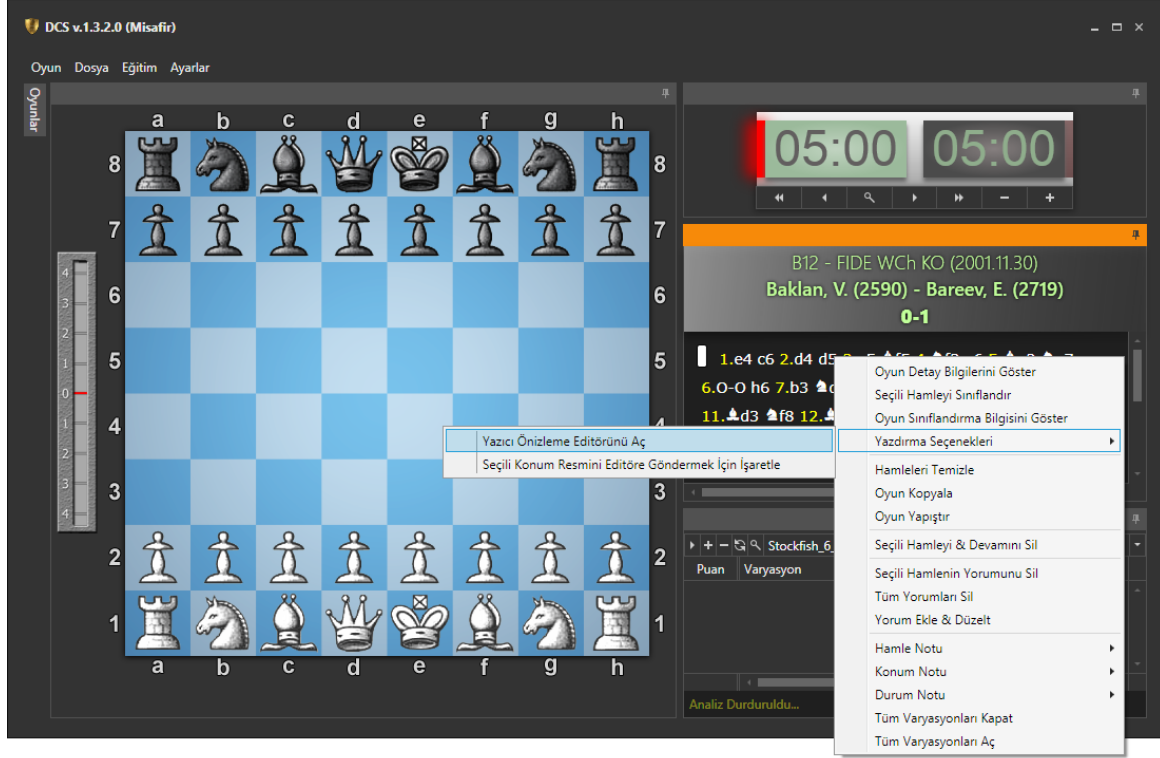


Sonuçta aşağıdaki gibi başlangıç konumunda bir ekran elde edersiniz. Hamleler, yorumlar hepsi silinir.

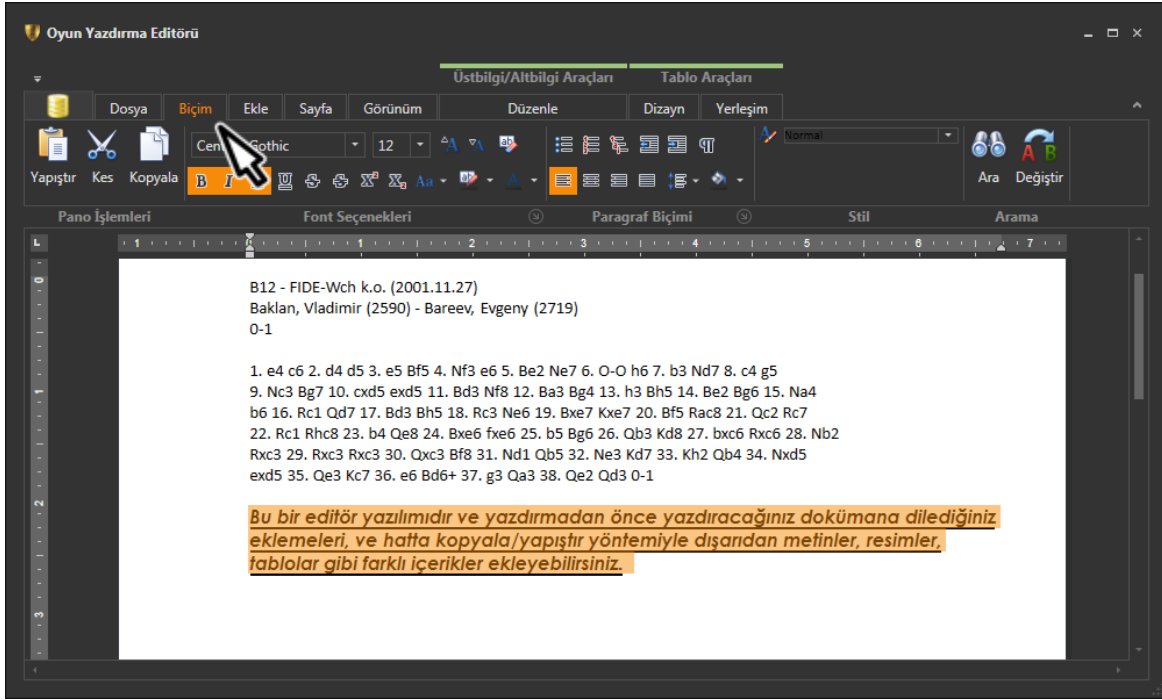


5.13. OYUN NASIL YAZDIRILIR?

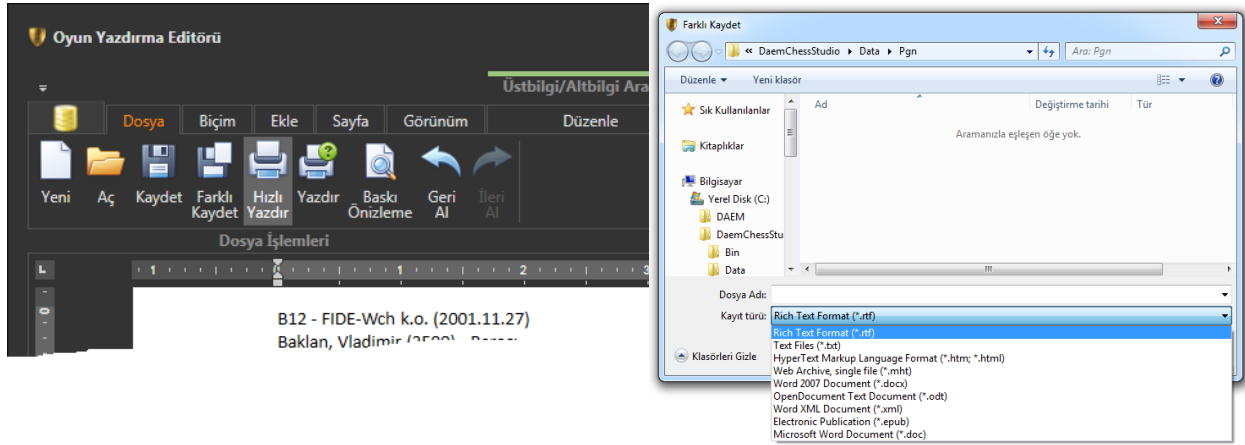
DCS içinden oyunları yazıcıya göndermek veya Word, Pdf gibi formatlarla kaydetmek son derece kolay bir işlemdir. Örneğin ekranda aşağıdaki oyun hazır olsun. Oyunu yazıcıya göndermek ya da farklı formatlarda kaydetmek için “**Yazıcı Önizleme Editörü**” ne göndermeniz gerekmektedir. Hamleler üzerinde sağ tıklayıp aşağıda görüldüğü gibi “**Yazdırma Seçenekleri**” altında yer alan “**Yazıcı Önizleme Editörünü Aç**” seçeneğini tıklamanız gerekmektedir.



DCS Yazıcı önizleme editörü adından da anlaşılacağı gibi aslında Word gibi bir kelime işlemci ve editör yazılımıdır ve açıldığında aşağıdaki gibi görünen bir pencere ile karşılaşacaksınız:

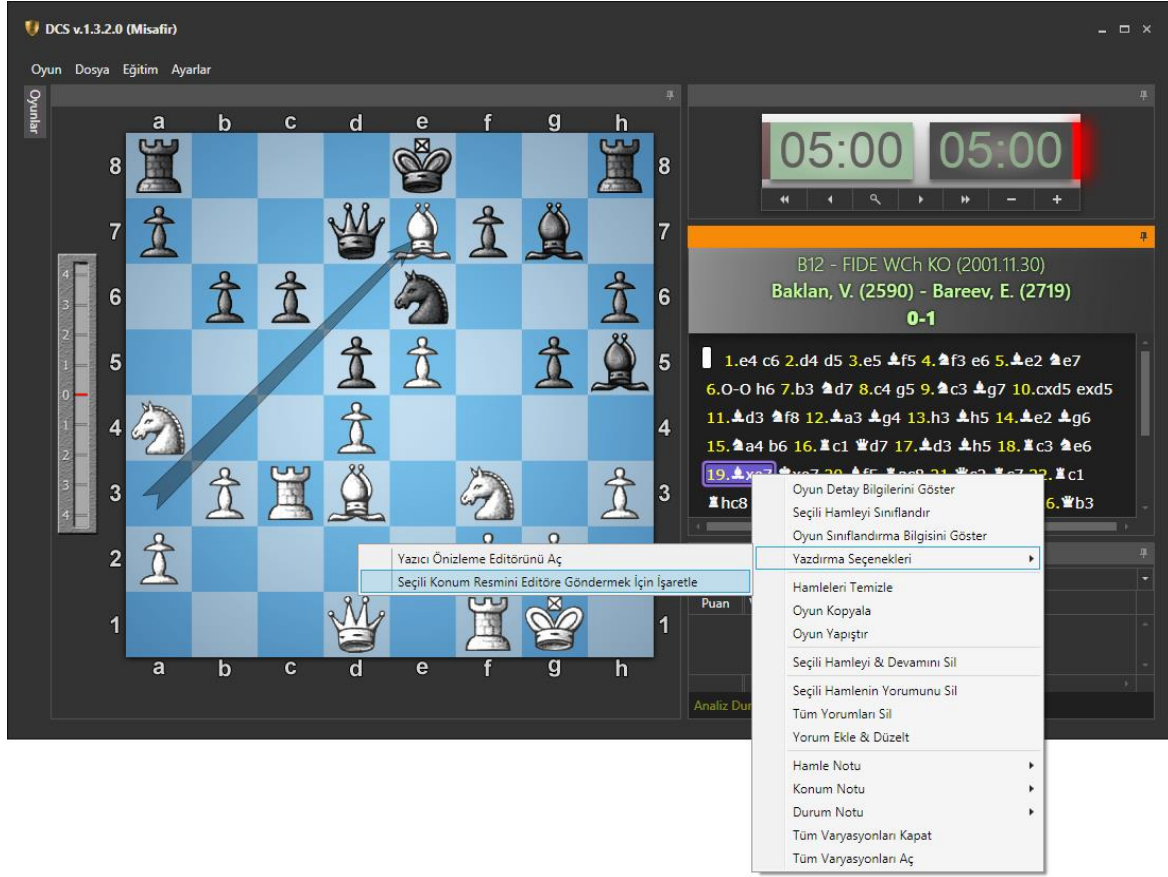


Düzenlediğiniz oyun içeriğini yazdırmak için “**Dosya**” sekmesindeki “**Hızlı Yazdır**” ya da “**Yazdır**” seçeneklerini tıklamanız yeterlidir. Ekranda görünen içerik yazıcıya gönderilecektir.



DCS oyun yazdırma editörü Word kadar geniş sayıda fonksiyonlar sunmasa da bir kelime işlemci yazılımda olması beklenen temel ihtiyaçların tamamını rahatlıkla karşılayacak durumdadır. Word için doc ve docx formatlarında kayıt yapabilirsiniz. Linux veya Mac işletim sistemlerinden rahat okunabilmesi için rtf veya OpenOffice programının geçerli dosya biçimi olan odt uzantılı dosya olarak da kaydedebilirsiniz. Bunun için “**Farklı Kaydet**”e basın ve dosya adını ve tipini belirleyin.

DCS içinden oyun yazdırma sırasında belli konumların resminin de yazdırılacak dokümana dahil edilmesini sağlayabilirsiniz. Bunun için yazdırılmasını istediğiniz konumu ana oyun ekranında bulup tıklayın. Örneğin aşağıdaki konumda beyazların 19.hamlesini yaptığı konumun yazıcıya ya da dokümanın içine de gönderilmesini istiyoruz. Hamleyi ekrana alıp sağ tıklayın ve işlem menüsünden “**Yazdırma Seçenekleri**” / “**Seçili Konum Resmini Editöre Göndermek İçin İşaretle**” satırını tıklayın:



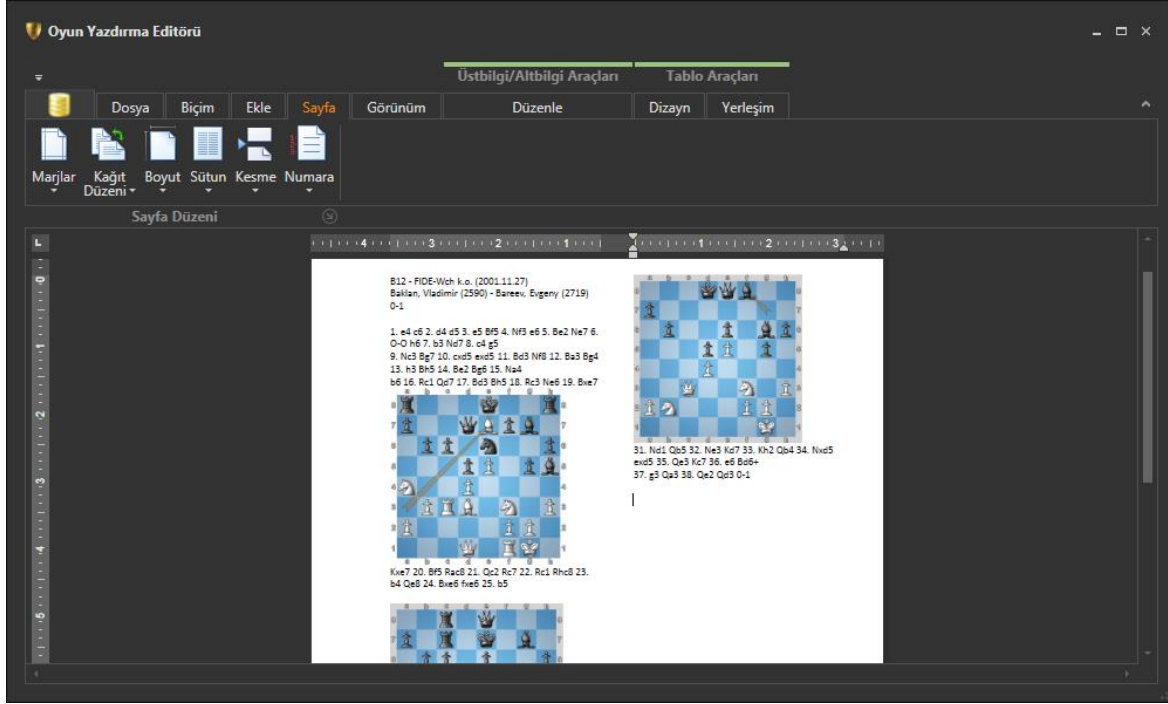
Artık oyun yazdırılırken bu konumun resmi de yazdırılacak içeriğe dahil edilecektir. Aynı şeyi dilediğiniz kadar yapabilirsiniz.



Örneğin ez önceki oyunda 19 25 ve 30.hamleleri yazıcıya gönderilecek şekilde işaretlerseniz hamle ekranında yazıcıya gidecek konumları yandaki gibi renklendirilmiş olarak görürsünüz.

Şimdi tekrar oyunu yazdırma editörüne gönderirseniz bu üç konumun resimlerinin de dahil edildiğini görebilirsiniz.

Ancak editöre gönderilecek resimler sayfa genişliğinde görünecektir. Dilerseniz konumları editörde köşesinden tutup küçültebilirsiniz:



Yukarıdaki örnekte görüldüğü gibi üç farklı konum ilgili hamlenin hemen altında dokümana resim olarak eklenmiştir. Bu örneği elde etmek için hamleleri işaretlemek dışında şu işlemler de yapılmıştır:

Resimler editör içinde bir bir küçültülmüştür. Ardından “Sayfa” sekmesine geçilip oradaki “Sütun” menüsü açılarak dokümanın çift sütunlu olması sağlanmıştır.

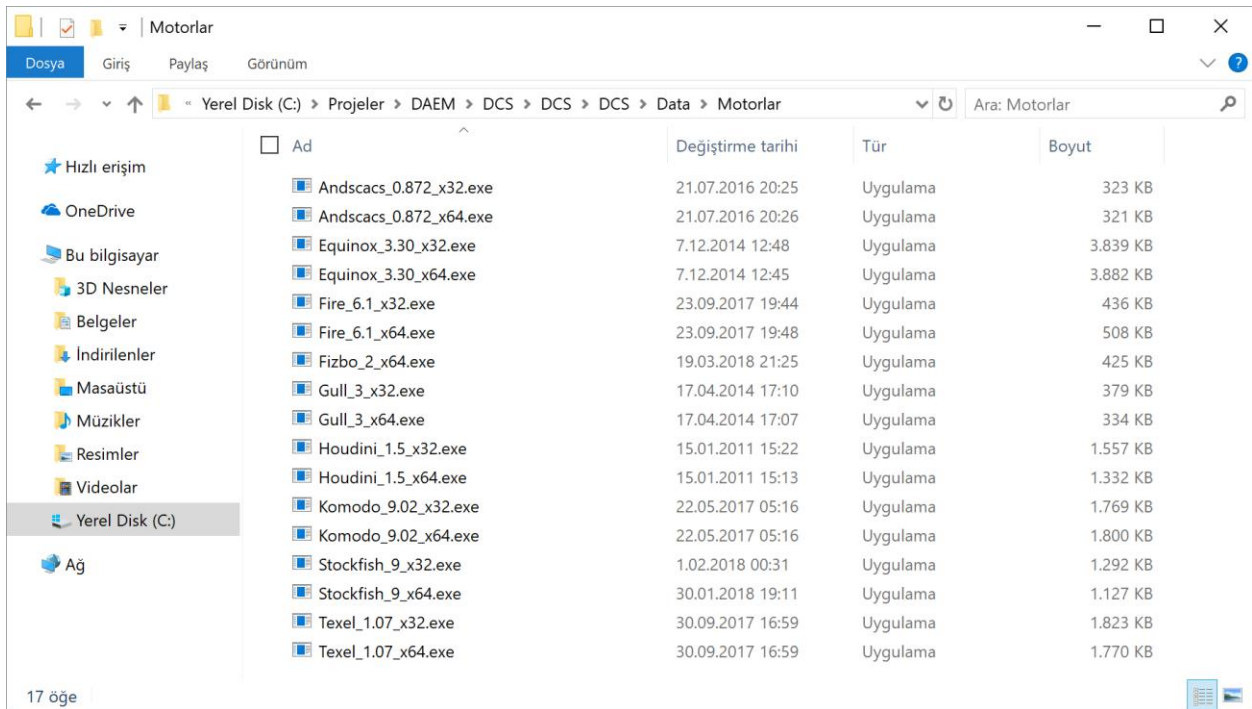
Dilerseniz dosya olarak kaydedip tüm bu işlemleri Microsoft Word ya da OpenOffice içinden de yapabilirsiniz.

Yazdırma editörü kapatıldığında yapılmış olan değişiklikler ve düzenlemeler kaybedilir. O nedenle editörü bir defa açın, işinizi bitirip dosya olarak kaydedin ya da yazdırın. DCS’ye döndüğünüzde bu içerik silinmiş olacaktır.

6. ANALİZ YAPMAK - SATRAŇ MOTORLARIYLA ÇALIŞMAK

Satranç motorları belli bir konum verildiğinde o konum için en iyi hamleyi (ya da hamleleri) hesaplamak üzere yazılmış ve görsel herhangi bir şema, grafik vs içermeyen yazılımlardır. Chessbase, Arena ya da DCS gibi arayüz/önyüz yazılımlarıyla belli bir protokol ile konuşarak anlaşılır. Çok yaygın olarak satranç motorları iki farklı protokolü destekler durumdadır. **Winboard** protokolü daha eski bir protokoldür ve bazı kısıtlamaları olmasına rağmen hala desteklenmektedir. **UCI** protokolü ise daha yeni bir protokoldür ve en başta birden fazla versiyonu aynı anda ön yüze iletebilme yeteneği sayesinde öne çıkmış durumdadır. Çoğu yazılım eski satranç motorlarıyla uyumluluk sağlayabilmesi için hem **Winboard** hem de modern yöntem olan **UCI** satranç motorlarına destek vermektedirler. DCS sadece **UCI** satranç motorlarını desteklemektedir.

DCS kurulumu yaptığınızda kurulum yaptığınız yere bağlı olarak aşağıdaki klasörde bazı satranç motorları hazır ve kullanılabilir şekilde karşınıza çıkacaktır:



Ad	Değiştirme tarihi	Tür	Boyut
Andscacs_0.872_x32.exe	21.07.2016 20:25	Uygulama	323 KB
Andscacs_0.872_x64.exe	21.07.2016 20:26	Uygulama	321 KB
Equinox_3.30_x32.exe	7.12.2014 12:48	Uygulama	3.839 KB
Equinox_3.30_x64.exe	7.12.2014 12:45	Uygulama	3.882 KB
Fire_6.1_x32.exe	23.09.2017 19:44	Uygulama	436 KB
Fire_6.1_x64.exe	23.09.2017 19:48	Uygulama	508 KB
Fizbo_2_x64.exe	19.03.2018 21:25	Uygulama	425 KB
Gull_3_x32.exe	17.04.2014 17:10	Uygulama	379 KB
Gull_3_x64.exe	17.04.2014 17:07	Uygulama	334 KB
Houdini_1.5_x32.exe	15.01.2011 15:22	Uygulama	1.557 KB
Houdini_1.5_x64.exe	15.01.2011 15:13	Uygulama	1.332 KB
Komodo_9.02_x32.exe	22.05.2017 05:16	Uygulama	1.769 KB
Komodo_9.02_x64.exe	22.05.2017 05:16	Uygulama	1.800 KB
Stockfish_9_x32.exe	1.02.2018 00:31	Uygulama	1.292 KB
Stockfish_9_x64.exe	30.01.2018 19:11	Uygulama	1.127 KB
Texel_1.07_x32.exe	30.09.2017 16:59	Uygulama	1.823 KB
Texel_1.07_x64.exe	30.09.2017 16:59	Uygulama	1.770 KB

Bu klasördeki satranç motorlarının tamamı da UCI motorlardır ve tamamı da ücretsizdir. Dünyada satranç motoru yazımıyla ilgilenen çok büyük bir kitle mevcuttur ve bu yazılımların kendi aralarında sürekli olarak karşılaşma yapmaları sonucu elde edilmiş bir kuvvet derecelendirmesi de halen mevcuttur.

Aşağıda görebileceğiniz bu liste sürekli olarak değişiklik göstermekle beraber listede yer alan ilk 30 motordan sadece 12 tanesinin ticari (ücretli) olduğu dikkat çekmektedir. Kalanlar ücretsiz dağıtılmaktadır:

DCS Satranç motoru listesinde yer alan dosyaların bazılarında _x32 ile bazılarında _x64 ile biten dosya adları göreceksiniz. İşlemciniz 32 bit eski bir model ise _x64 ile biten satranç motorlarının bilgisayarınızda çalışamayacağını dikkate almanız gerekmektedir.

Dünyada satranç motorlarını karşılaştıran en önemli organizasyon aşağıdaki web adresinden yayın yapmaktadır:

<http://www.computerchess.org.uk/ccrl/404/>

CCRL 40/4 Rating List — All engines (best versions only) ([Quote](#))

Ponder off, General book (up to 12 moves), 3-4-5 piece EGTB

Time control: Equivalent to 40 moves in 4 minutes on Athlon 64 X2 4600+ (2.4 GHz), about 1.5 minutes on a modern Intel CPU.
Computed on March 17, 2018 with [Bayeselo](#) based on 1'692'333 games

Color legend: **Commercial**, **Free**, **Open source**, **Private**.

Bold font - tested with 300 games or more. Normal font - less than 300 games.

Rank	Name	Rating			Score	Average Opponent	Draws	Games	LOS
		Elo	+	-					
1	Stockfish 9 64-bit 4CPU	3558	+13	-13	75.9%	-202.9	41.5%	2167	99.8%
2	Houdini 6 64-bit 4CPU	3533	+12	-12	70.3%	-150.0	46.9%	2460	98.0%
3	Komodo 11.2 64-bit 4CPU	3512	+17	-17	59.0%	-72.8	54.7%	1118	100.0%
4	Fire 6.1 64-bit 4CPU	3351	+15	-15	46.6%	+23.6	43.6%	1432	77.2%
5	Fizbo 2 64-bit 4CPU	3342	+19	-19	41.4%	+54.4	42.7%	915	93.7%
6	Deep Shredder 13 64-bit 4CPU	3324	+11	-11	59.5%	-67.1	42.8%	2778	75.0%
7	Andscacs 0.92 64-bit 4CPU	3314	+28	-27	57.3%	-46.5	38.9%	460	100.0%
8	Gull 3 64-bit 4CPU	3262	+9	-9	46.2%	+23.0	45.2%	4703	76.8%
9	Booot 6.2 64-bit 4CPU	3256	+13	-13	42.3%	+59.6	49.3%	1915	63.8%
10	Equinox 3.30 64-bit 4CPU	3253	+9	-9	40.6%	+63.1	49.4%	3950	97.3%
11	Chiron 4 64-bit 4CPU	3238	+12	-12	41.8%	+63.5	45.4%	2423	70.7%
12	Critter 1.6a 64-bit 4CPU	3234	+8	-8	47.4%	+17.2	45.2%	6445	72.7%
13	Hannibal 1.7 64-bit 4CPU	3230	+13	-13	43.5%	+45.3	45.8%	2102	66.0%
14	NirvanaChess 2.4 64-bit 4CPU	3226	+15	-16	51.2%	-2.2	40.7%	1424	54.8%
15	Fritz 15 64-bit 4CPU	3225	+10	-10	41.2%	+63.4	46.0%	3540	99.8%
16	Rybka 4.1 64-bit 4CPU	3206	+8	-8	49.4%	+2.0	41.7%	6092	64.4%
17	Texel 1.07 64-bit 4CPU	3203	+17	-17	52.2%	-8.4	40.9%	1135	69.8%
18	BlackMamba 2.0 64-bit 4CPU	3197	+12	-12	41.8%	+60.1	46.7%	2366	97.9%
19	Elektro 1.2 64-bit 4CPU	3177	+16	-16	42.5%	+54.1	46.5%	1300	53.3%
20	Laser 1.5 64-bit 4CPU	3175	+33	-33	49.9%	+25.0	33.4%	356	59.6%
21	Senpai 2.0 64-bit 4CPU	3171	+17	-17	51.7%	-12.1	41.5%	1180	92.8%
22	Naum 4.6 64-bit 4CPU	3155	+12	-12	36.0%	+102.7	37.4%	2436	86.0%
23	Strelka 5.1 64-bit	3142	+20	-19	66.4%	-119.2	39.7%	907	91.7%
24	Protector 1.9.0 64-bit 4CPU	3125	+11	-11	45.8%	+29.0	39.8%	3011	61.0%
25	Arasan 20.1 64-bit 4CPU	3122	+24	-24	60.5%	-68.4	42.3%	562	61.6%

Yukarıdaki liste 22.Mart.2018'te hesaplanan listedir. 3558 ELO ile listenin başında duran Stockfish dahil olmak üzere listedeki birçok satranç motoru DCS içinden kullanabilmeniz için kurulumla birlikte bilgisayarınıza kopyalanmış olarak hazır gelecektir. (Maviler ücretli, kırmızılar açık kaynak kodlu ücretsiz, yeşiller kapalı ama ücretsiz satranç motorlarıdır.)

DCS sadece ücretsiz olan satranç motorlarını sağlamaktadır. Diğer motorları aynı sitede sağlanan linklerden indirip "Motorlar" klasörüne kaydederek DCS içinden kullanabilirsiniz. Ayrıntılar için "Motor Ayarları" başlığına bakınız.

6.6. SATRANÇ MOTORU İLE KONUM NASIL ANALİZ EDİLİR?

Ana oyun ekranındaki bir konumu satranç motoru ile analiz etmeye başlamak için “Oyun” menüsünden “Analizi Başlat” seçeneğini tıklayabilirsiniz veya ekranın sağ alt tarafındaki satranç motoru kutusundaki “Başlat” butonuna basabilirsiniz.

Analizi başlat/durdur.

Kullanılan motoru seç.

En iyi varyantlar burada.

Puan	Varyasyon
0,82	1...Ae6 2.Fd3 Fxd3 3.Vxd3 Kc8 4.Ac3 O-O 5.Va6 Ke8 6.Fxe7 Vxe7 7.Axc
1,06	1...Fe4 2.Ah2 Ae6 3.Ag4 O-O 4.Fa6 Ke8 5.Ac3 Fg6 6.Fb7 Kb8 7.Fxe7 Vc
1,13	1...b5 2.Ac5 Va5 3.Fb2 Ae6 4.a4 bxa4 5.Axe6 fxe6 6.bxa4 Vb4 7.Fc3 Va
0,88	1...Vd7 2.Fxe7

Süre:11.586ms Varyasyon:10.682.285 Derinlik:18 Hız:921.999node/sn

Bazı sayısal bilgiler.



Program kurulduğunda otomatik olarak bazı satranç motorları hazır olarak yüklenmiş gelir. Bunlardan bir tanesi geçerli satranç motorunuz olarak yukarıda görüldüğü gibi seçili olacaktır. Satranç motoru satırında bazı butonlar yardımıyla birtakım fonksiyonlar yerine getirilebilir.

Ekrandaki konumun analizini başlatmak için en soldaki butona basmanız gerekir. Tekrar durdurmak için yine aynı butona basmanız gerekir.

Geçerli olarak analiz sırasında en iyi dört varyant gösterilir. Satranç motorunun önerdiği en iyi hamle ilk sırada yer alacaktır. Sırayla daha az iyi hamlelerin olduğu varyantlar alt alta gösterilir.

Puan kolonunda o varyant sonucunda beyazlarla siyahların kazanç dengesine ait bir rakam göreceksiniz. Rakam sıfır ise oyun denk demektir. Artı yönde büyüdükçe sağ taraftaki ibre de aynı şekilde yeşil tarafa doğru kayacaktır. Bu durumda beyazların üstün olduğunu anlayacaksınız.

Puan rakamı eksiye doğru büyüdükçe ibre kırmızıya doğru kayacaktır. Bu durumda siyahların üstün olduğunu anlamalısınız. Her bir puan bir piyon üstünlüğü anlamına gelir.

Puan kolonunda #5 gibi bir ifade görürseniz 5 hamlede mat var anlamına gelir. Örneğin konumda 12 hamlede mat var ise puan kolonunda #12 yazacaktır.

Analiz başlatıldığında tahta üzerinde bazı ok işaretlerinin aşağıdaki gibi belirdeğini göreceksiniz. Bu hamle okları motorun önerdiği en iyi hamleden en az iyi hamleye doğru giderek soluklaşan renkte gösterilecektir.

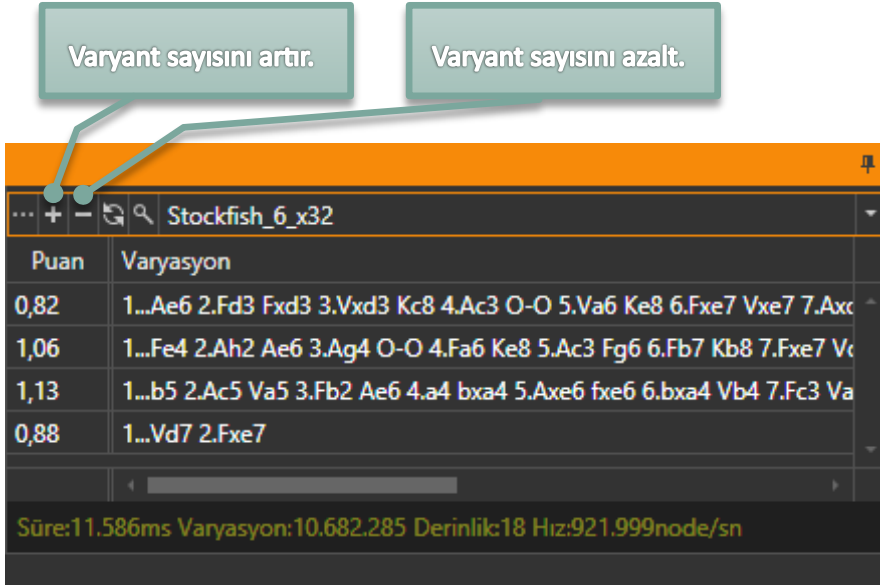


Analiz sırasında satranç motoru en iyi hamlelerde değişiklik yaparsa bu değişiklik anında tahtadaki ok işaretleri ile ekrana yansıtılacaktır.

Analiz sonuçlarının oklarla görüntülenmesini istemiyorsanız satranç motorunun adının hemen solundaki büyüteç butonuna basmanız yeterlidir. Aynı butona tekrar basarak okları tekrar açabilirsiniz.

6.7. EN İYİ VARYANT SAYISI NASIL DEĞİŞTİRİLİR?

Kullanılan satranç motorunun yeteneklerine bağlı olarak en iyi varyant sayısı artırılabilir. Bunu yapmak için aşağıda gösterilen butonları kullanabilirsiniz.



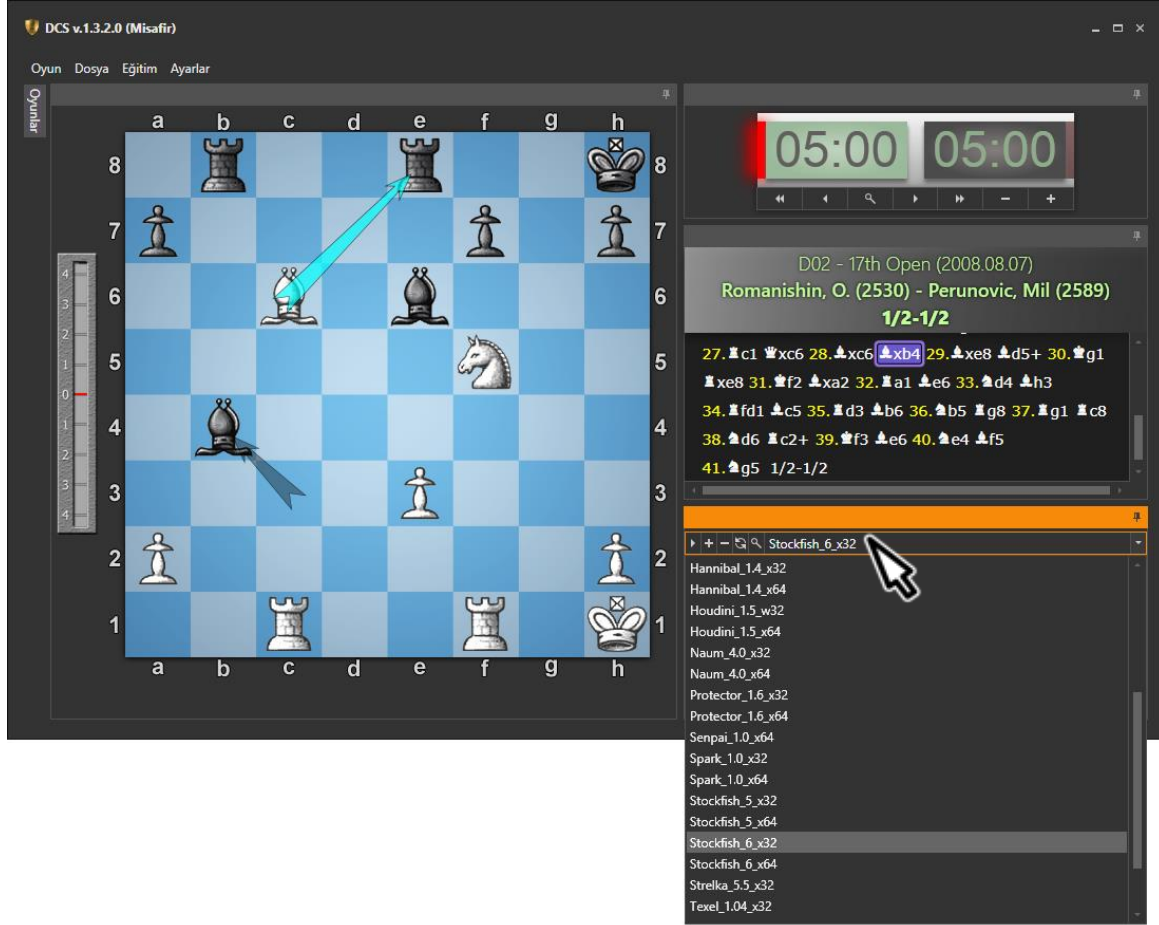
Geçerli olarak program ilk başlatıldığında en iyi varyant sayısı dört olarak ayarlanmıştır. Bazı satranç motorlarında bu sayıyı onaltıya kadar artırabilirsiniz. Ancak bu sayının artırılmasının satranç motorunun analiz hızını etkilediğini unutmamalısınız.

Geçerli varyant sayısı motor ayarları ekranından her bir motor için farklı farklı ayarlanabilmektedir. Bunun nasıl yapılacağı ileride açıklanacaktır.

Önemli Not: Bazı UCI satranç motorları birden fazla “en iyi varyant” analizi yapamamakta ve dolayısıyla DCS içinden birden fazla varyant göstermemektedir.

6.8. SATRAŇ MOTORU NASIL DEĞİŞTİRİLİR?

Analiz motorunu deęiřtirmek iin geerli satraŇ motorunun adını tıkklayın, aılan listeden kullanmak istedięiniz tanımlı motorlardan birini sein:



Analiz devam ediyorken motor deęiřtirirseniz anında nceki motor durdurulacak ve sistem otomatik olarak mevcut konumu yeni motor ile analiz etmeye bařlayacaktır.

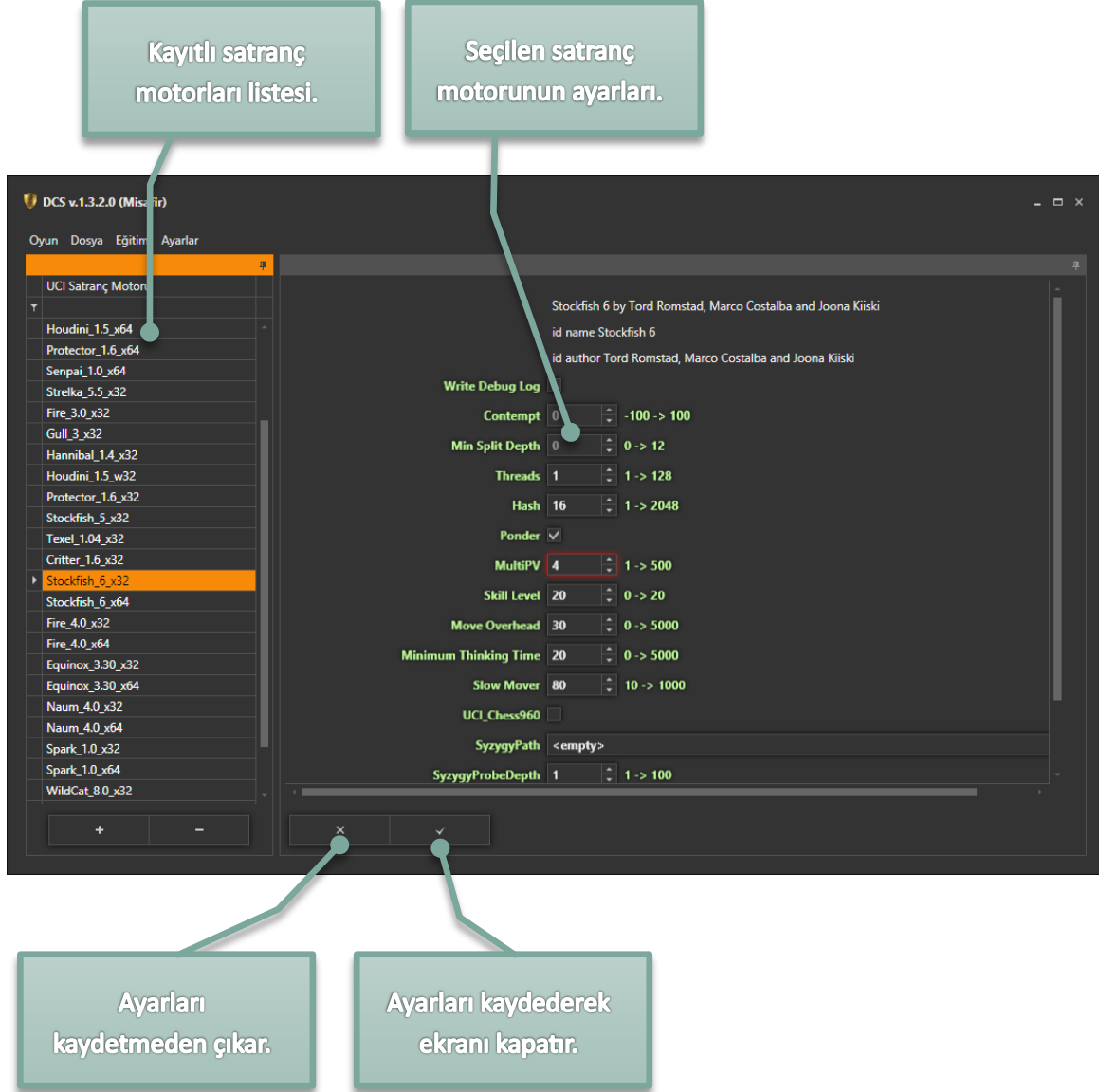
Bu iřlemi yaparken satraŇ motorunun aılamadıęını gsteren bir mesaj alırsanız setięiniz UCI motorun iřletim sisteminizle uyumluluęu konusunda problem olabileceęini unutmayın.

Bilgisayarınız 64 bit ise grdüğünüz listedeki tm motorları kullanabilirsiniz; ama bilgisayarınız 32 bit ise sadece adı _x32 ile biten satraŇ motorlarını kullanabilirsiniz.

Windows grev yneticisi (Task Manager) kullanarak satraŇ motorunu manuel olarak durdurursanız DCS ekranında uyarı mesajı alırsınız. Bu durumda DCS ekranından satraŇ motorunu durdur/bařlat butonlarına basarak kolayca tekrar aktifleřtirebilirsiniz.

6.9. SATRANÇ MOTORLARI NASIL AYARLANIR?

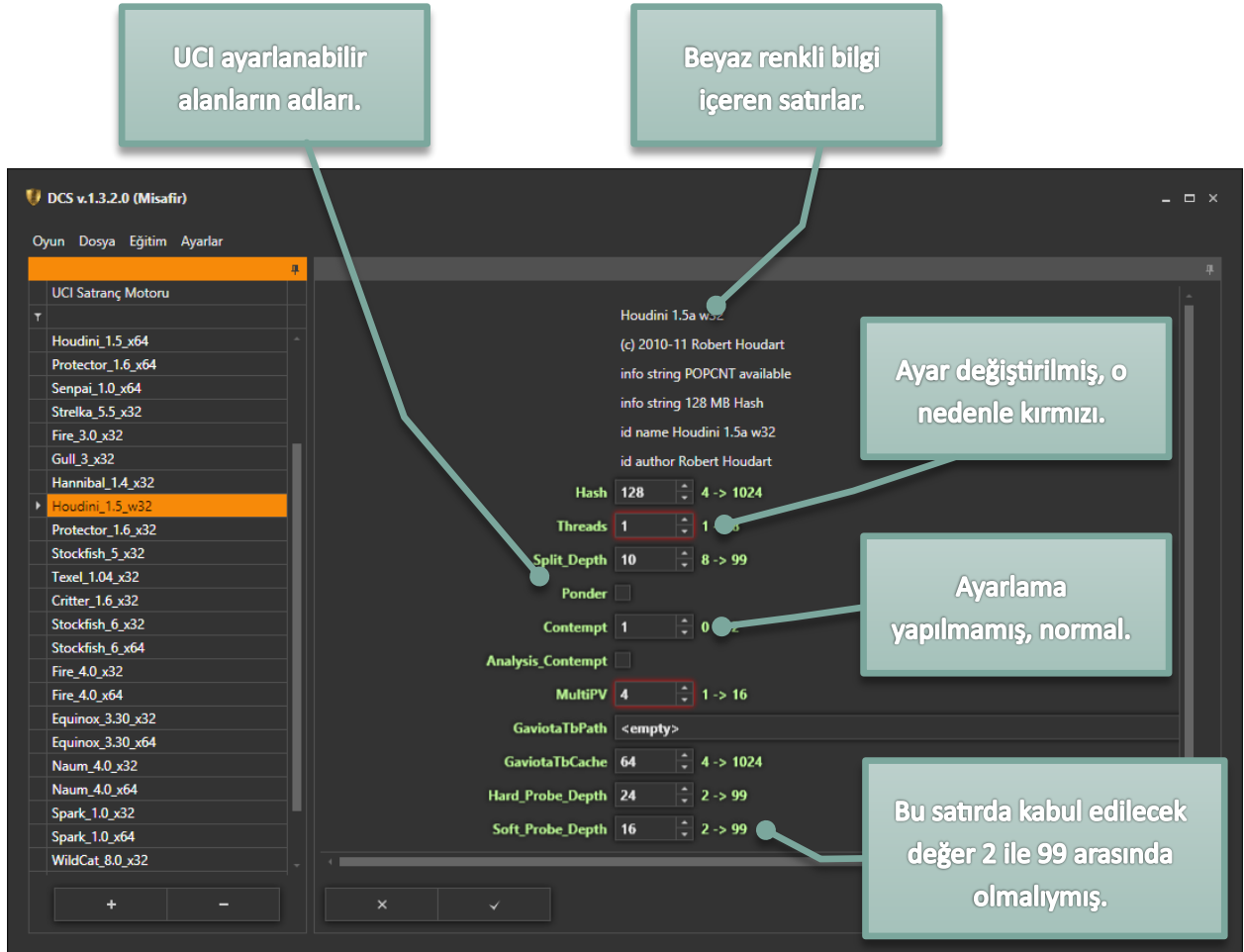
Yeni bir motor eklemek veya listeden bir motoru silmek isterseniz açmanız gereken ekran ana menüde yer alan “**Ayarlar**” içindeki “**Satranç Motoru**” ekranıdır. Bu seçeneğini tıklayarak ileri seviye satranç motoru ayarlarına ulaşabilirsiniz. Satranç motoru ayarlama ekranı aşağıdaki gibidir:



Her UCI satranç motorunun ayarlanabilen özellikleri birbirinden farklılık gösterebilir. DCS kullanarak daha önce piyasada olmayan yeni bir UCI satranç motorunun bile en detaylı özel ayarlarını kontrol edebilirsiniz. DCS bir satranç motorunun UCI standartlarında olmayan özel ayarlama değerini bile konfigüre edebilecek şekilde programlanmıştır. **DCS bir satranç motorunun tüm ayarlanabilen değerlerini otomatik algılar ve kontrol edebilir.**

Bir motor seçildiğinde detay kutusunda yer alan bilgilerle ilgili ayrıntılar şu şekildedir:

- Bilgi satırları beyazdır. Genellikle motoru yazan kişi veya firma, yayın yılı ve geçerli bazı değerlerle ilgili bilgiler içerir.
- Sol tarafta (sağa yanaşık olarak) yazılan İngilizce ifadeler ayarlanması gereken alanların adıdır. Bunlarla ilgili ayrıntılı bilgi için şu linkte yer alan bilgileri ve sayfadan yapılan yönlendirmeleri takip etmeniz önerilir: http://en.wikipedia.org/wiki/Universal_Chess_Interface Bu alan adlarında bir standart olsa da bazı satranç motorlarında standart dışı alanlar da kullanılabilir. O nedenle kullanacağınız analiz yazılımının DCS gibi o motora ait tüm UCI komut setini algılayabilmesi önemli olabilir.
- Kutulardaki değerler ayarlanmış ise zemininde kırmızı bir ışık yanar. Geçerli değer yapılırsa ışık söner.
- Her bir kutuda yer alabilecek değer için bir kısıtlama varsa hemen kutunun sağında bu belirtilir ve bu değer aralığı dışına çıkılmasını DCS engeller.



Önemli Not: DCS içine bir satranç motoru eklemek için ekleyeceğiniz UCI satranç motoruna ait dosyaların DCS kurulum klasörü altındaki "Motorlar" isimli klasörde kopyalanmış olması zorunludur.

6.10. SATRANÇ MOTORLARI ARASINDA NASIL MAÇ YAPTIRILIR?

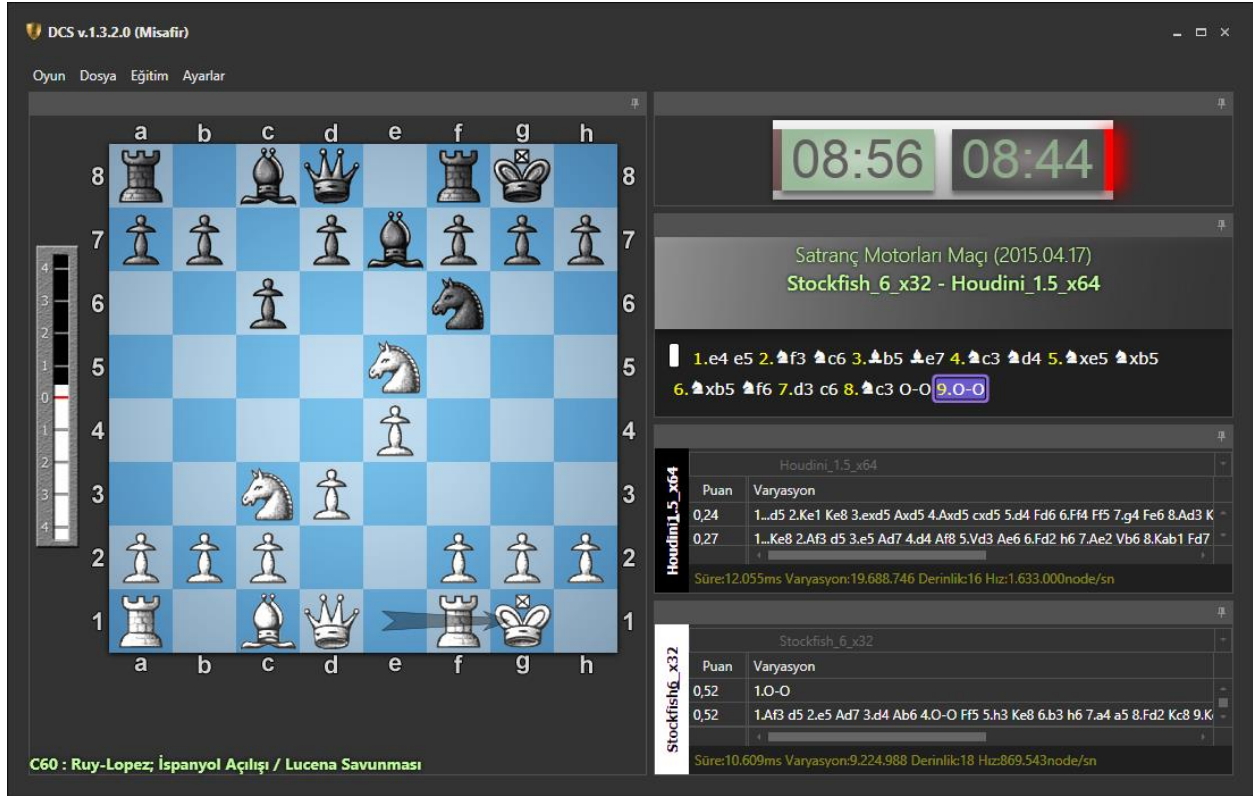
DCS kullanarak satranç motorlarının birbirleriyle maç yapmalarını sağlayabilirsiniz. Dünyada yaygın olarak kullanılan satranç yazılımlarında “Engine Match” olarak anılan bu fonksiyonu DCS içinde kullanmak için “Oyun” menüsünden “Satranç Motorları Maçı” seçeneğini tıklayın.



Bilgisayarınızda yüklü ve DCS içinde tanımlı olan UCI satranç motorlarının listesini içeren aşağıdaki ekran gelecektir. UCI motorlarını nasıl yöneteceğiniz bir önceki başlıkta, nasıl ekleme çıkarma yapacağınız ise bir sonraki başlıkta açıklanmıştır.



Beyaz ve siyah taşlar için hangi motorların kullanılacağını listeden seçerek işaretleyin. Ardından oyunun süresini belirleyip “Başlat” butonu ile maçı başlatabilirsiniz.

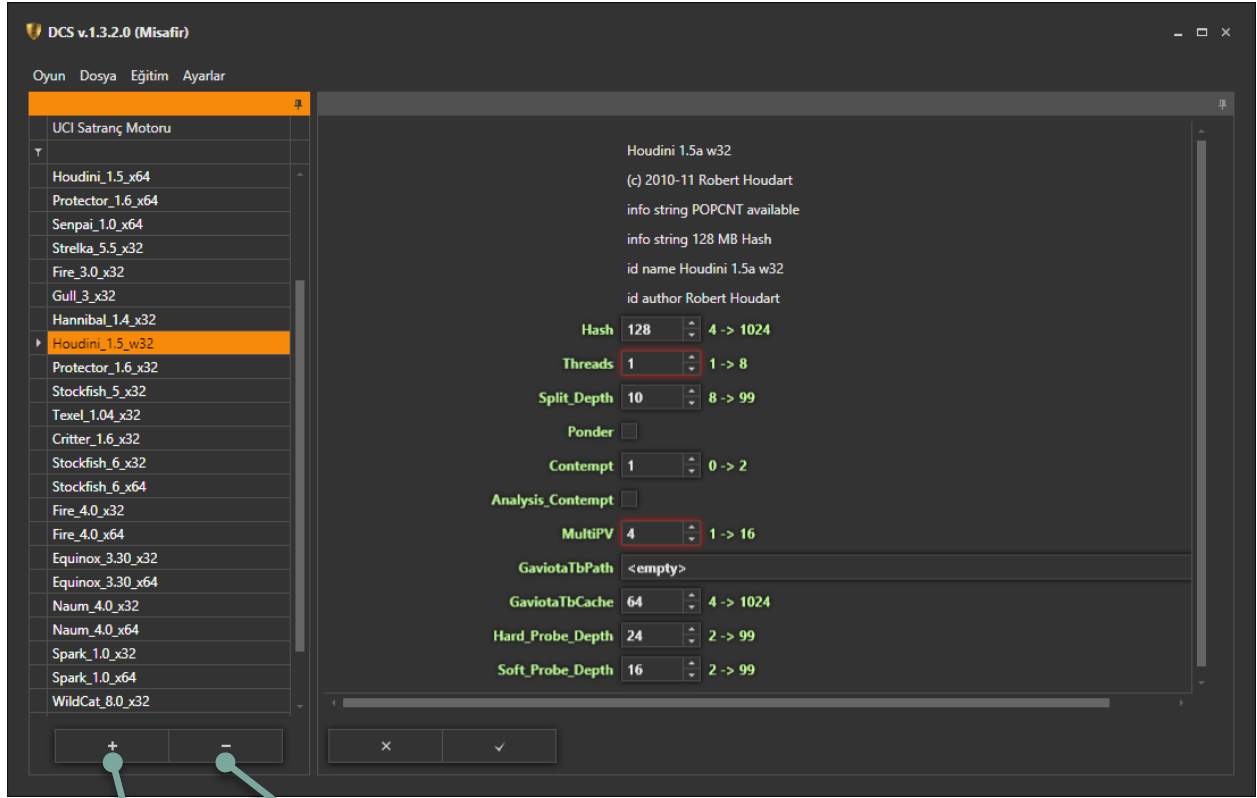


Maç süresince her iki motorun analiz ettiği hamleleri kendi alanlarından inceleyebilir, notasyon alanını görebilir ve oyunda denge durumunu sol taraftaki bardan inceleyebilirsiniz.

Oyun tamamlandığında hamleler ana oyun ekranına kopyalanacaktır. Dilerseniz oyunu bir veritabanı dosyasına veya PGN dosyasına kaydedebilir, detaylı analiz edebilirsiniz.

6.11. YENİ SATRANÇ MOTORU NASIL EKLENİR?

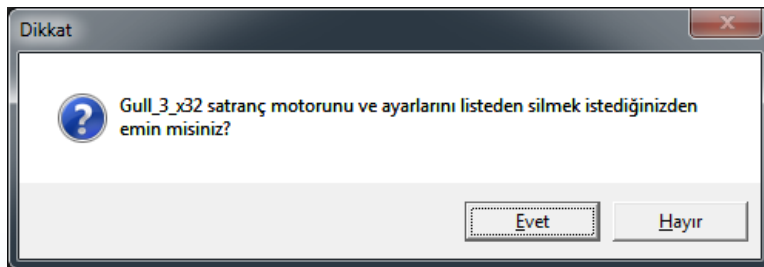
Satranç motorları ekranında yer alan soldaki motor adları listesinin altında satranç motorlarını ekleyip silibilenizi sağlayan iki buton vardır:



Yeni UCI motor
eklemek için.

Seçili UCI motoru
listeden silmek için.

UCI motoru silmek için (-) tuşuna basarsanız sistem size aşağıdaki gibi onay sorusu soracaktır:



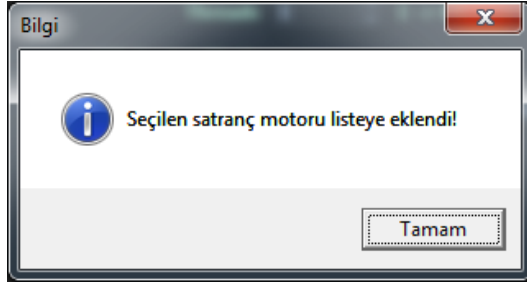
Soruya “**Evet**” veya bilgisayarınızın dili İngilizce ise “**Yes**” ile cevap verirsiniz seçilen UCI motor listeden ayarlarıyla birlikte silinir. UCI motoru harddiskinizde kayıtlı olmaya devam eder. UCI motor dosyasını tamamen yok etmek istiyorsanız harddiskinizde kayıtlı olduğu yeri bulup manuel silmeniz gerekir.

Listede olmayan bir satranç motorunu DCS ile birlikte kullanmak isterseniz (+) butonuna basıp listeye kolayca ekleyebilirsiniz. Ekleme butonuna basınca aşağıdaki form açılır:

Buradaki üç nokta (...) butonuna basarak yeni UCI satranç motoruna ait .EXE dosyayı seçin.

Dosyayı seçtiğinizde buraya adı gelecektir. Dilerseniz sonuna açıklama yazabilirsiniz.

Dosyayı seçip açıklamasını girdikten sonra “Kaydet” butonu ile kaydederseniz yeni UCI satranç motorunuz listeye eklenecek ve kullanımınız için hazır olacaktır:



Yeni eklediğiniz motorun adını listeden tıklayıp uygulanmasını istediğiniz özel detay ayarları varsa bunları yapabilirsiniz.

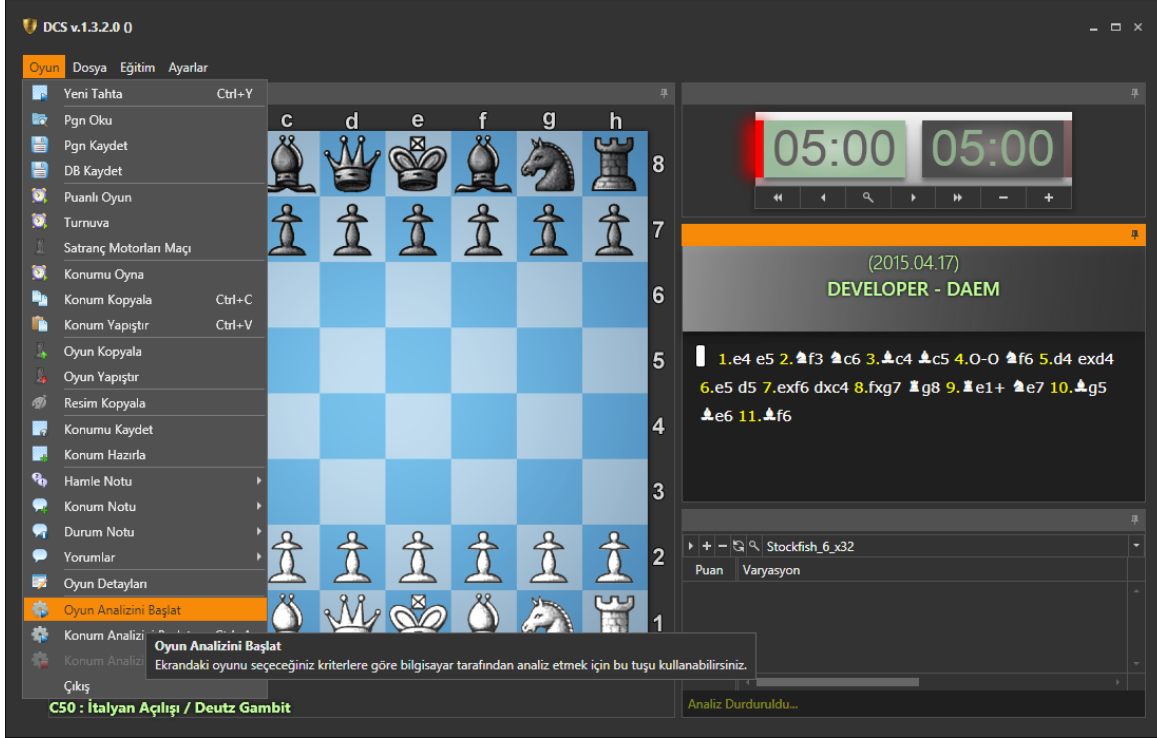
Satranç motoru geçersiz ve kullanılamaz durumda ise listeden silin. Bilmediğiniz ve ne işe yaradığından emin olmadığınız UCI ayarları bilgisayarınızın kararsız davranmasına neden olabilir. Örneğin bilgisayarın tüm gücünün kullanılmasına neden olan bir ayar yapmanız durumunda analiz sırasında DCS ekranlarında belirgin bir yavaşlama ile karşılaşabilirsiniz. O nedenle özellikle kullanılacak hafıza miktarını, cpu sayısını ve açılacak eşanlı işlem sayısını ilgilendiren ayarları yaparken bilinçli olmanızda yarar olduğunu unutmayın.

Kaydet butonuna bastığınızda ekranda seçili olan motor program başlatıldığında geçerli analiz motoru olacaktır. Bu durumu dilediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

Ekleyeceğiniz UCI motorun “Motorlar” klasöründe kayıtlı olmasına dikkat edin.

6.12. BİR OYUNUN TÜM HAMLELERİ NASIL ANALİZ EDİLİR?

DCS ile bir oyunun tüm hamlelerini otomatik olarak analiz ettirebilir ya da daha önce açıklanan yöntemlerle manuel olarak hamleleri bir bir kendiniz analiz edebilirsiniz. Bir oyunun tamamını bilgisayara analiz ettirmek için “**Oyun**” menüsünden “**Oyun Analizini Başlat**” seçeneğini tıklayın:



Aşağıdaki form açılacaktır. Bu formda vereceğiniz kriterler kullanılarak oyundaki tüm hamleler analiz edilecektir. Üç veri sağlamanız gerekir: 1-Hamle başına analiz süresi, 2-Konum değerlendirmesi sonucu elde edilen puan ile bilgisayarın bulacağı (daha iyi) hamlenin puanı arasındaki minimum fark, 3-Bir konum için önerilebilecek maksimum varyasyon sayısı.

Başlat tuşuna basarak analizi başlattığınızda aşağıdaki gibi bir ekran açılır ve oyun analizi başlatılır. Not: Analiz yapılırken ana oyun ekranında en son kullandığınız satranç motoru kullanılacaktır.

Analiz yapılırken kullanılan satranç motorunun adını buradan görebilirsiniz.

Analizin tamamlanması için kalan toplam süreyi buradan görebilirsiniz.

Oyun Analizi

Stockfish_6_x32 ile Oyun Analizi Başlatıldı...

00:03:16.84

Konum için bulunan hamleler : Ac3

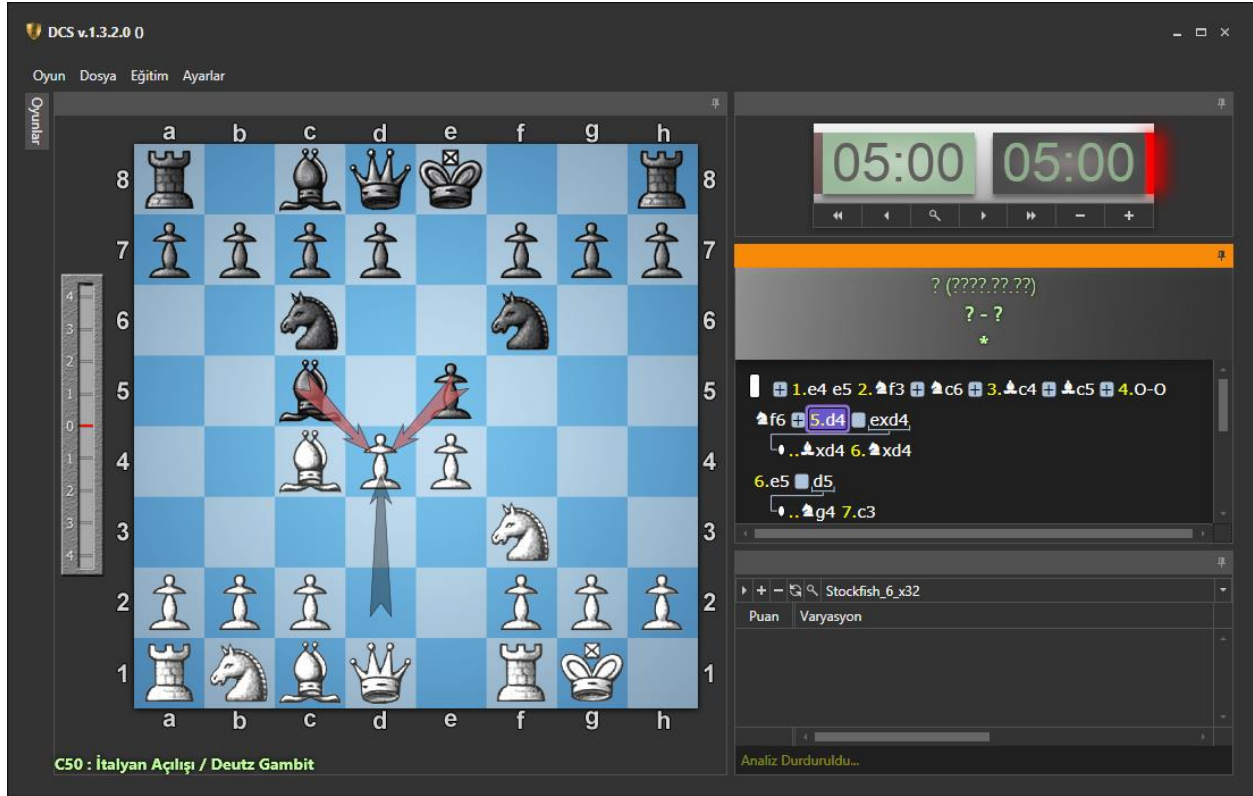
1.e4 e5 2.f3 c6 3.c4 c5 4.O-O f6 5.d4 exd4 6.e5 d5 7.exf6 dxc4 8.fxg7

g8 9.e1+ e7 10.g5 e6 11.f6

Şu an analizi yapılan konum bu şekilde işaretlenir.

Şu an analizi yapılan konum için bilgisayarın incelediği hamleyi buradan görebilirsiniz.

Analiz tamamlandıktan sonra formu kapattığınızda bilgisayarın bulduğu varyantlar oyuna otomatik olarak eklenmiş olacaktır. Bu aşamada dilerseñiz analiz motorunu açıp hamleleri ileri geri ilerleterek manuel analize devam edebilirsiniz:



7. PGN VE FEN İLE ÇALIŞMAK

PGN ve FEN 1990'lı yıllarda Steven J Edwards isimli Amerikalı bir matematikçi ve bilgisayar programcısı tarafından geliştirilmiştir. İnternetin yaygınlaştığı yıllarda satranç oyunlarına ait konumların, hamlelerin, yorumların ve oyunlar üzerine kaydedilmiş varyantların paylaşılablmesini sağlamak için tasarlanmıştır.

Portable Game Notation (PGN) gözle okunabilen ve metin tabanlı dosyalarda kaydedilebilen bir kayıt biçimidir. Üst tarafında oyun hakkında bilgiler yer alır. Altında hamleler, bu hamlelere verilmiş notlar, kaydedilmiş yorumlar ve varyantların yer aldığı bir bölüm yer alır. Örnek PGN:

```
[Event "F/S Return Match"]
[Site "Belgrade, Serbia Yugoslavia|JUG"]
[Date "1992.11.04"]
[Round "29"]
[White "Fischer, Robert J."]
[Black "Spassky, Boris V."]
[Result "1/2-1/2"]

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 {This opening is called the Ruy Lopez.}
4. Ba4 Nf6 5. O-O Be7 6. Re1 b5 7. Bb3 d6 8. c3 O-O 9. h3 Nb8 10. d4
Nbd7 11. c4 c6 12. cxb5 axb5 13. Nc3 Bb7 14. Bg5 b4 15. Nb1 h6 16. Bh4
c5 17. dxe5 Nxe4 18. Bxe7 Qxe7 ... 1/2-1/2
```

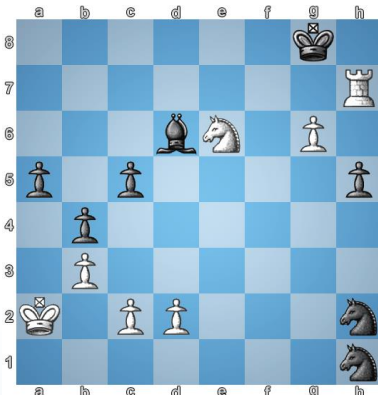
Bir PGN dosyası uzantısı .PGN olan ve içinde birden fazla bu şekilde oyun içerebilen metin dosyasıdır aslında. Windows'un Notepad okuyucusu gibi metin okuyucuları tarafından rahatlıkla okunabilir.

PGN hakkında detaylı bilgi için aşağıdaki adresi ziyaret edebilirsiniz:

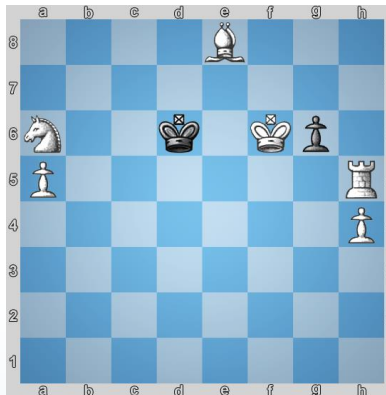
http://en.wikipedia.org/wiki/Portable_Game_Notation

Forsyth-Edwards Notation (FEN) ise tahtadaki bir konumu paylaşmak için geliştirilmiş olan ve yine metin tabanlı bir yöntemin adıdır. Aynı kişi tarafından geliştirilmiştir. Tahtadaki taşları ve yerleşimi, o an kaçınıcı hamlede olduğu, hamle sırası, hangi tarafın rok hakkı bulunduğu ve o hamle için bir en-passant (geçerken alma) hakkının olup olmadığı gibi bilgileri basit bir satır metin bilgiyle paylaşmanın yolu olarak tüm dünyada yaygın olarak kullanılan standart bir yöntemdir. Aşağıda üç farklı FEN örneği görebilirsiniz:

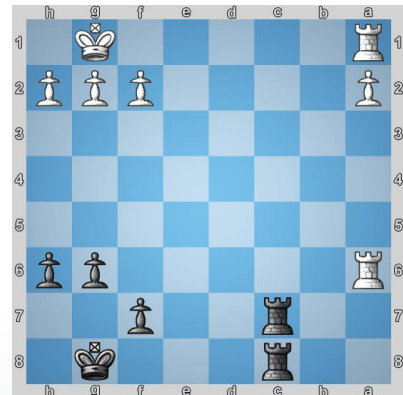
6k1/7R/3bN1P1/p1p4p/1p6/1P6/K1PP3n/7n w ---
10



4B3/8/N2k1Kp1/P6R/7P/8/8 w ---1 0



2r3k1/2r2p2/R5pp/8/8/P4PPP/R5K1 b ---1 0

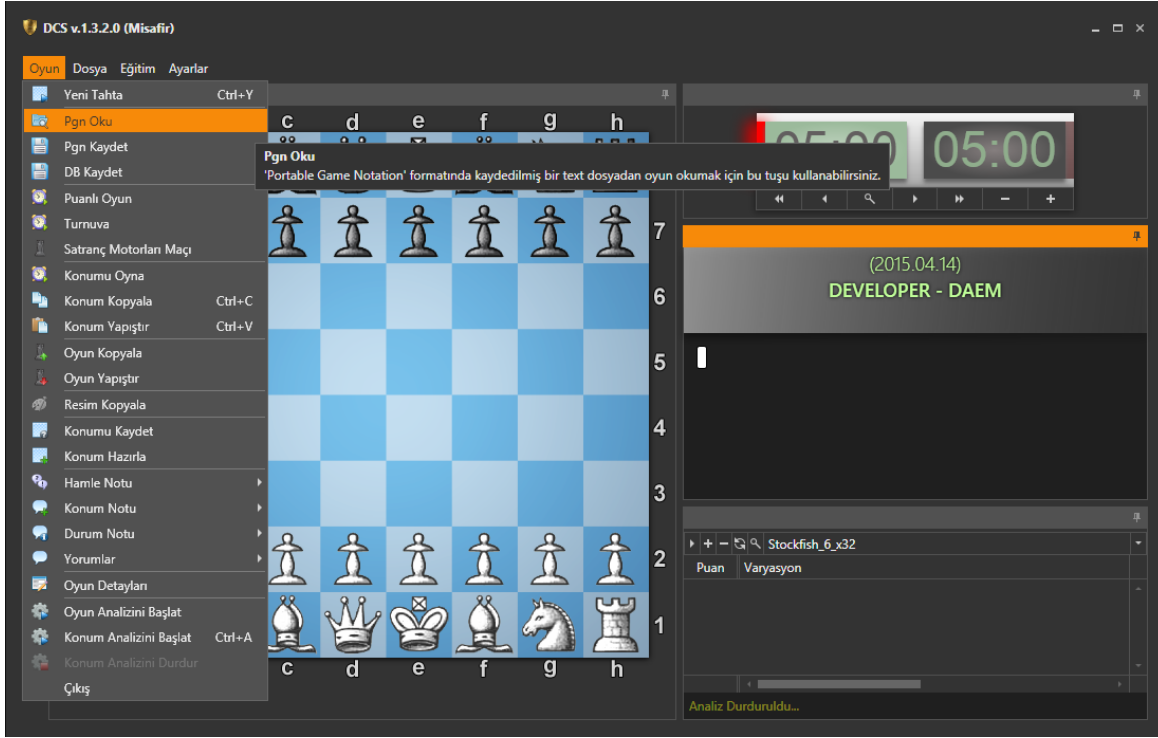


FEN hakkında detaylı bilgi için aşağıdaki adresi ziyaret edebilirsiniz:

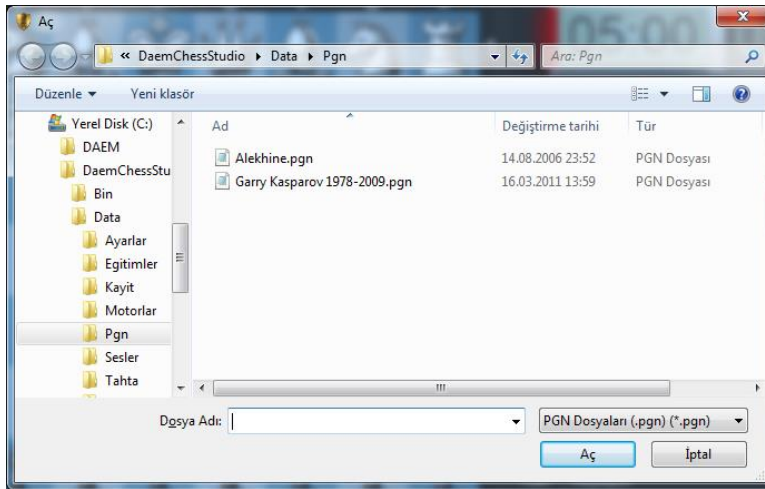
http://en.wikipedia.org/wiki/Forsyth-Edwards_Notation

7.6. PGN DOSYADAN OYUN NASIL OKUNUR?

İnternette bolca bulunabilen bir oyun veritabanı dosyası biçimi olan PGN dosyalarını DCS içinden kolayca okuyabilirsiniz. Turnuvalarda oynanan oyunlar genellikle PGN biçiminde paylaşılmaktadır. DCS içine PGN dosyasından oyun(lar) okumak için aşağıda görüldüğü gibi **“Oyun”** menü seçeneğinin altında yer alan **“Pgn Oku”** menüsünü tıklayın:



Aşağıdaki gibi bir diyalog ekranı açılacaktır. Bu ekran dosya okumak için Windows içinde kullanılan



standart dosya seçme ekranıdır. Geçerli klasör olarak DCS'nin kurulu olduğu klasör içinde yer alan Pgn klasörünü gösteriyor olacaktır. Siz dilerseniz bilgisayarınızdaki farklı bir klasörü seçip oradan Pgn dosyası işaretleyerek **“Aç”** butonuna basabilirsiniz.

DCS içinde örnek olarak Alekhine ve Kasparov'a ait bazı oyunların yer aldığı iki tane Pgn dosyasını görebilirsiniz. Şu linki takip ederek milyonlarca oyunluk arşivlere İnternet üzerinden ulaşabilirsiniz:

http://en.wikipedia.org/wiki/Chess_game_collection

Pgn dosyasını seçtikten sonra “Aç” butonuna basarsanız aşağıdaki gibi ekran açılır ve dosya içindeki oyunların bir listesine ulaşabilirsiniz:

Dosyadaki oyun sayısını buradan görebilirsiniz.

Kolon genişlikleri bu çizgilerden çekilerek ayarlanabilir.

Pgn Dosya İçeriği (Toplam 18596 Oyun)

No	Beyaz	ELO	Siyah	ELO	Turnuva	Tarih	Sonuç
1	GM Grischuk, Alexander	2760	IM Collins, Sam E.	2431	39th Olympiad Men	2010.09.21	1/2-1/2
2	FM Astoneh Lopez, Alex	2393	GM Svidler, Peter	2731	39th Olympiad Men	2010.09.21	0-1
3	GM Karjakin, Sergey	2747	IM Heidenfeld, Mark	2360	39th Olympiad Men	2010.09.21	1-0
4	FM Daly, Colm	2277	GM Malakhov, Vladimir	2723	39th Olympiad Men	2010.09.21	0-1
5	Ahmed, Abdul Sattar abdulwhhab	2342	GM Ivanchuk, Vassily	2754	39th Olympiad Men	2010.09.21	0-1
6	GM Eljanov, Pavel	2761	FM Al-Ali, Hussein Ali Hussein	2364	39th Olympiad Men	2010.09.21	1-0
7	IM Al-Saffar, Araz Basim Mohamm...	2348	GM Efimenko, Zahar	2683	39th Olympiad Men	2010.09.21	0-1
8	GM Moiseenko, Alexander	2658	IM Noah, A. H. Al-Ali	2397	39th Olympiad Men	2010.09.21	1-0
9	GM Wang, Yue	2732	Akylbekov, Nasyr	2390	39th Olympiad Men	2010.09.21	1-0
10	Markov, Mikhail	2261	GM Wang, Hao	2724	39th Olympiad Men	2010.09.21	0-1
11	GM Bu, Xiangzhi	2695	FM Tologontegin, Semetey	2320	39th Olympiad Men	2010.09.21	1-0
12	Shukuraliev, Algis	2332	GM Li, Chao b	2633	39th Olympiad Men	2010.09.21	1/2-1/2
13	IM Meshkov, Yuri A.	2419	GM Nepomniachtchi, Ian	2706	39th Olympiad Men	2010.09.21	0-1
14	GM Vitiugov, Nikita	2709	IM Krylov, Sergey	2359	39th Olympiad Men	2010.09.21	1-0
15	FM Mueller, Oliver	2311	GM Tormashevsky, Evgeny	2701	39th Olympiad Men	2010.09.21	0-1
16	GM Timofeev, Artyom	2690	FM Wassin, Sergej	2295	39th Olympiad Men	2010.09.21	1-0

×
🔍
✓

Buralardan sıralama yapabilirsiniz.

Pgn okuma formunu kapatmak için.

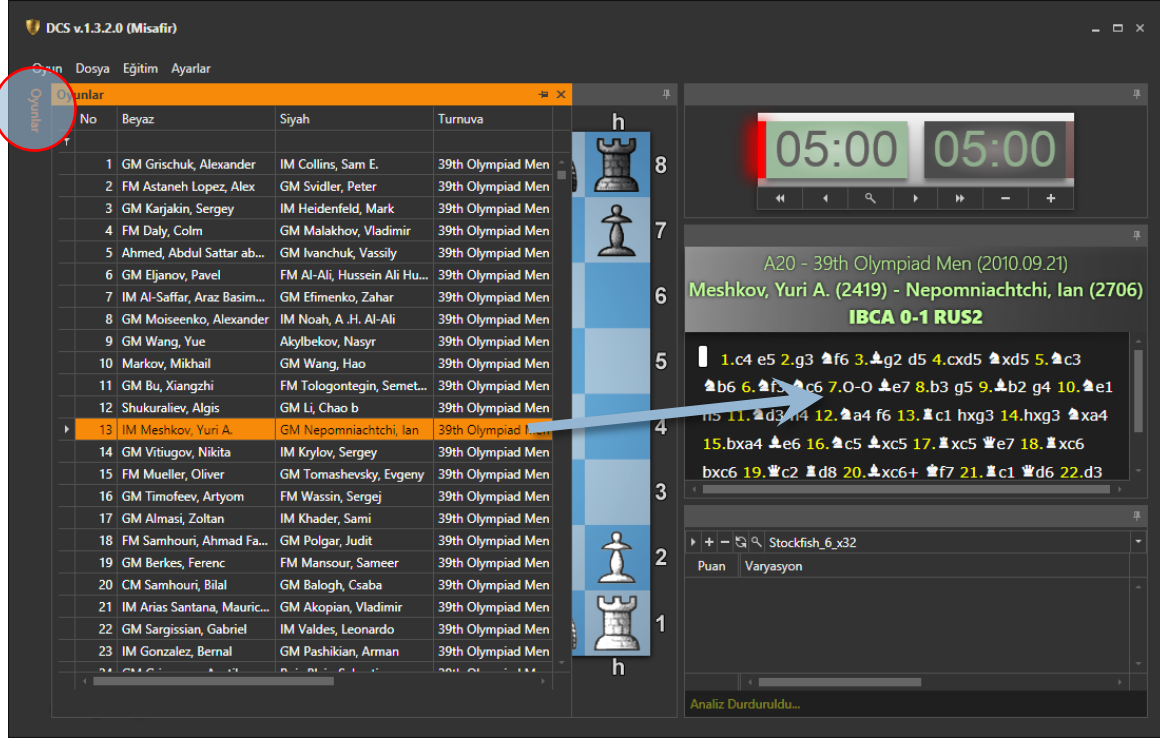
Tüm oyunları okumak için.

Sadece seçilen oyunu okumak için.

DCS, bir PGN dosyasındaki tüm oyunları aynı anda bir defada ana oyun ekranına okuyup tekrar tekrar PGN dosyadan oyun okumaya gerek kalmadan dosyadaki oyunlar (veya konumlar) arasında kolayca geçiş yapabilmeye olanak sağlar.

Bir PGN dosyasındaki tüm oyunları bir defada okursanız aşağıdaki gibi ana oyun ekranının sol tarafında dikey duran “Oyunlar” kutusuna tüm oyunların bir tablo halinde okunmuş olduğunu görebilirsiniz.

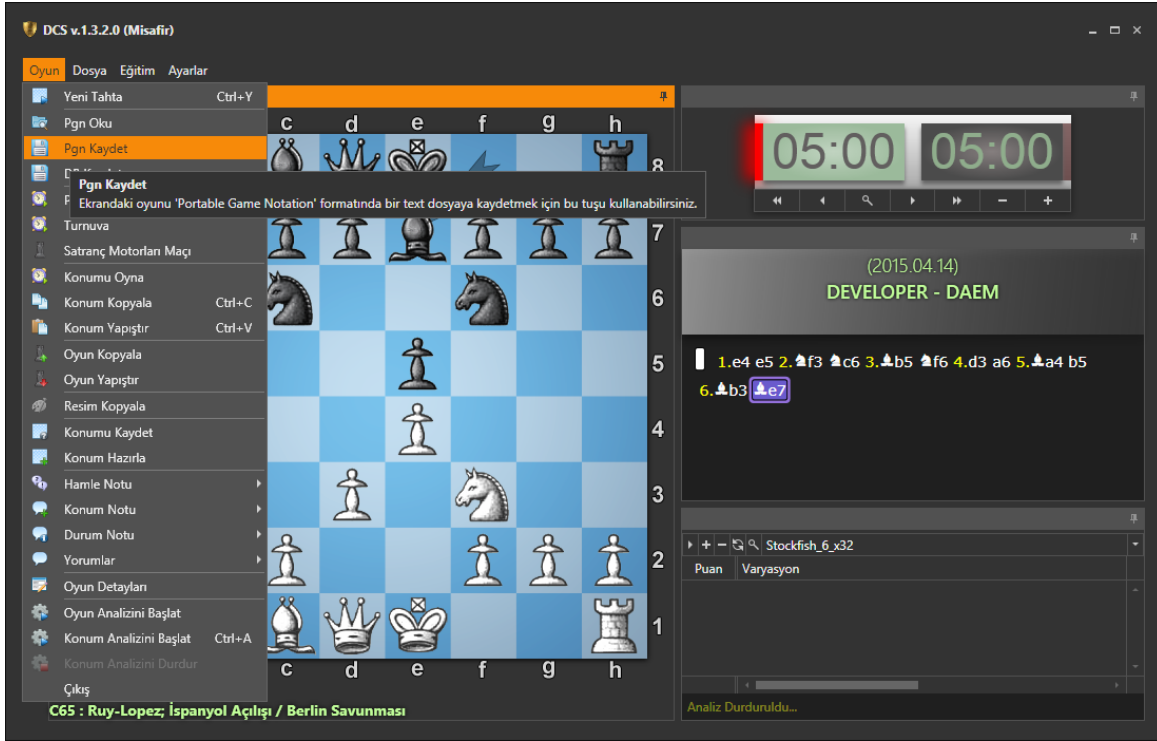
Mouse yardımıyla “Oyunlar” kutusunun üzerine geldiğinizde kutu açılacak ve işaretlediğiniz oyun otomatik olarak oyun tahtasına ve notasyon kutularına yüklenecektir.



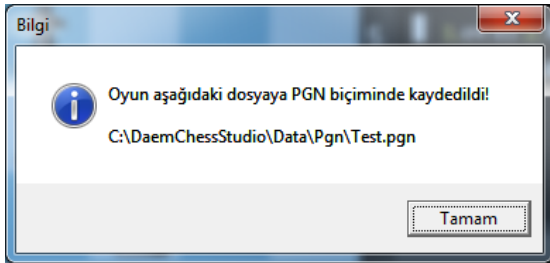
İpucu: PGN dosyalarına konumlar da yüklenebilmektedir. Bir grup çalışması sırasında daha önceden hazırladığınız konumlardan oluşan bir PGN dosyasını bu şekilde bir defada ekrana alıp sırayla konumları tahtaya yansıtmak çok kolaydır. Tabi bu sırada hamlelerin görünür olmasını istemiyorsanız notasyon alanını sağ üst kısmında yer alan iğneyi tıklayarak görünmez yapmanız gerekebilir.

7.7. EKRANDAKİ OYUN PGN DOSYASINA NASIL KAYDEDİLİR?

Ana oyun ekranındaki konumu ve hamleleri bir PGN dosyasına kaydetmek için “**Oyun**” menüsü altındaki “**Pgn Kaydet**” seçeneğini tıklamanız gerekir:



Açılacak ekrana bir dosya adı vermeniz ya da mevcut bir Pgn dosyası seçip “Kaydet” butonuna basmanız yeterli olacaktır. Program ekrandaki oyunu kaydettikten sonra aşağıdaki gibi bir mesajla sizi bilgilendirecektir:



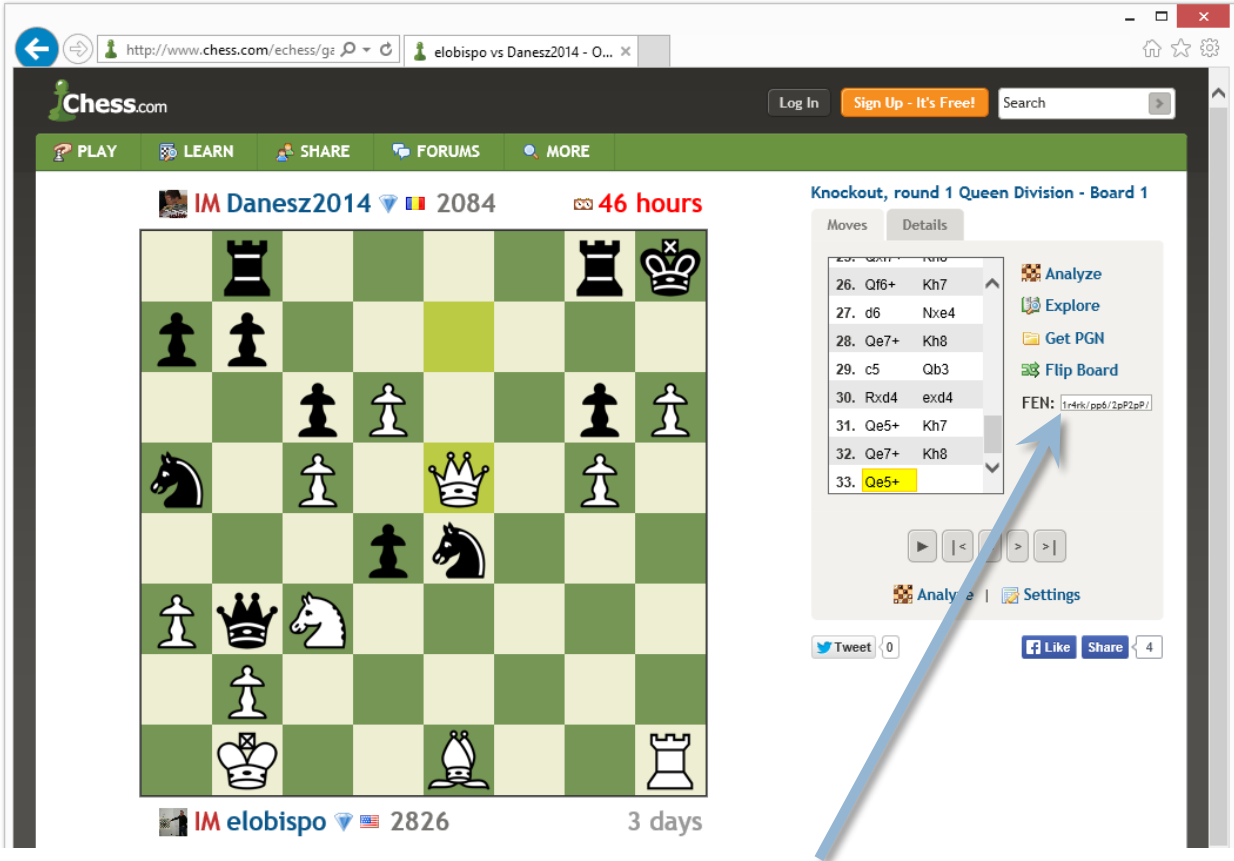
Eğer mevcut bir PGN dosyası seçerseniz bu oyun seçtiğiniz dosyanın sonuna eklenecektir. Eğer bu oyun zaten seçtiğiniz PGN dosyasının içinden okunmuşsa DCS bunu algılayacak ve seçilecek dosyanın içindeki oyunun üzerine yazacak ve dosyayı güncelleyecektir. Bunu sağlamak için DCS her oyunun ilk satırına DCSID adında kendisine özel bir alan ekler. Bu alan dosyadan manuel olarak silinirse bu yetenek o oyun için kullanılamaz olacaktır. DCSID alanı diğer programların PGN dosyası okuyamamasına neden olmaz.

7.8. OYUN EKRANINDA FEN KOPYAMA VE YAPIŞTIRMA

DCS ana oyun ekranına herhangi bir yerden kopyaladığınız FEN konumunu yapıştırmak için “**Oyun**” menüsü altındaki “**Konum Yapıştır**” seçeneğini tıklamanız ya da “**Ctrl+V**” tuşlarına basmanız gerekir.

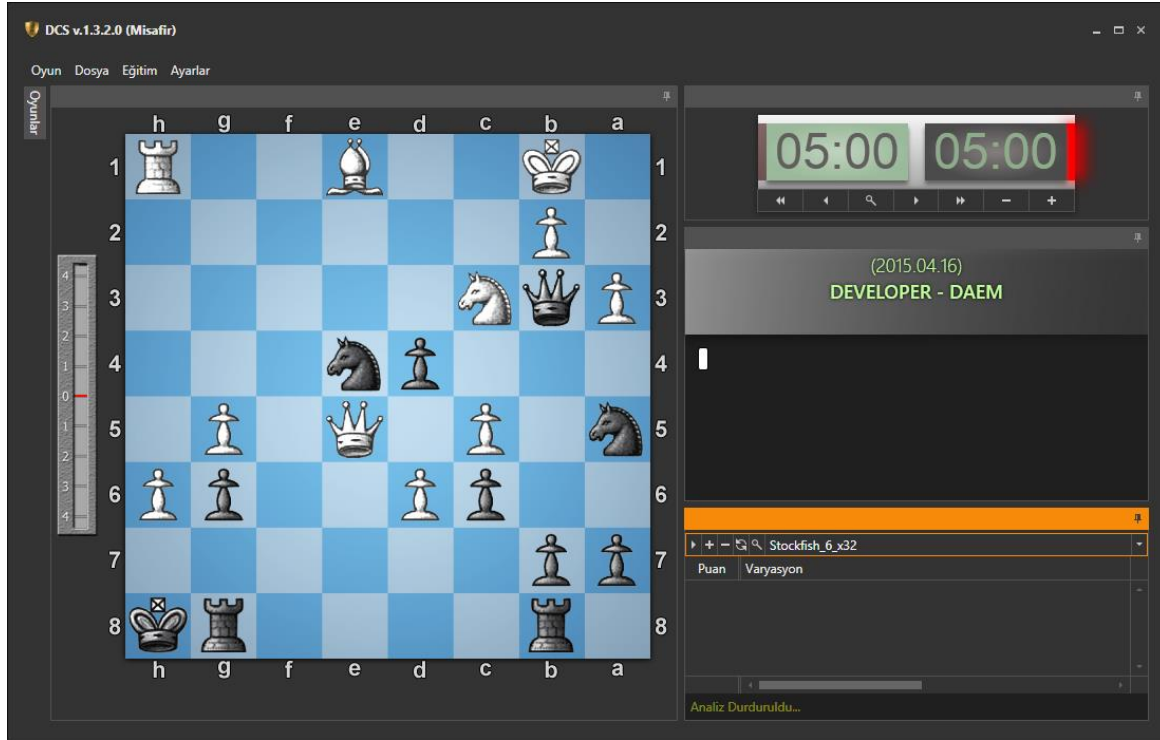
Şimdi adım adım bir konumu DCS içine nasıl kopyalayacağınızı ve analiz edeceğinizi görelim:

Öncelikle bir FEN kodu lazım. Bunun için yaygın olarak kullanılan www.chess.com adresinden rastgele bir oyuncu veya takımın sayfasına girip yine rastgele bir oyun bulun ve aşağıdaki gibi oyunu ekrana alın:



Oyun ekranının sağ tarafında, hamlelerin yazıldığı kutunun yanında **FEN** yazan bir metin kutusu görünmekte. Bu alandaki metni mouse ile tıklayıp Ctrl+C tuşlarına basarak (ya da sağ tıklayıp “Kopyala/Copy” seçerek) kopyalayın.

Şimdi oyunda görünen konum FEN olarak hafızaya (*clipboard'a/panoya*) kopyalandı. Şimdi DCS ana oyun ekranına geçip **Ctrl+V** ile ya da yukarıda daha önce bahsedilen menüyü kullanarak konumu yapıştırın. Kopyaladığınız konum aşağıdaki gibi ekranda belirecektir:



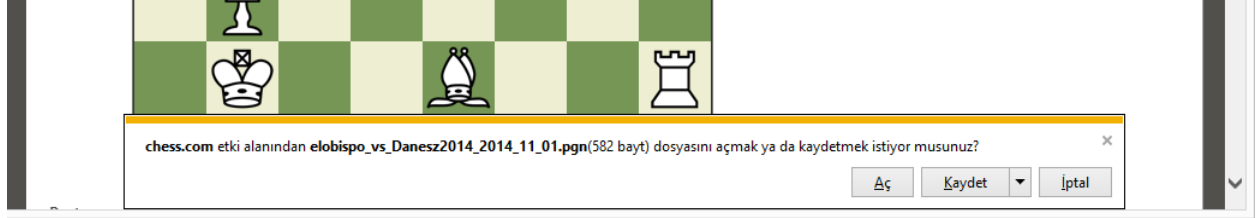
DCS konumu ekrana yükleyecek ve tahtayı hamle siyahlarda ise otomatik olarak ters çevirerek işlem yapmanızı bekleyecektir. Bu aşamada artık aşağıdaki seçeneklerden birini uygulayabilirsiniz:

- Satranç motoruyla analizi başlatabilirsiniz
- Hamleleri devam ettirip yorum ya da varyantlar yazabilirsiniz
- PGN olarak kaydedebilirsiniz
- Konumun resmini kopyalayabilirsiniz
- Konumu veritabanlarınızdan birine kaydedebilirsiniz
- Konumu soru olarak veri tabanınıza ekleyebilirsiniz
- Konumu bilgisayara karşı oynayabilirsiniz
- ...

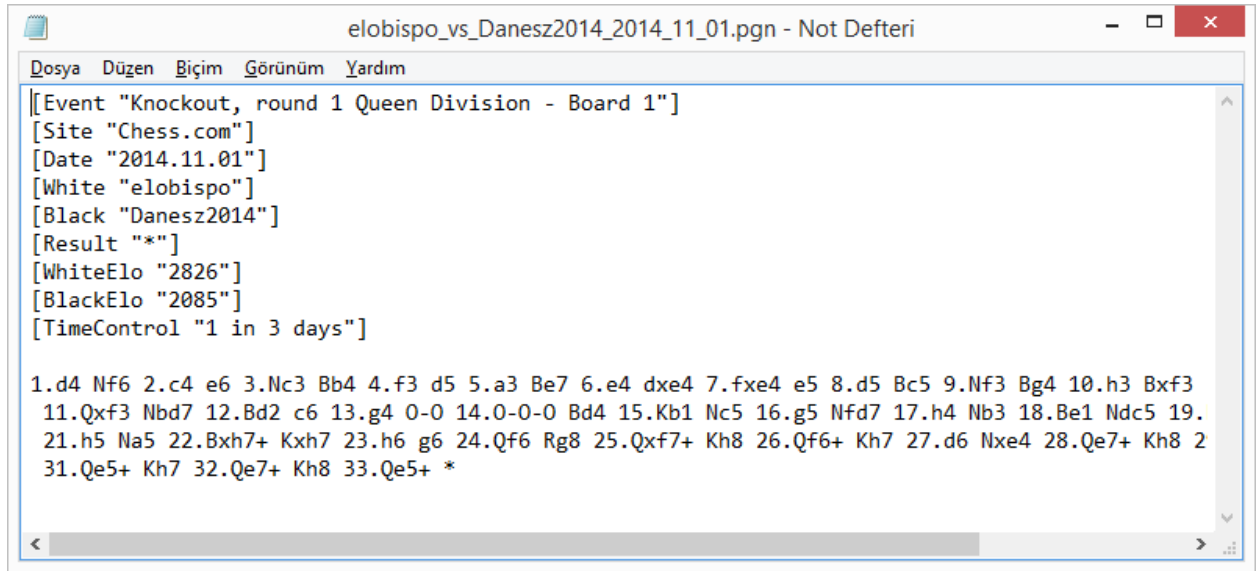
DCS sadece dışarıdan kopyaladığınız FEN kodlarını içeri yapıştırmakla kalmaz aynı şekilde bir oyunda ekranda gördüğünüz herhangi bir bir konumun FEN kodunu hafızaya kopyalamanızı da sağlar. Bunun için “**Oyun**” menüsü altında “**Konum kopyala**” seçeneğini tıklamanız veya “**Ctrl+C**” tuşlarına basmanız gereklidir.

7.9. OYUN EKRANINDA PGN KOPYAMA VE YAPIŞTIRMA

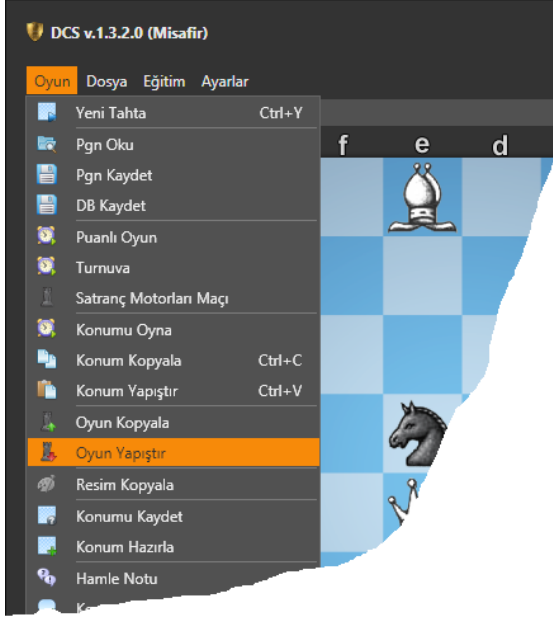
Bir önceki konuda FEN kodunu kopyaladığımız www.chess.com sayfasında görünen oyunun sağ tarafındaki hamlelerin yanında “**Get PGN**” yazan bir link göreceksiniz. Bunu tıkladığınızda oyunu PGN olarak indirmeniz için bir link açılır (download):



Burada “Aç” seçeneğini tıklayıp okunun PGN halini aşağıdaki gibi açabilirsiniz:



Burada **Ctrl+A** ile tümünü seçip, **Ctrl+C** ile kopyaladıktan sonra DCS ekranına geçin; “**Oyun**” menüsü altında yer alan “**Oyun Yapıştır**” seçeneğini tıklayın.



Sonuçta aşağıda göreceğiniz gibi tüm hamleleri PGN yapıştırmak suretiyle DCS içine alabildiğinizi göreceksiniz:



Dilerseniz ekrandaki oyunu üst bilgileri ve tüm hamleleri, yorumları vs dahil olacak şekilde tam bir PGN kaydı olarak hafızaya kopyalamak için “**Oyun**” menüsü altındaki “**Oyun kopyala**” seçeneğini kullanabilirsiniz. Ardından bu bilgiyi başka programlarda veya yazdığınız bir metin dosyası içinde yapıştırarak kullanmaya devam edebilirsiniz.

Oyun (PGN) veya konum (FEN) kopyalama ve yapıştırma özelliğini dilediğiniz yerden yapabilirsiniz. PGN ve FEN standart bilgiler içerdiği için programlar arasında bu tür kopyala yapıştır işlemleri herhangi bir sorun teşkil etmeyecektir.

Yaygın olarak kullanılan Chessbase, Arena gibi satranç yazılımlarının içinden kopyalayacağınız oyunları DCS içine yapıştırabilirsiniz. Dilerseniz DCS içinden (aşağıda gösterildiği gibi) **“Oyun”** menüsünden **“Oyun Kopyala”** seçeneği ile oyunun tüm hamlelerini+yorumlarını+varyasyonlarını panoya kopyalayıp diğer yazılımların içine aynı şekilde yapıştırabilirsiniz (paste).

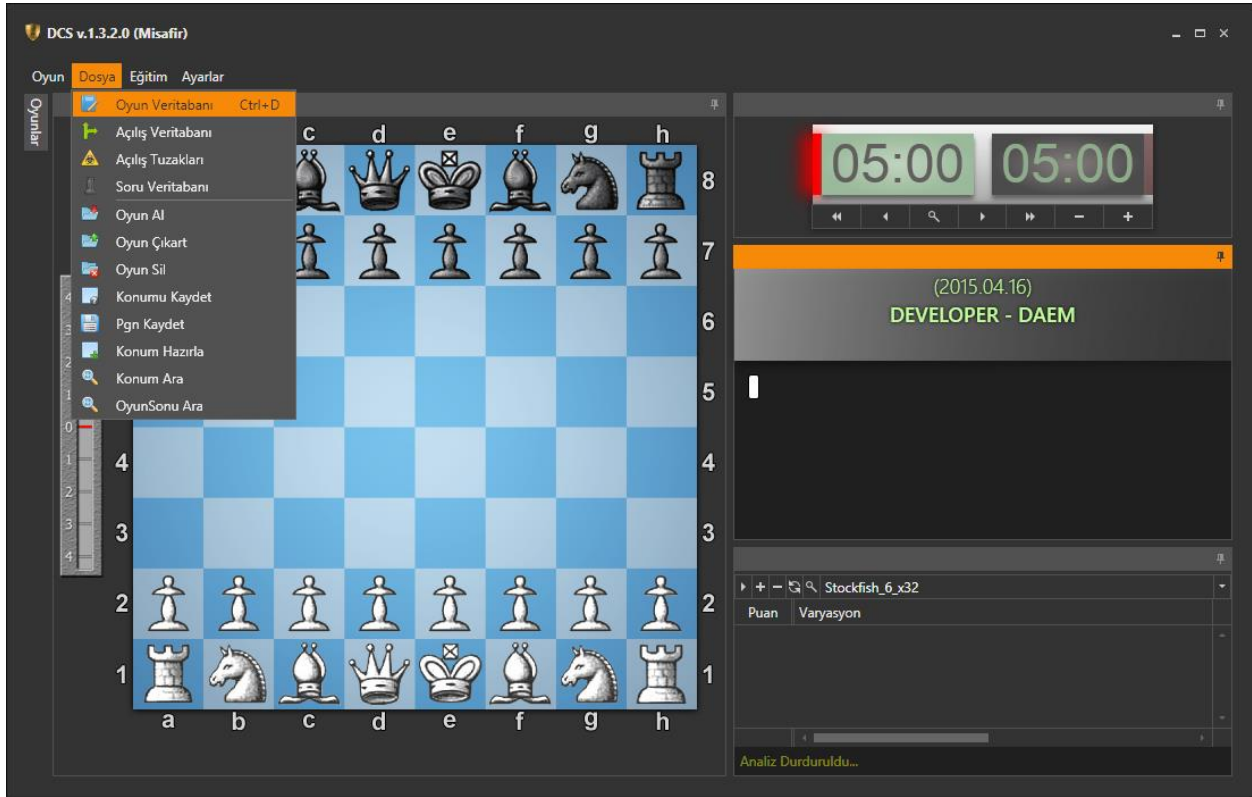


8. VERİTABANI DOSYALARIYLA ÇALIŞMAK

PGN dosyalar her ne kadar oyunları arşivlemek için yaygın olarak kullanılıyor olsa da içinden oyuncu, yıl, turnuva ve hatta konum ve materyal dengesi açısından aramalar yapabilmek için, oyunları belli kriterlere göre sınıflandırabilmek için bir veritabanında kayıtlı olmaları daha verimli sonuçlar verir.

DCS'nin kullandığı veritabanı dosyalarının uzantıları .DCSDB ve .IDX 'tir. .DCSDB uzantılı dosyalar oyun bilgilerini, hamleleri, yorumları içerir. .IDX uzantılı dosyalar oyunlar üzerinde hızlı arama yapabilmek için oluşturulmuş indeks dosyalarıdır. Her veritabanı bir adet .DCSDB ve bir adet .IDX dosyadan oluşur. Bir veritabanı yeni oluşturulduğunda içinde hiç oyun kayıtlı değilken .IDX dosyası olmaz. İlk oyun kaydedildiği anda .IDX dosyası da otomatik olarak oluşturulacaktır.

Veritabanı ekranına ulaşmak için **“Dosya”** menüsü altındaki **“Oyun Veritabanı”** seçeneğini tıklamanız gerekmektedir.



8.6. OYUN VERİTABANI EKRANI

Oyun veritabanı ekranı aşağıdaki gibidir. Ekranda beş kutu vardır. Yerleşimlerini değiştirebilir veya dilediğiniz gibi ölçeklendirebilirsiniz.

Veritabanı dosyalarının listesi. Buradan listeye ekleme çıkartma yapabilirsiniz.

Yapılan arama sonucunda bulunan oyunların listesi. Soldaki listeden veritabanını değiştirirseniz son arama kriterleri seçilen veritabanına otomatik uygulanır ve bu liste yenilenir.

Aramak istediğiniz sınıflandırmayı seçin.

Aramak istediğiniz kelimeleri buraya yazın.

Seçilen oyuna ait hamle önizlemesi.

DCS v.1.3.2 (Misafir)

Oyun Dosya Eğitim Ayarlar

Veritabanı Adı

- DCS_Database
- DCS_Olympiads
- DCS_WorldChampionships

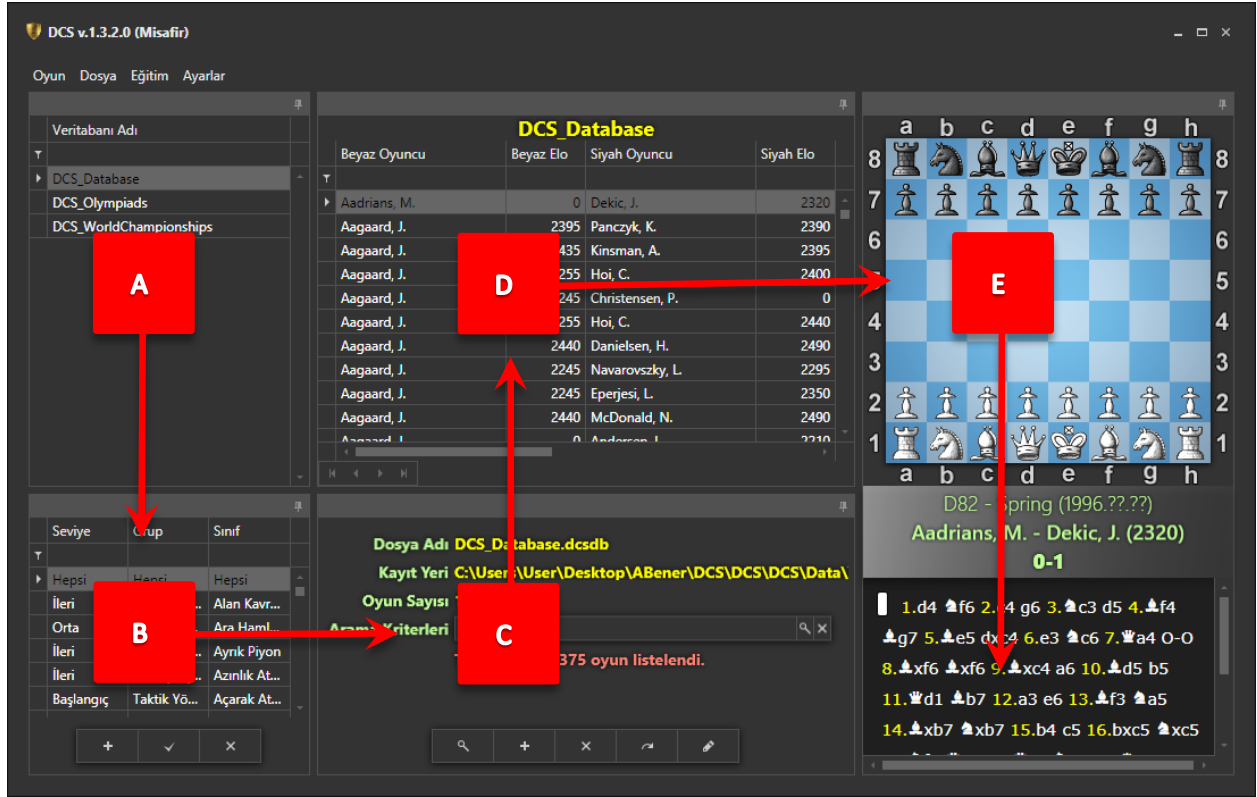
DCS Database

Beyaz Oyuncu	Beyaz Elo	Siyah Oyuncu	Siyah Elo
Aadrians, M.	0	Dezic, J.	2320
Aagaard, J.	2390	Panczyk, K.	2390
Aagaard, J.	2435	Kinsman, A.	2395
Aagaard, J.	2255	Hoi, C.	2400
Aagaard, J.	2245	Christensen, P.	0
Aagaard, J.	2255	Hoi, C.	2440
Aagaard, J.	2440	Danielsen, H.	2490
Aagaard, J.	2245	Navarovszky, L.	2295
Aagaard, J.	2245	Eperjesi, L.	2350
Aagaard, J.	2440	McDonald, N.	2490
Aagaard, J.	0	Andersen, L.	2210

Dosya Adı DCS_Database.dcsdb
Kayıt Yeri C:\Users\User\Desktop\ABener\DCS\DCS\DCS\Data\
Oyun Sayısı 1.749.375
Arama Kriterleri
Toplam 1.749.375 oyun listelendi.

D82 - Spring (1996.???)
Aadrians, M. - Dezic, J. (2320)
0-1

1. d4 2. c4 g6 3. d3 d5 4. f4
 5. e5 dxc4 6. e3 c5 7. a4 O-O
 8. xf6 xf6 9. xc4 a6 10. d5 b5
 11. d1 b7 12. a3 e6 13. f3 a5
 14. xb7 xb7 15. b4 c5 16. bxc5 xc5



Ekranın çalışma prensibi ve kullanım şekli yukarıda gösterilen oklarla kısaca açıklanmaya çalışılmıştır. Her bir adım veritabanı ekranındaki akışı göstermektedir.

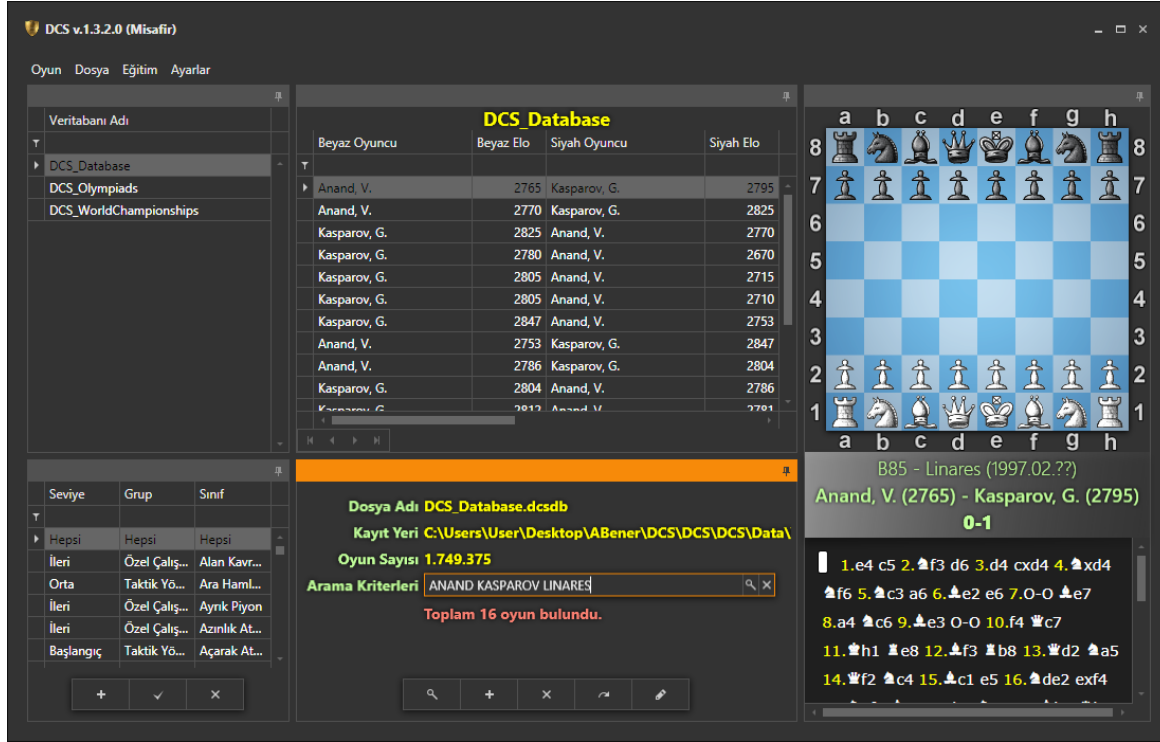
- Burada veritabanı dosyalarını yönetirsiniz. Burada mouse ile sağ tıklayarak açılan menüden yeni dosya oluşturabilir, var olan bir dosyayı listeye ekleyebilir veya veritabanı dosyalarını listeden silebilirsiniz. Buradan seçilen veritabanı diğer adımlar için kaynak kabul edilir. Sonraki adımlarda yapılacak tüm işlemler bu veritabanı üzerinde gerçekleşecektir.
- Burada sınıflandırma tercihinizi belirteceksiniz ya da "Hepsi" satırını seçerek herhangi bir sınıflandırma filtresi uygulamamayı tercih edeceksiniz. Sonraki adımlarda uygulanan tüm işlemler bu sınıflandırma tercihinize uygun olarak yürütülür.
- Burada arama için kriter kelimelerinizi yazacaksınız. Sonraki adımda yer alan liste bu arama kriterlerine uygun olarak hazırlanır. Sonraki başlıkta bu alanın kullanımı detaylı açıklanacaktır.
- İlk üç adımda belirlenen kriterlere uygun içerik bu listede hazırlanır. Bu listedeki oyunlar üzerinde işlem yapmak için sağ tıkladığınızda açılan menüden yararlanabilirsiniz.
- D alanındaki listeden seçilen oyunun hamlelerini bu alanda görebilir ve inceleyebilirsiniz. Hatta hamleler üzerinde sağ tıklayarak açılan menüden oyun ekranındaki notasyon kutusunda yapacağınız işlemlerin aynısını buradan da yapabilirsiniz.

İşlemleri ve akışı şöylece özetleyebiliriz:

A alanında seçilen veritabanındaki oyunlar B alanındaki sınıflandırma tercihinize göre filtrelendir; sonuçta elde edilen liste C alanında belirteceğiniz kelime kriterlerine göre bir kez daha filtrelendir ve C alanına liste halinde yazılır. C listesinden tıklanan oyun D alanında gösterilir.

8.7. VERİTABANINDA OYUN ARAMA NASIL YAPILIR?

Kelime(ler) giriş yaparak oyunlar içinde arama yapabilirsiniz. DCS'nin arama motoru google tarzında çalışır. En az bir kelime girişi yapmazsanız tüm veritabanındaki oyunlar listelenecektir. Örneğin **Anand** yazıp enter tuşuna basarsanız içinde bu kelime geçen tüm oyunlar listelenir. Arama kutusuna **Anand Kasparov** yazıp enter tuşuna basarsanız içinde hem Anand hem Kasparov geçen tüm oyunlar listelenir:



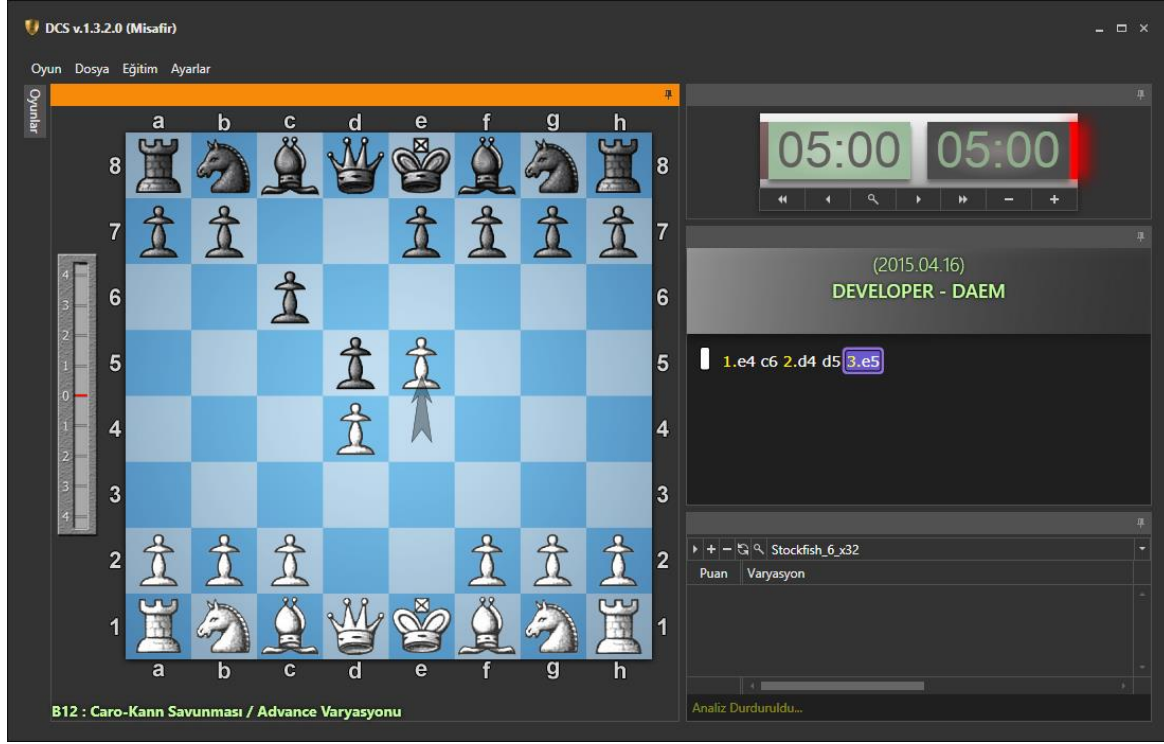
Aramalarda yıl, oyuncu, şehir, turnuva adı, açılış eco kodu gibi ifadeleri bir arada kullanabilirsiniz. Örneğin **Carlsen Tal Memorial 2012 C18** yazarsanız (varsa) Carlsen'in Tal Memorial turnuvasında 2012 yılında C18 eco kodlu açılış oynadığı maç(lar)ı filtreleyebilirsiniz.

DCS arama motoru büyük küçük harf ayrımı yapmaz. Arama yaparken **carlsen** ya da **CARLSEN** ya da **Carlsen** yazmanız sonucu değiştirmez.

DCS içinde arama yaparken eğer aradığınız kelimedede Türkçe harf varsa bu da kullanılan arama algoritması sayesinde sorun teşkil etmeyecektir. Örneğin içinde **Barış** geçen bir oyunu ararken arama kutucuğuna **barış**, **baris**, **BARIŞ**, **BARIS**, **BARİŞ** veya ı ve ş harflerinin olası herhangi bir kombinasyonunu yazmanız sonucu değiştirmeyecektir ve aranan oyun karşınıza milisaniyeler içinde gelecektir.

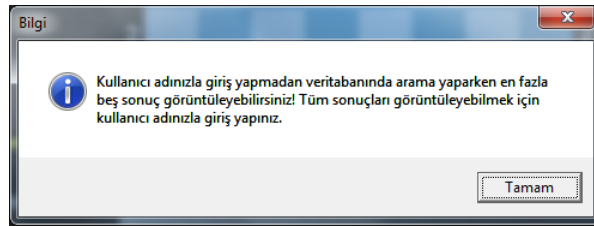
8.8. VERİTABANINDA KONUM ARAMA NASIL YAPILIR?

Adım adım konum aramanın nasıl yapıldığını açıklamaya çalışalım. Oyun ekranında yeni bir başlangıç konumunda aşağıdaki hamleleri girin. Ardından **“Dosya”/“Konum Ara”** menüsünü tıklayın:



Caro-Kann ilerleme Varyasyonu ile başlayan oyunları oyun veritabanı dosyalarında aramak için işlem başlatmış olduk. Bu yöntemle oyunun herhangi bir konumunu veritabanlarında arama yapabilirsiniz.

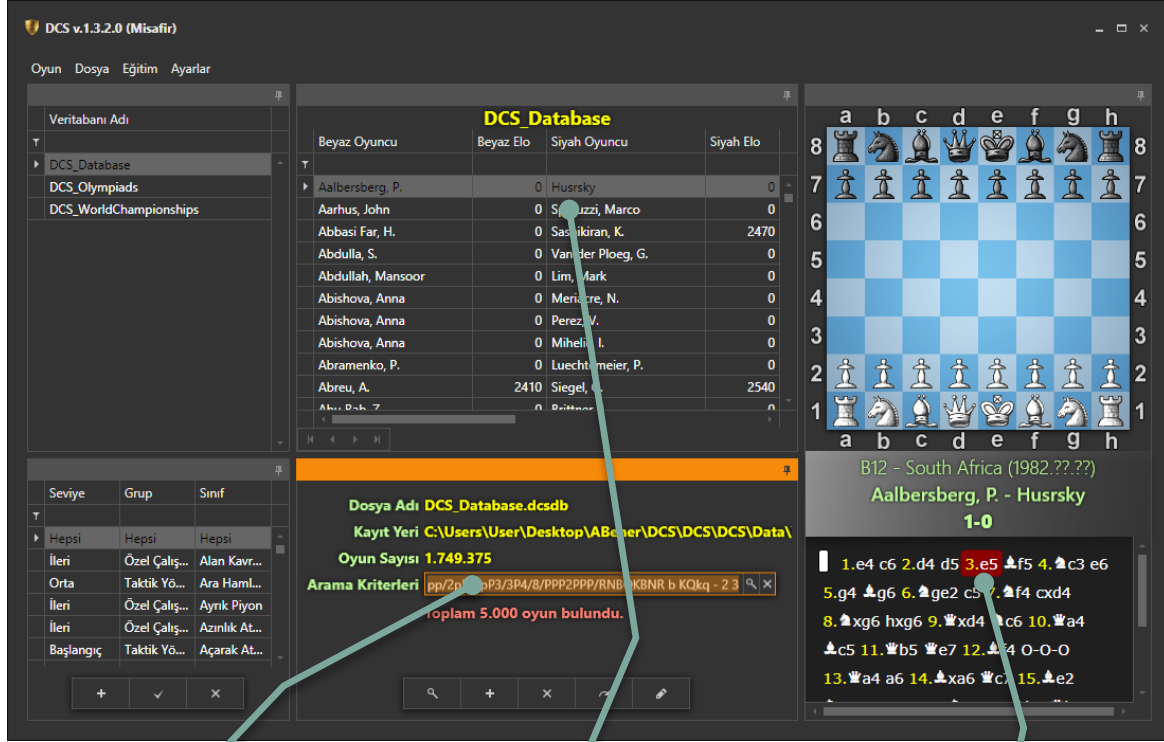
Konum araması yapılırken eğer kullanıcı adınızla giriş yapmadıysanız aşağıdaki uyarı mesajı ile karşılaşacaksınız ve sonuçlar kısıtlanacaktır:



Konum arama işlemi oyunlarda kelime veya sınıflandırma bazlı aramaya göre daha yavaş çalışır, ama iki milyonluk oyun olan bir veritabanında bir konumun aranması bilgisayarınızın hızına bağlı olarak bir ila iki dakika arasında sürebilir.

DCS veritabanlarında konum araması yapmak için başka bazı programlarda olduğu gibi o konumdaki hamle numarasını bilmek gerekmez. Örneğin Chessbase içinde oyun ortasına ya da oyun sonuna ait bir konumun aramasını yapabilmek sadece hamlenin numarasını doğru belirtmekle mümkündür. Aksi

halde Chessbase konumu veritabanında bulamayacaktır¹. DCS için böyle bir zorunluluk yoktur. Bir oyun sonu konumunu aramak için o konum (örneğin) “konum 53.hamlede oluşmuştur” diye belirtmeden arama yapamıyor olmanın pratik bir faydası yoktur. Açılışlarda hamle numarası belirtmek zor değildir belki ama oyun ortası ve oyun sonu için bu anlamını kaybetmektedir. Muhtemelen Chessbase veritabanı konumları değil hamle sıra numaralarını baz alan bir indeksleme yapmaktadır ve sadece o sıra numarasındaki farklı konumları kaydederek arama sonucu üretmektedir. Bunun hız için tercih edildiği düşünülerek kabul edilebilir ama profesyonel satranç dünyasında belli bir konum için arama yapma ihtiyacı hamle numarasını bilme zorunluluğu taşımamalıdır. DCS içinde konum arama sonucu aşağıdaki gibi görüntülenir:



Aramak istediğiniz konumun FEN kodu.

Konumu içerdiği belirlenen oyunlar.

Seçilen oyunun içinde aranan konumun hamlesi işaretlenir.

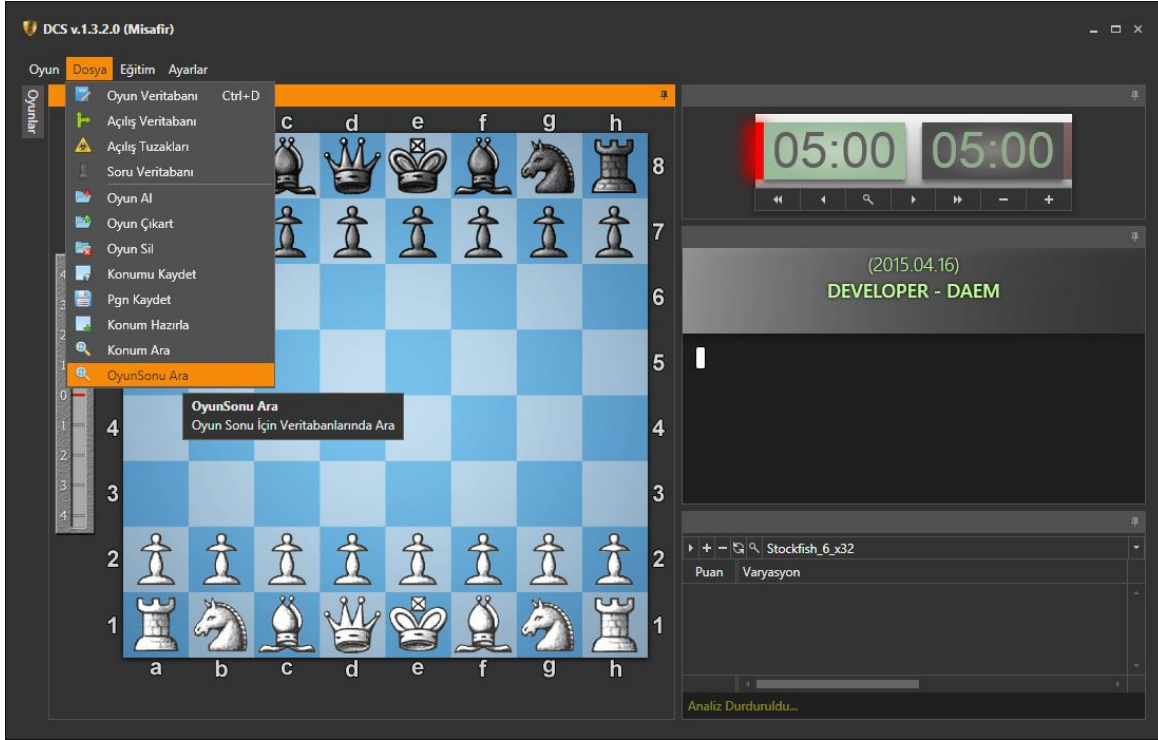
Aynı konumu farklı veritabanı dosyalarında aramak için sadece veritabanı listesinde arama yapılmasını istediğiniz dosyayı işaretlemeniz yeterlidir; tekrar konumu hazırlamanıza gerek yoktur.

Not: Konum arama işlemi her defasında maksimum 5000 oyun getirecektir.

¹ Chessbase içinde kullandığınız veritabanı dosyasında kayıtlı olduğundan emin olduğunuz bir oyun ortası konumu “konum hazırlama” ekranından hazırlayın ve hamle numarası alanına örneğin 2 yazın, sonra Chessbase içinde olduğundan emin olduğunuz bu konumu konum arama seçeneği ile aratın; sonuç bulunamadığını göreceksiniz. Aynı işlemi DCS içinden de deneyerek sonuç elde edebildiğinizi görebilirsiniz.

8.9. VERİTABANINDA MATERYAL DENGESİ ARAMA NASIL YAPILIR?

DCS içinde faydalı bir veritabanı özelliği de veritabanı dosyaları içinde materyal dengesi araması yapabiliyor olmanızdır. Bu özelliğin ne olduğunu ve nasıl kullanıldığını örnekle açıklayalım. “Dosya” menüsünden “Oyun Sonu Ara” seçeneğini tıklayın:



Aşağıdaki pencere açılır. Bu pencereden oyun içinde beyaz ve siyah tarafların sahip oldukları materyal (taş) sayılarını kutulara yazın:



Örneğin yukarıdaki materyal dengesi aramasında siyahların iki kalesine karşılık beyazların bir vezirinin olduğu oyunları aramak istediğimizi belirtiyoruz. Bu ekranda şah sayılarını değiştiremezsiniz. Sayısı bir veya daha büyük olan taşın zemininde kırmızı bir ışık yakılır. Bu aramada piyon sayılarını yazabileceğiniz kutuların olmadığı dikkatinizi çekmelidir.

Materyal dengesi araması yaparken sadece vezir, kale, fil ve at sayıları ile ilgileniyorsanız ve tarafların piyon sayılarını arama koşulu yapmak istemiyorsanız yukarıdaki gibi bir arama yapmanız gerekir. Bu aramada siyahın iki kalesine karşılık beyazın bir veziri olan oyunların tamamı listelenir. Bir oyunda

siyahın iki piyonuna karşılık beyazın bir piyonu vardır, bir başka oyunda üçer piyon vardır vb. bunun aramaya bir etkisi olmayacaktır zira piyon sayıları gözardı edilmiştir.

Piyon sayılarının aramada önemli olmasını istiyorsanız materyal arama ekranında piyon resmini mouse ile tıklayarak önce piyonların altına kutucukların açılmasını sağlamanız gerekir. Ardından aşağıdakine benzer arama tercihlerini kullanabilirsiniz.



Soldaki aramada siyahların bir kale ve dört piyonuna karşılık beyazların sadece bir vezire sahip olduğu konumların geçtiği oyunları arıyoruz.



Bu aramada siyahların iki fil bir at ve beş piyonuna karşılık beyazların iki kale ve iki piyona sahip olduğu oyunları arıyoruz.



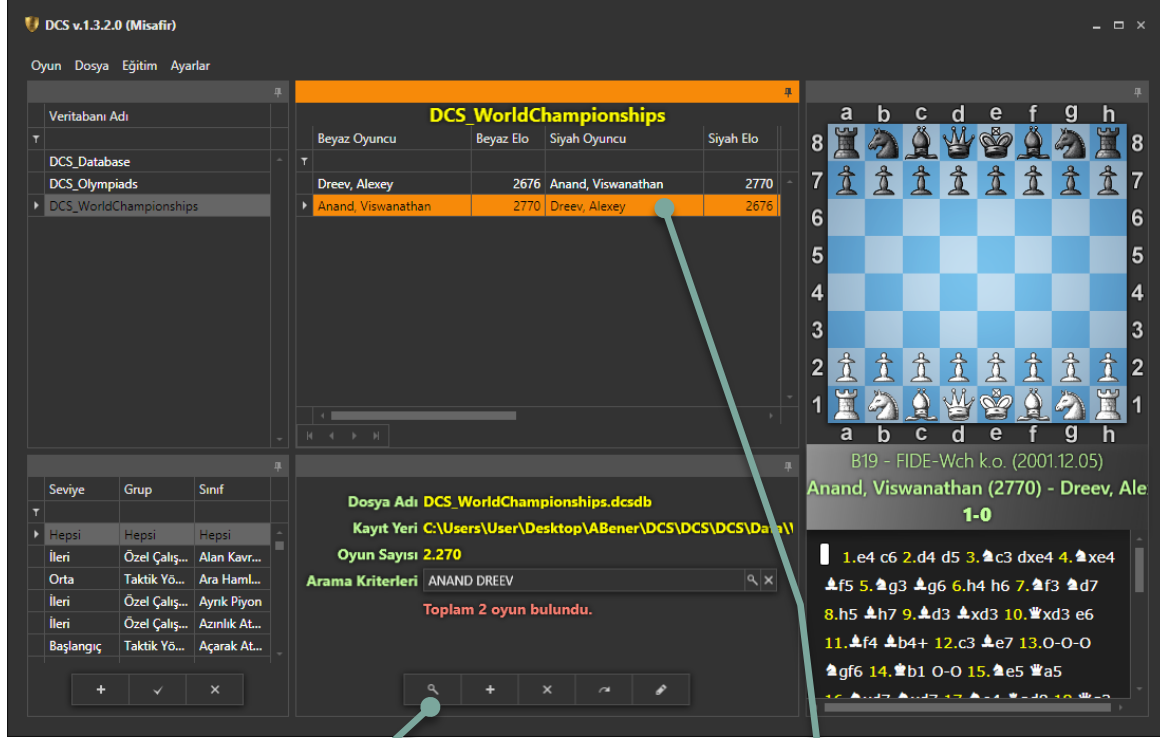
Bu aramada siyahların bir at ve bir piyonuna karşılık beyazların üç piyona sahip olduğu konumların geçtiği oyunları arıyoruz.

maksimum 5000 oyunu listeleyecektir.

Not: Materyal dengesi arama işlemi her defasında

8.10. VERİTABANINDAKİ OYUNA YORUM VE VARYANT EKLEME NASIL YAPILIR?

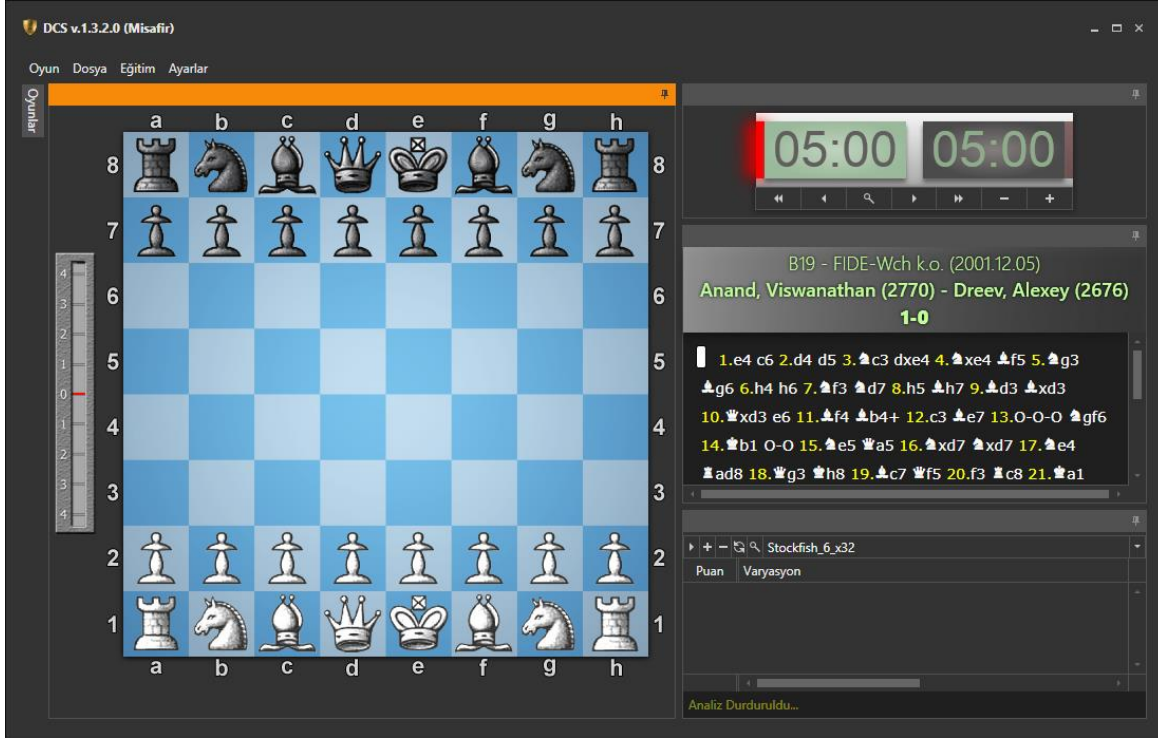
Veritabanı ekranını açıp bir veritabanı dosyası seçin. Ardından veritabanındaki bir oyunu arama yaparak veya listeden seçerek işaretleyin. Sağ taraftaki notasyon alanında hamleleri gördüğünüz oyuna birtakım yorumlar veya varyantlar eklemek için şimdi ekranın altındaki “Oyunu Aç” butonuna basın.



“Oyunu Aç” butonu ile oyunu ana ekrana gönderin.

“Oyunu Aç” butonu ile ana ekrana gönderip düzenleme yapacağınız oyunu buradan seçebilirsiniz.

Veritabanı ekranından oyuna varyant ekleyemez veya hamlelere yorum yazamazsınız. Bu iş için oyunun ana oyun ekranına taşınması gereklidir.



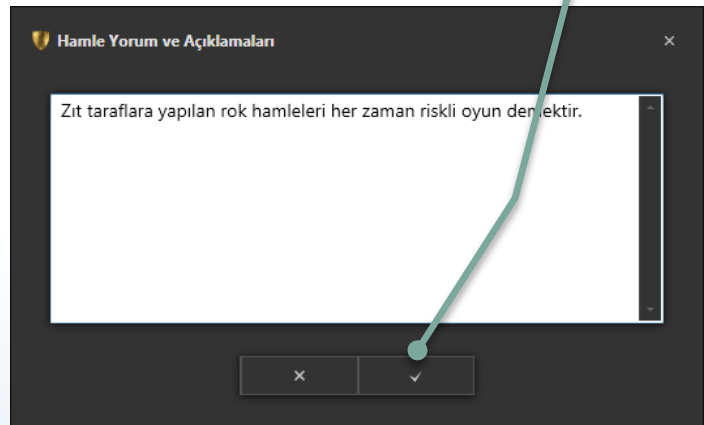
Örneğin yukarıdaki Şimdi 14...O-O hamlesini tıklayarak konumu o hamle olarak belirleyin.



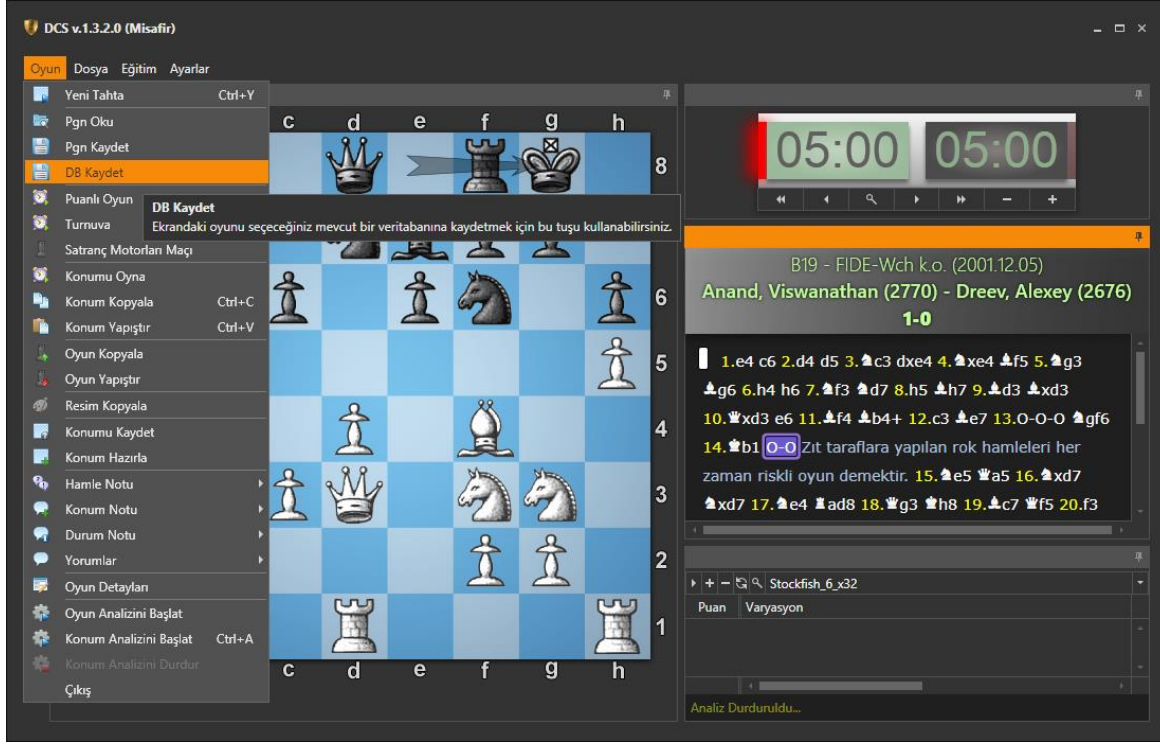
Ardından hamleyi sağ tıklayın ve açılan menüden “Yorum Ekle & Düzelt” seçeneğini işaretleyin.

Başlığında “Hamle Yorum ve Açıklamaları” yazan bir pencere açılacak ve hamle için yorum yazmanızı bekleyecektir. Bu pencerede hamle için yorum yazıp “Ok” işaretine basarak yorumlarınızı oyunun içine kaydedin:

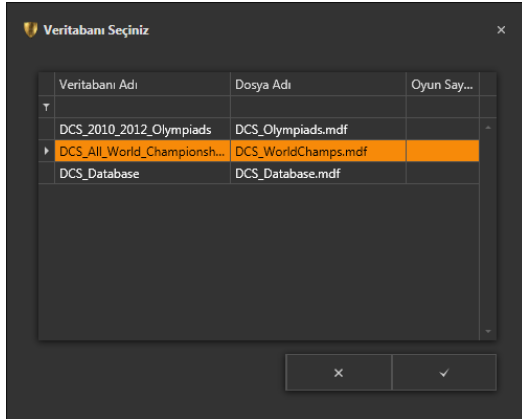
Yorumunuzu oyun içine kaydetmek için buraya basın.



Yorum kaydedildikten sonra notasyon alanı şu şekilde görünecektir:



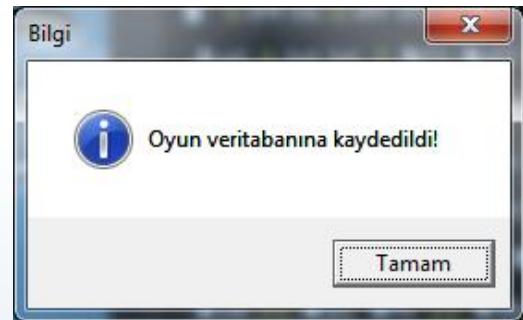
Şimdi yorumlanmış haliyle bu oyunu okuduğunuz veritabanının içine kaydetmek için “**Oyun**” menüsündeki “**DB Kaydet**” seçeneğini tıklayarak kayıt ekranını açın.



DB Kaydet seçeneği yukarıdaki gibi bir ekran açacaktır. Bu ekranda oyunu kaydetmek istediğiniz veritabanını seçip “Kaydet” seçeneği ile oyunu seçtiğiniz veritabanının içine kaydetmeniz mümkündür. Dilerseniz farklı bir veritabanı seçip oyunu o veritabanına da kaydedebilirsiniz.

Kaydedeceğiniz oyun seçtiğiniz veritabanı içinde zaten mevcut ise veritabanındaki oyunun üzerine yazılacaktır.

Aşağıdaki mesajı görürseniz kayıt işlemi tamamlanmıştır.



8.11. VERİTABANINDAKİ OYUNLAR NASIL SINIFLANDIRILIR?

Satranç oyuncuları belli bir seviyeden sonra oyunları sınıflandırmak isteyebilirler. Özellikle antrenörler ve profesyonel satranç oyuncuları oyunları sınıflandırmak için özel bir çaba harcamak zorundadır. Satranç oyunlarınızı çok yaygın olarak kabul görmüş olan standart sınıflandırma verilerini kullanarak kolayca sınıflandırmak için DCS içinde hazır bir sınıflandırma aracı mevcuttur.

Sınıflandırma işlemi veritabanı dosyaları içinde yapılır. Bu nedenle sınıflandırma işlemi için veritabanı ekranını açmanız gerekir:



Veritabanı ekranında oyunları kolayca filtrelemek için kullanılan kutular mevcuttur. Ekranın sol alt köşesindeki kutuda sınıflandırma verilerine göre filtre uygulayabilmeniz için gerekli satırları görebilirsiniz.

Sınıflandırma üç kademeli olarak yapılabilmektedir: (1) Seviye (2) Grup ve (3) Sınıf.

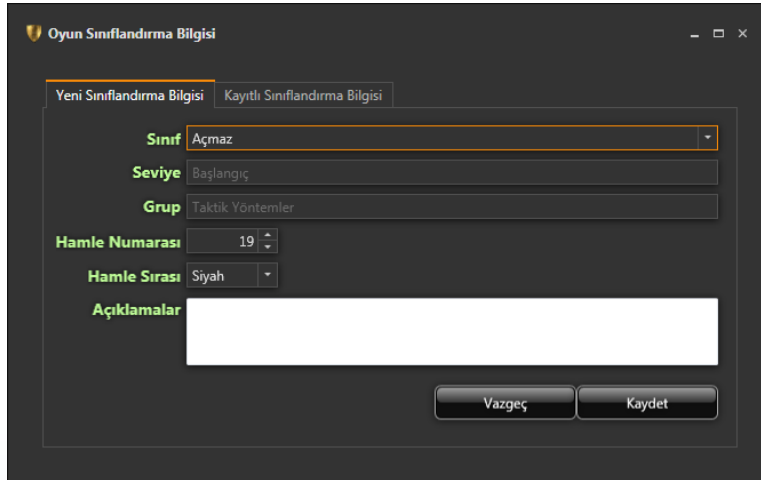
Seviye için üç seçenek mevcuttur: Başlangıç, Orta ve İleri seviyeler için sınıflandırma yapılmaktadır. Grup ve Sınıf kademelerinde çeşitli sınıflandırma seçenekleri mevcuttur. Bu seçenekler antrenörler ve satranç konusunda profesyonelleşmiş kişilerden edinilen bilgiler doğrultusunda hazırlanmıştır.

Örnek bir sınıflandırma işlemi yaparak işlemin nasıl yapıldığını adım adım gösterelim: Önce **DCS_Olympiads** veritabanını seçin. Ardından arama kutusuna **Polgar** yazarak Enter tuşuna basıp Polgar'ın oyunlarını filtreleyin. Listedeki **Samhuri-Polgar** oyununu tıklayarak sağ tarafta oyunu görüntüleyin ve oyunda siyahların 19.hamlesini tıklayarak ekranda bu konumu elde edin:



Konumda beyazlar f4 hamlesi ile şahın önündeki son piyonu da ileri sürmüş durumda. Siyahlar yaptığı hamle ile iki açmaz elde ediyor. e3 Karesindeki at siyah vezir nedeniyle açmazda, ayrıca e4 piyonu d5'teki atı alamaz çünkü c2'deki beyaz fil ve ardından tüm oyun sıkıntıya girer. Bu konum **“Başlangıç Seviye, Taktik Konumlar, Açmaz”** sınıflandırması için yeterli bir örnek konumdur ve bu oyunu bu temayla sınıflandırabiliriz.

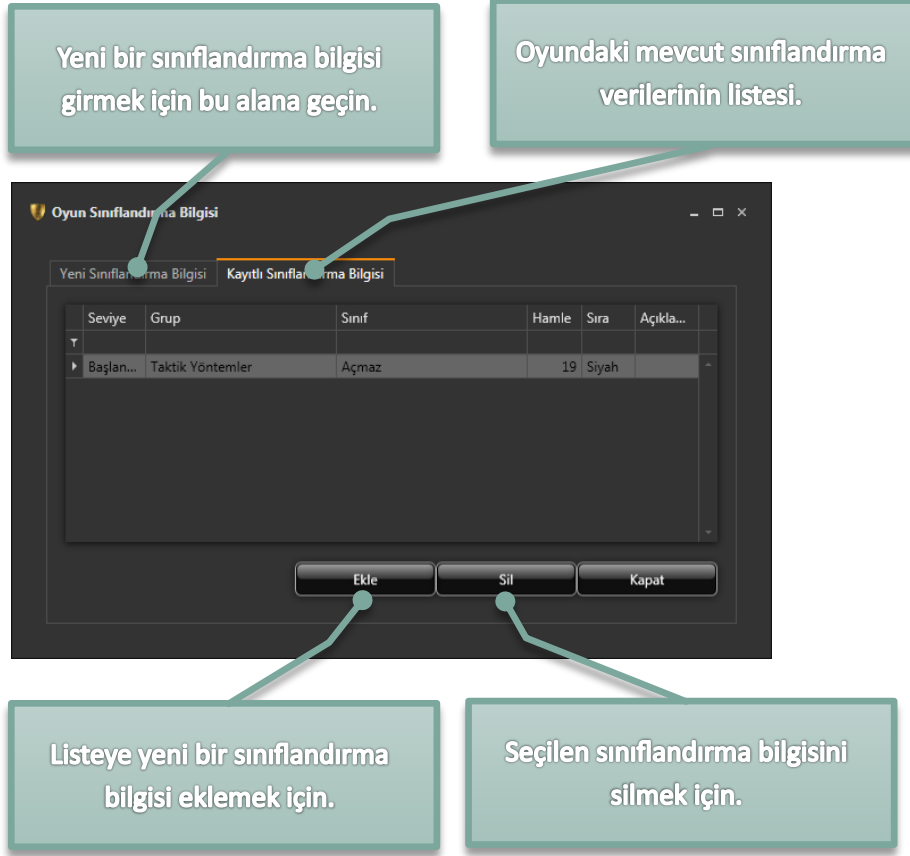
Şimdi hamle işaretli iken notasyon alanından hamleyi sağ tıklayın ve **“Seçili Hamleyi Sınıflandır”** seçeneğini tıklayın. Aşağıdaki pencere açılacaktır:



Açılan pencerede iki sekme vardır:
(1)Yeni Sınıflandırma Bilgisi ve
(2)Kayıtlı Sınıflandırma Bilgisi.

Açılan pencerede **“Yeni Sınıflandırma Bilgisi”** alanında bilgi girişi yapıp **“Kaydet”** butonuna basınca oyuna bir sınıflandırma verisi eklemiş olursunuz. **“Sınıf”** kutusuna **“Açmaz”** satırını seçip derseniz açıklama alanına notlar ekleyebilirsiniz. Ardından **“Kaydet”** butonuna basarak sınıflandırma bilgisini oyuna eklemiş olacaksınız. Sınıflandırma

ekranında **“Kaydet”** butonuna bastığınızda pencerenin ikinci sekmesi açılacaktır: Bu sekmedeki listede bu oyun içine kaydedilmiş sınıflandırma bilgileri görülebilir. Listedeki seçtiğiniz sınıflandırma bilgisini **“Sil”** butonuyla silebilir ya da yeni bir sınıflandırma bilgisi girmek için **“Ekle”** butonuna basabilirsiniz.



Sınıflandırma işlemi yaparken bilinmesi gereken durumlar:

- Bir oyun içinde dilediğiniz kadar sınıflandırma bilgisi girişi yapabilirsiniz.
- Aynı hamleyi dilediğiniz kadar farklı sınıflandırma bilgisi için işaretleyebilirsiniz.
- Oyunu başka veritabanına kopyalarken sınıflandırma bilgisi de kopyalanır.
- Oyunu PGN olarak kaydederken sınıflandırma bilgisi kaydedilemez.

8.12. SINIFLANDIRILMIŞ İÇERİKTE ARAMA NASIL YAPILIR?

DCS Veritabanı ekranında arama yaparken ayrıca (artı) bir kriter olarak sınıflandırma bilgisini kullanabilirsiniz. Eğer seçilen veritabanında verilen arama kelimelerine uygun oyunlar içinde sınıflandırma kriteri kullanmak istemiyorsanız sol alttaki sınıflandırma kriteri kutusundan **“Hepsi”** satırını seçmelisiniz. Veritabanı ekrnı açıldığında geçerli olarak bu satır seçili gelecektir.

Seçtiğiniz veritabanında belli bir sınıflandırma verisini filtre olarak kullanmak için o satırı işaretlemeniz yeterlidir.

Bir önceki konuda **“Açmaz”** olarak sınıflandırdığımız oyunu bulmak için sınıflandırma kriteri olarak **“Açmaz”** satırını seçmemiz yeterlidir. Sonuç aşağıdaki gibi olacaktır:

Seçili veritabanında **“Açmaz”** konusunu filtreliyoruz.

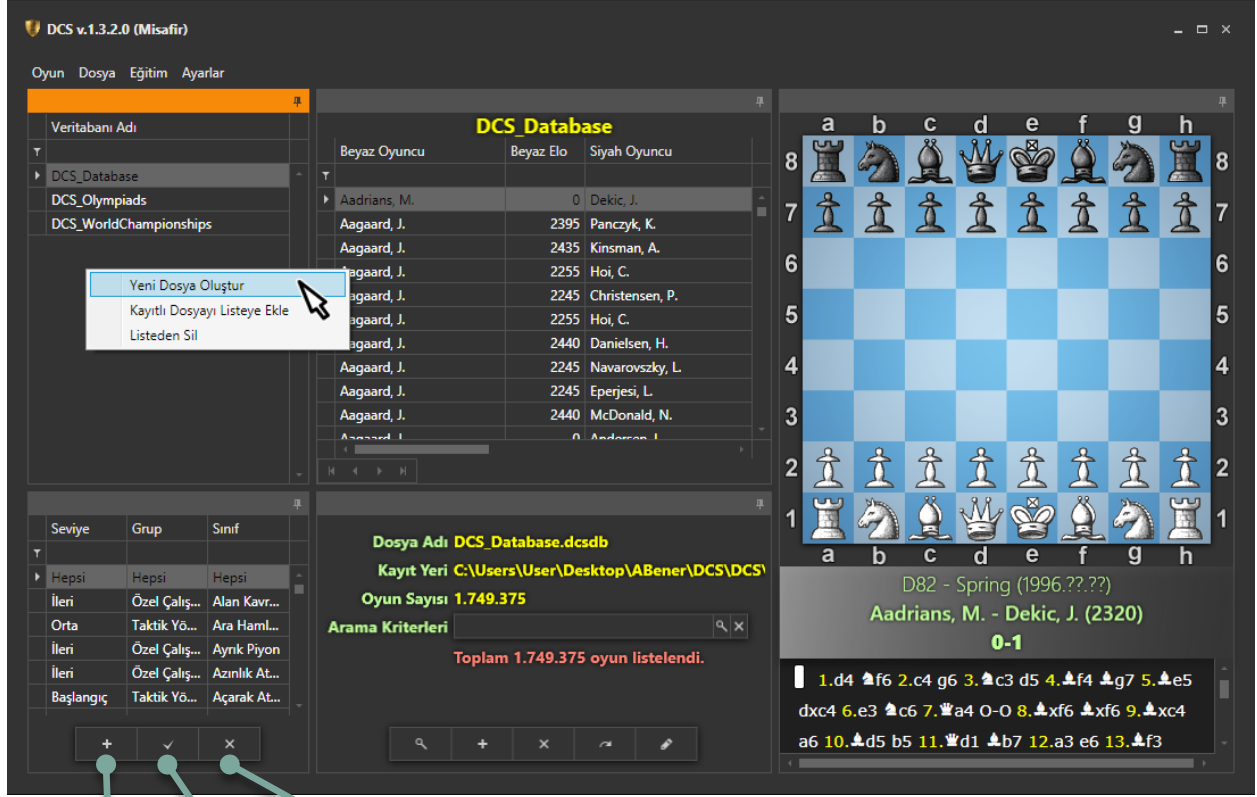
Bu konu ile sınıflandırılmış oyunlar anında filtrelenir.

The screenshot shows the DCS v.1.3.2.0 (Misafir) interface. On the left, a list of categories is shown with 'Başlangıç' selected. The middle panel displays search results for 'Açmaz' in the 'DCS_Olympiads' database, showing 18,596 games found. The right panel shows a chessboard with the game 'B30 - 39th Olympiad Men (2010.09.21) Samhouri, Ahmad Fawzi (2372) - Polg JOR 0-1 HUN' displayed, highlighting the move 'd5' in blue.

Seçilen oyun içinde **“Açmaz”** konusu ile sınıflandırılmış olan hamlenin zemini **lacivert** işaretlenerek bulmanız kolaylaştırılır.

8.13. VERİTABANI DOSYALARINI YÖNETMEK

DCS veritabanı ekranında birden fazla veritabanını aynı anda yönetebilirsiniz. İlk açıldığında ekranın sol tarafında yer alan veritabanı listesini sağ tıklayın, açılan menü ile veya sol altta yer alan butonlar yardımıyla temel üç fonksiyona ulaşabilirsiniz:



Yeni dosya
oluştur.

Mevcut dosyayı
listeye ekle.

Dosyayı
listeden sil.

Yeni dosya oluşturma seçeneği tıkladığınızda size dosyanın harddiskteki yeri+adı ve veritabanında görünen adı sorulacaktır:

Dosya belirtmek için
... tuşuna basın.

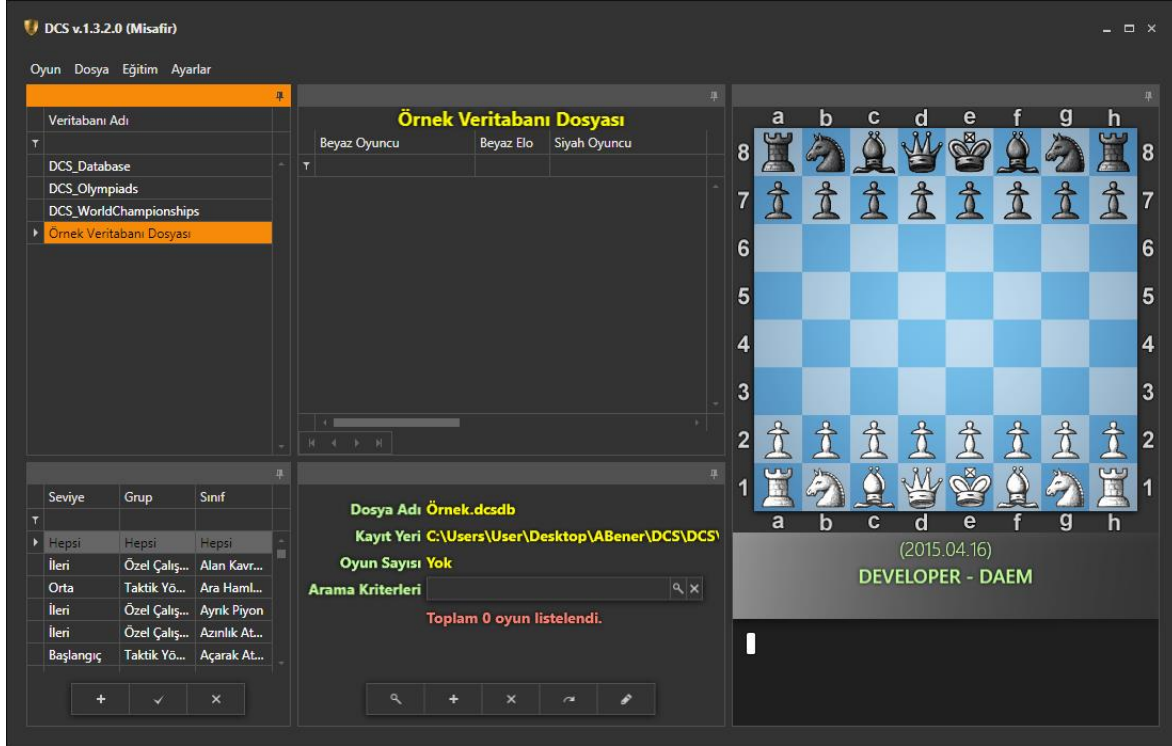
Ad	Değiştirme tarihi	Tür	Boyut
DCS_Database.dcsdb	12.4.2015 22:52	DCSDB Dosyası	2.535.040 KB
DCS_Database.idx	2.4.2015 02:15	IDX Dosyası	3.653.082 KB
DCS_Olympiads.dcsdb	16.4.2015 14:31	DCSDB Dosyası	41.600 KB
DCS_Olympiads.idx	12.4.2015 20:00	IDX Dosyası	45.195 KB
DCS_WorldChampionships.dcsdb	12.4.2015 22:58	DCSDB Dosyası	4.288 KB
DCS_WorldChampionships.idx	12.4.2015 20:00	IDX Dosyası	5.311 KB

Dosya yerini ve
adını belirleyip
Kaydet tuşuna
basın.

Listede görünecek
veritabanı
açıklamasını
buraya yazın.

Kaydet tuşuna
basarak işlemi
tamamlayın

Veritabanı dosyası oluşturulduğunda artık listede aşağıdaki gibi görünen yeni bir veritabanı dosyası göreceksiniz:

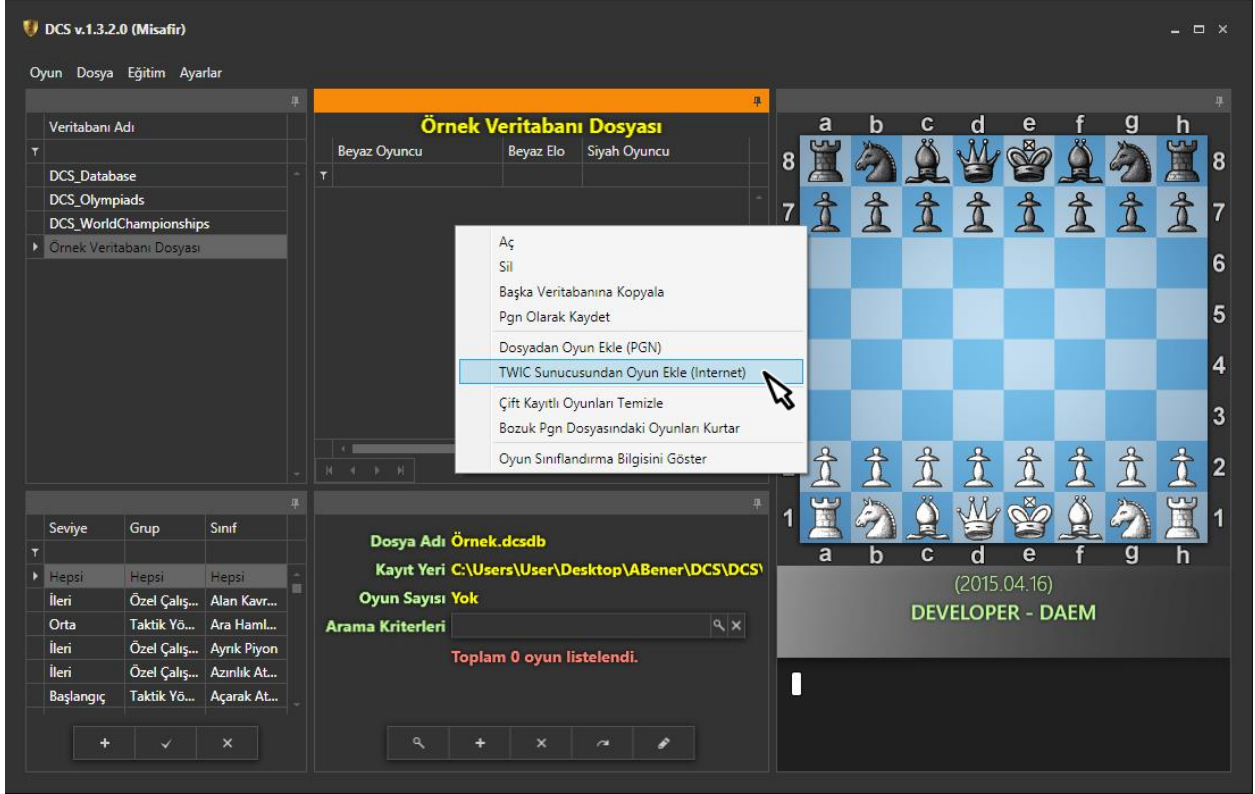


Bir DCS veritabanı harddiskte iki dosya halinde bulunur. Bu dosyaları birlikte aynı yerde tutmanız gerekir. Yedekleme veya başka bir bilgisayara kopyalama yapacaksanız her üç dosyayı birlikte ele almanız gerekir:

#.dcsdb ve **#.idx** Bu dosyaların birlikte yedeklenmeleri ve kopyalanmalarına dikkat etmelisiniz. Boş bir veritabanında **.idx** uzantılı dosya olmayabilir, bu dosya indeksleme içindir ve gerektiğinde otomatik olarak oluşturulacaktır. Veritabanı listesinden bir veritabanını sildiğinizde harddiskinizdeki dosyalar silinmez, sadece DCS içindeki bağlantı koparılır. Dilediğiniz zaman bu veritabanını 2.buton ile ya da veritabanı listesinde sağ tıklayıp **“Kayıtlı Dosyayı Listeye Ekle”** seçeneğini işaretleyerek tekrar listeye ekleyebilirsiniz.

8.14. İNTERNETTEN (TWIC) OYUN NASIL YÜKLENİR?

TWIC yaygın olarak bilinen ve kullanılan ücretsiz bir satranç veritabanı yayın sitesidir. Satrançta her dönem için oynanan önemli oyunları ve turnuvaları yayınlayan bir internet portalidir. Belli aralıklarla (haftalık olarak) TWIC güncellenir ve listeye yeni bir numara ile oyunlar/turnuvalar eklenir. The Week In Chess'in kısaltılmış hali olarak (TWIC) bilinir. DCS içine burada yayınlanan oyunları yükleyebilirsiniz. Bunu yapmak için önce listeden bir veritabanı seçin; ardından oyun listesinin bulunduğu kutuyu sağ tıklayın ve **"TWIC Sunucusundan Oyun Ekle (Internet)"** menüsünü işaretleyin:

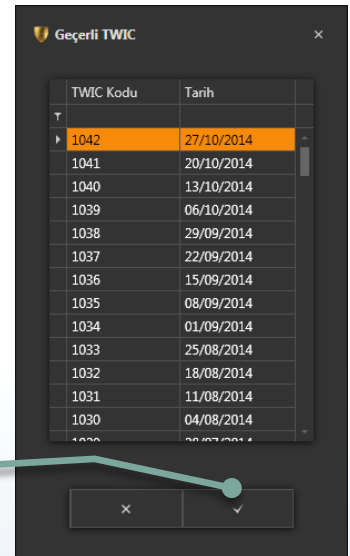


Menü tıklanınca bir pencere açılır ve internet bağlantınızı kullanarak TWIC sunucusunda uygun olan dosyaları tarih ve numara listesi şeklinde yan tarafta görüldüğü biçimde karşınıza getirir:

Listede en üstteki TWIC en yeni olan kayıttır ve aşağı doğru gidildikçe eski tarihli dosyalara ulaşabilirsiniz.

Seçeceğiniz TWIC dosyasını veritabanınıza eklemek için listenin altında yer alan "Tamam" butonuna basın.

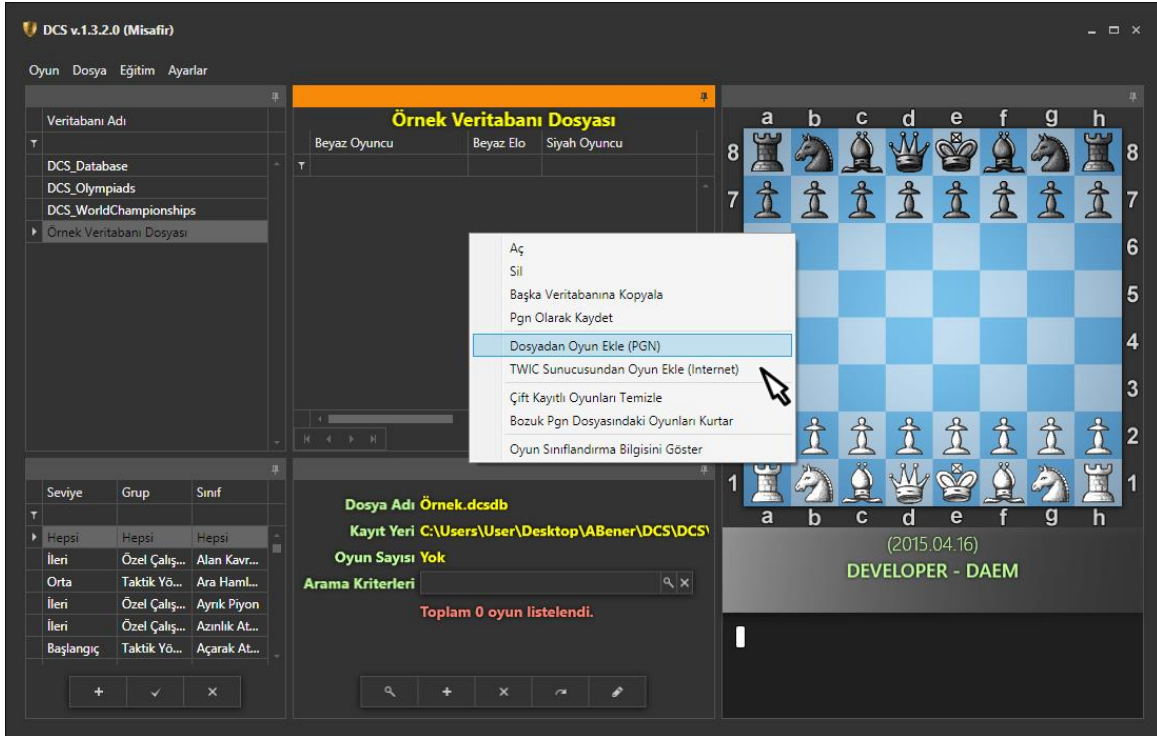
TWIC download işlemini başlatmak için buraya tıklayın.



8.15. PGN DOSYADAN VERİTABANINA OYUN NASIL YÜKLENİR?

PGN (Portable Game Notation) tüm dünyada kullanılan yaygın bir dosya tipidir. Oyunlara ait üst bilgileri, hamleleri, varyantları ve yorumları içine kaydedebilen metin tabanlı bir dosya yapısıdır. Bu dosyalar indeksli olmadıkları için bu dosyalardan oyun veya konum araması yapmak zordur. O nedenle satranç yazılımları PGN dosya tipini genellikle oyun paylaşımı ve/veya transferi yapmak için kullanırlar ve kendi veritabanı sistemleri vardır.

DCS içine başka bir platformdan PGN oyun(lar) yükleyebilirsiniz. Bir PGN dosyada milyonlarca oyun kayıtlı olabilir. Aşağıda gösterilen menü yardımıyla bir PGN dosya içindeki tüm oyunları bir defada bir DCS veritabanı dosyasına kaydedebilirsiniz:



Menü tıklanınca PGN dosyayı seçmeniz istenecektir. Bilgisayarınızda PGN dosyanın yerini ve adını işaretleyip tamam butonuna basarak dosyadaki tüm oyunların seçili olan veritabanına kaydedilmesini sağlayabilirsiniz.

Aynı PGN dosyayı kullanarak tekrar tekrar aynı oyunları veritabanına almanız durumunda veritabanındaki oyunlar çiftlenecektir. DCS veritabanına PGN dosyadan oyun eklerken eklenen oyunların zaten mevcut olup olmadığını kontrol etmeyecektir.

Veritabanınızdaki çift oyunları ayıklayıp teke indirmek için aynı menüdeki **“Çift Kayıtlı Oyunları Temizle”** seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu menü seçeneği veritabanındaki çift kayıtlı oyunları tespit edip bunları bir tane olacak şekilde temizleyecektir. Bu ayıklama işlemi yapılırken hem oyundaki ana varyantın hamleleri hem de oyuna ait üst bilgiler (oyuncular, oyun tarihi, turnuva adı vs.) dikkate alınarak karşılaştırmalar yapılır.

8.16. VERİTABANINDAKİ OYUN(LAR) PGN DOSYAYA NASIL KAYDEDİLİR?

Oyun Veritabanı ekranını açın. Listedeki bir veritabanı işaretleyin. Oyun listesindeki ilk oyun işaretlenecek ve sağdaki notasyon panosunda hamleleri görünecektir:



Şimdi büyük-harf (**Shift**) tuşuna basılı tutarken 5.satırdaki oyunu mouse ile tıklayın. İlk 5 oyun seçili hale gelecektir. Bu şekilde seçili oyunla işaretlediğiniz oyun arasındaki tüm oyunları bir kerede işaretleme yapabilirsiniz. İşaretli olan satırların rengi değişecektir:



Şimdi kontrol (**Ctrl**) tuşuna basılı tutarken mouse ile 7. Ve 9. Satırlardaki oyunları ayrı ayrı tıklayın:

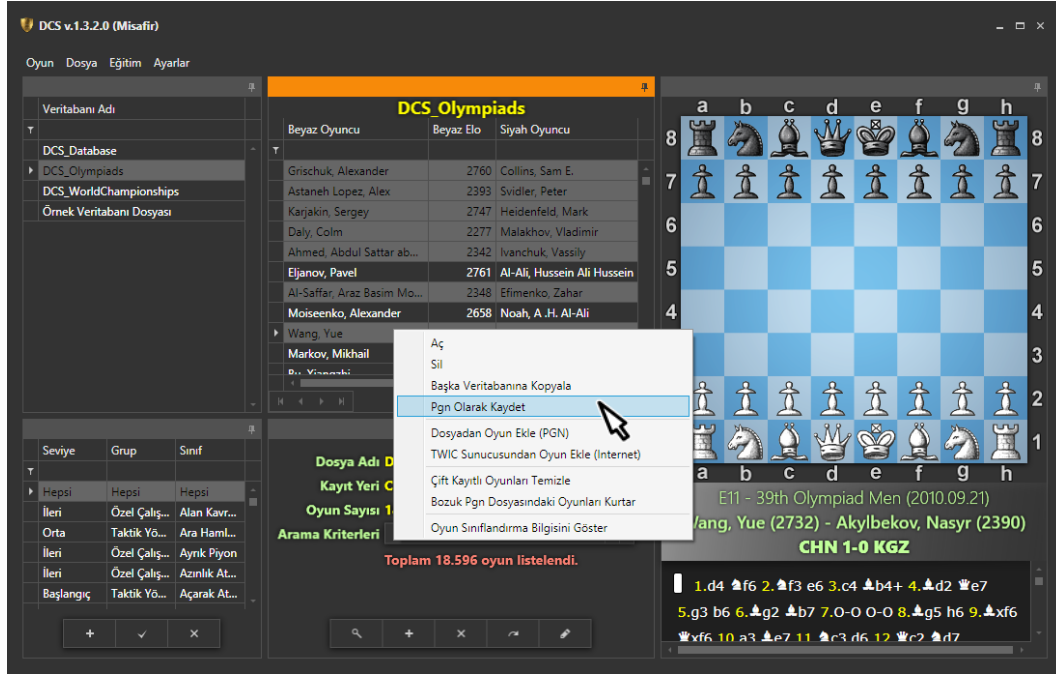


Kontrol tuşuna basılı tutarken tıkladığınız satırları birer birer işaretli hale getirebilir veya tekrar işaretlenmişler listesinden çıkarabilirsiniz.

İpucu : Tüm oyunları işaretlemek için Ctrl+A tuşlarına basmanız yeterli olur.

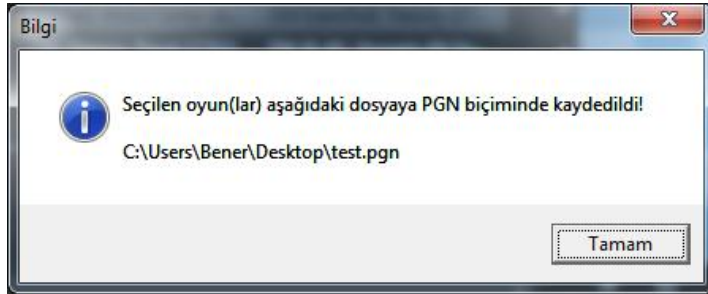
Bu işaretleme yöntemi aslında bilgisayarınızda dosyaları kopyalamak veya silmek için seçili hale getirirken kullandığınız yöntemin aynısıdır.

Listeden işaretlediğiniz oyunları PGN dosyaya kaydetmek için sağ tıklayarak açılan menüden “**PGN Olarak Kaydet**” seçeneğini tıklayın.



Seçeceğiniz bir dosya veya yeni oluşturulacak bir dosyaya seçili olan oyunlar PGN formatında kaydedilecektir. Bu dosyayı artık PGN okuyabilen başka programlarda da sorunsuzca kullanabilirsiniz.

Örnek uygulamamızda masaüstüne “**test**” adında bir dosya belirterek devam edersek aşağıdakine benzer bir mesaj gelecektir:



Dosyayı **Notepad** ile açtığımızda yandaki gibi bir içerikle karşılaşırız. Alt alta tüm oyunların kaydedildiğini görebilirsiniz. DCS veritabanındaki bir oyun bir PGN dosyaya kaydedilirken oyun üst bilgilerine **DCSID** kodlu bir alan eklenir. Bu kod o oyun için DCS'nin atadığı kayıt numarasıdır. Aynı oyuna açıklamalar girip veya varyantlar ekledikten sonra veritabanından tekrar aynı PGN dosyaya kaydetmek isterseniz DCS bu kod numarası ile oyunu algılayıp içeriğini düzeltir, dosyanın sonuna yeni bir oyun olarak eklenmez.

Bu kod numarası başka programların PGN dosyayı okuyamamalarına neden olmaz. Chessbase gibi programların kendi özel ihtiyaçları için PGN üst bilgilerine eklediği bu tür alanlar mevcuttur. Bu alanlara sahip oyunların okunması DCS için problem teşkil etmez.

```

test.pgn - Not Defteri
Dosya Düzen Biçim Görünüm Yardım
[DCSID "85ebc10c-d6b2-4fbc-af31-d5a44701e7d0"]
[Event "39th Olympiad Men"]
[Site "Khanty-Mansiysk RUS"]
[EventType "team"]
[EventDate "2010.09.21"]
[Date "2010.09.21"]
[Round "1"]
[Result "1/2-1/2"]
[ECO "D15"]
[Opening "QGD Slav"]
[Variation "4.Nc3"]
[WhiteTeam "RUS1"]
[WhiteTitle "GM"]
[White "Grischuk, Alexander"]
[WhiteElo "2760"]
[BlackTeam "IRL"]
[BlackTitle "IM"]
[Black "Collins, Sam E."]
[BlackElo "2431"]

1. d4 d5 2. Nf3 Nf6 3. c4 c6 4. Nc3 a6 5. c5 Bf5 6. Bf4 Nbd7 7. e3 Nh5 8. Be5
Nh6 9. Bg3 Ne4 10. Nxe4 Bxe4 11. Nd2 Bg6 12. b4 f6 13. Be2 e5 14. Nb3 Be7
15. a4 O-O 16. O-O Kh8 17. Qd2 Re8 18. b5 Qc8 19. Qb2 Bd8 20. b6 e4 21. Rae1
Nf8 22. Qc3 f5 23. f3 exf3 24. gxf3 Bf6 25. Bd3 Ne6 26. Bd6 Ng5 27. Kh1 Bh5
28. Nd2 Qd7 29. Bc2 Bg6 30. Re2 Re6 31. f4 Ne4 32. Nxe4 fxe4 33. Rg2 Bf5 34.
Rf1 Rg8 35. Bd1 Qf7 36. Be2 Ree8 37. Be5 Bh3 38. Rg3 Bf5 39. Qb3 Rd8 40.
Rg2 Rde8 41. Qd1 Re7 42. Bh5 Qe6 43. Qg1 Rd7 44. a5 Re7 45. h4 Rd7 46. Be2
Re7 47. h5 h6 48. Kh2 Qf7 49. Qd1 Qe6 50. Bg4 Bxg4 51. Rxg4 Qf5 52. Rg6 Rf7
53. Qg4 Qxg4 54. R2xg4 Kh7 55. Kh3 Rff8 56. Rg2 Rf7 57. Kg4 Rgf8 58. Rg1 Kh8
59. Kh3 Rg8 60. R1g3 Kh7 61. Rg2 Kh8 62. Kg4 Kh7 63. Bd6 Re8 64. Rg1 Rg8 65.
f5 Re8 66. Kf4 Ra8 67. Be5 Rc8 68. R1g4 Ra8 69. Rxf6 Rxf6 70. Bxf6 gxf6 71.
Rg6 Rf8 72. Kg3 Rf7 73. Kf2 1/2-1/2

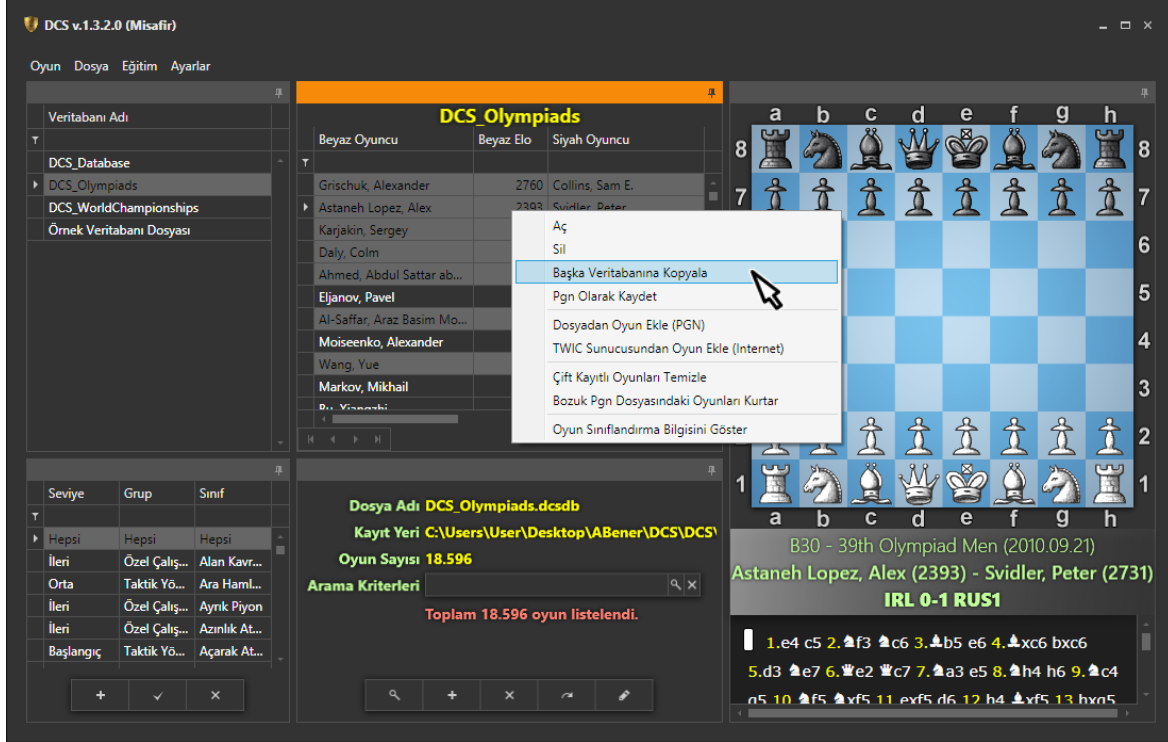
[DCSID "a4168c4a-fffd4-4936-bdd4-3b2feeaccb2c"]
[Event "39th Olympiad Men"]
[Site "Khanty-Mansiysk RUS"]
[EventType "team"]
[EventDate "2010.09.21"]
[Date "2010.09.21"]
[Round "1"]
[Result "0-1"]
[ECO "B30"]
[Opening "Sicilian"]
[Variation "Nimzovich-Rossolimo attack (without ...d6)"]
[WhiteTeam "IRL"]
[WhiteTitle "FM"]
[White "Astoneh Lopez, Alex"]
[WhiteElo "2393"]
[BlackTeam "RUS1"]
[BlackTitle "GM"]
[Black "Svidler, Peter"]
[BlackElo "2731"]

1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 e6 4. Bxc6 bxc6 5. d3 Ne7 6. Qe2 Qc7 7. Na3 e5 8.
Nh4 h6 9. Nc4 g5 10. Nf5 Nxf5 11. exf5 d6 12. h4 Bxf5 13. hvg5 O-O-O 14. gxf6
d5 15. Ne3 Bg6 16. Ng4 Re8 17. Bg5 f5 18. Nf6 Re6 19. Nh5 Bf7 20. O-O-O Rg6

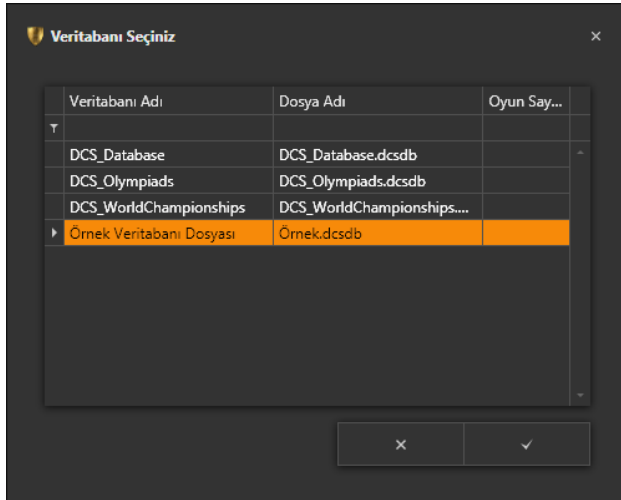
```

8.17. VERİTABANINDAN OYUN KOPYALAMA VE SİLME İŞLEMLERİ NASIL YAPILIR?

Oyun Veritabanı ekranını açın. Listedeki bir veritabanı seçin. Veritabanı içinde kayıtlı olup da listelenen oyunlardan dilediğiniz kadarını işaretleyerek seçili hale getirin. Oyun listesini sağ tıklayarak açılan menüden **“Başka Veritabanına Kopyala”** seçeneğini tıklayın:



Kopyalama için hedef veritabanını seçebilmeniz için aşağıdaki ekran açılacaktır:



Listeden dilediğiniz bir veritabanı belirtip tamam butonu ile oyunları kopyalayabilirsiniz. Hedef veritabanında zaten mevcut olan oyunların üzerine yazılacağını ve oyunların çoğaltılmayacağını unutmayın. Silme işlemi için seçme işleminden sonra **“Sil”** seçeneğini tıklamanız yeterlidir.

Silme işleminin geri alınamayacağını unutmayın. Bu nedenle silme işlemi yaparken dikkatli olun.

9. DİĞER VERİTABANLARI

DCS içinde faydalı olabilecek üç farklı içerik türü veritabanı haline getirilmiş ve kullanımınıza sunulmuştur. Bu bölümde bu içeriklerle ilgili ekranları nasıl kullanabileceğiniz tarif edilmiştir.

9.6. AÇILIŞ VERİTABANI

Satrançın en önemli bilgilerinden biri açılışlardır. Bu konu çok ayrıntılı olacak birçok kitapta ele alınmış ve açılışlar hakkında binlerce makale ve derleme çalışması yapılmıştır. Satrançta en çok oynanan açılış hamleleri isimlendirilmiş ve bir kategorik düzenlemeye tabi tutulmuşlardır. Açılışlar sayı olarak çok fazla olmasa da açılışların alt varyantları oldukça fazladır. DCS Açılış Veritabanı bölümünde isimlendirilmiş ve literatüre geçmiş tüm açılışlar kayıt altına alınmıştır. Yaklaşık 102 açılış ve bunlara ait olup da isimleriyle literatüre kaydedilmiş olan yaklaşık 2700 varyantı bulup inceleyebilirsiniz. “Dosya” menüsünden “Açılış Veritabanı” seçeneği ile bu veritabanına ulaşabilirsiniz.

Açılış isimleri listesi (en üstteki satırdan filtre uygulayabilirsiniz).

Varyant listesi (en üstteki satırdan filtre uygulayabilirsiniz).

The screenshot shows the DCS v.1.3.2.0 (Misafir) application window. The interface is divided into several sections:

- Left Panel:** A list of chess openings. The top item is "Adams Savunması". Below it, "Catalan Açılışı" is selected and highlighted.
- Center Panel:** A table with three columns: "ECO", "Varyasyon", and "Hamleler". The first row is highlighted in orange, showing "E00", "Catalan Açılışı", and "1 d4 Af6 2 c4 e6 3 g3".
- Bottom Panel:** A chessboard showing the position after the first three moves of the Catalan Opening. The pieces are: White: d4, f6, c4, e6, g3; Black: d5, f7, 5 Af3, O-O, 6 O-O, Abd7, 7 Vc2, c6, 8 Abd2, b6, 9 b3, a5, 10 Fb... (truncated).
- Right Panel:** A set of buttons: "Tekrar Göster", "Varyasyonu İncele", "Açılışı İncele", and "Kapat". Below these buttons is a "Hız (ms)" slider set to 1000.

Seçilen varyantı izleyebileceğiniz tahta.

Seçilen varyant için yapabileceğiniz işlemler.

9.7. AÇILIŞ TUZAKLARI VERİTABANI

Açılış tuzakları tamamen başlangıç seviyesindeki oyuncuların kullanmaları için hazırlanmıştır. Orta seviye oyuncuların veya ileri seviye oyuncuların zaten bildikleri ve dikkat ettikleri bu tuzaklar eğlence amaçlı olarak incelenebilmesi için derlenmiş ve yazılıma bir veritabanı olarak dahil edilmiştir. DCS içinde “Dosya” menüsü altında “Açılış Tuzakları” seçeneği ile ulaşabilirsiniz:

Tuzakları içeren açılış isimleri listesi (en üstteki satırdan filtre uygulayabilirsiniz).

Tuzak listesi (en üstteki satırdan filtre uygulayabilirsiniz).

The screenshot shows the DCS v.1.3.2.0 (Misafir) application. The 'Dosya' menu is open, and 'Açılış Tuzakları' is selected. The interface is divided into several sections:

- Left Panel:** A list of opening names (Açılış Adı) including Alapin Açılışı, Alekhine Savunması, Benko; Barczay; Bilek; Mac... Açılışı, Beyer Gambiti, Bird Açılışı, Bogoljubov; Lundin; Milenas-Van Ge..., Borgsmann Macho; Grob, Carro-Kann Savunma..., Catalan Açılışı, Dunst Açılışı, Dutch Savunması, Fil Açılışı, Franco Hint; Horwitz Savunması, Fransız Savunması, Grob Açılışı, Grunfeld Savunması, Hint Savunması (Bati), Hint Savunması (Dogu), Iki At Savunması, İngiliz Açılışı, Iskandinav, İtalyan Açılışı, Kotov-Robatsch Savunması, Larsen Açılışı, Litvanya Açılışı, Merkez Açılışı.
- Center Panel:** A table with columns: Açılış/Varyasyon, Hamle, Sonuç, and Hamleler. It lists various traps like Carro-Kann Savunması, Carro-Kann Savunması / Iki At Saldırısı, Carro-Kann Savunması / Retreat Devam Yolu..., Carro-Kann Savunması / Goldman Varyasyonu, Carro-Kann Savunması / Goldman Varyasyonu, and Carro-Kann Savunması / Modern; İngiliz Varyas...
- Bottom Left:** A chessboard showing the selected trap (Carro-Kann Savunması) with a green circle highlighting the move 1. e4 c6 2. Ac3 d5 3. Af3 dxe4 4. Axe4 Ad7 5. Fe2 Aa6 6. exd5 cxd5 7. Fb5+ 1-0.
- Bottom Right:** Control buttons: Tekrar Göster, Hamleleri İncele, Kapat, and a speed control (Hız (ms) 350).

Seçilen açılış tuzağını izleyebileceğiniz tahta.

Seçilen tuzak için yapabileceğiniz işlemler.

“Hamleleri İncele” butonu ile seçilen açılış tuzağını ana oyun ekranına gönderebilir ve burada satranç motoru yardımıyla analiz edebilirsiniz. Böylece tuzak hamleyi ve yapılması gereken doğru hamleleri satranç motoru yardımıyla kolayca görmemiz mümkündür.

9.8. TAKTİK KONUM (SORU) VERİTABANI

Büyük ustaların “Satranç %90 taktiktir” sözünden yola çıkarak DCS içinde dev bir taktik soru veritabanı hazırlanmış ve kullanıma sunulmuştur. “Dosya” menüsünden “Soru Veritabanı” seçeneği tıklanarak taktik soru veritabanına ulaşabilirsiniz. Bu kılavuzun hazırlanmasında baz alınan versiyon için 44.049 adet soru kaydı bulunur, bu sayı kullandığınız versiyona göre daha fazla olabilir:

Soru veritabanında arama yapmak için filtre tercihlerinizi belirteceğiniz alanlar.

Filtrelenmiş soruların listesi (en üst satırdan ayrıca filtreleyebilirsiniz).

Kriterlerinizi belirleyip “Ara” butonuna basın.

Seçilen soruyu göreceğiniz tahta.

Seçilen soru ile ilgili işlem yapmanız için seçenekler.

Sisteme kendi sorularınızı yükleyebilirsiniz. Yeni soru ekleme işlemi konum hazırlama bölümünde açıklanmıştır. Bu sorularla antrenman yapabilirsiniz. Antrenmanın nasıl yapıldığı eğitimle ilgili sonraki bölümlerde açıklanacaktır.

10.YARDIMCI FONKSİYONLAR

DCS sadece oyun analizi ve veritabanı uygulaması olmayıp bazı pratik yardımcı fonksiyonları da barındıracak şekilde hazırlanmıştır. Bunlardan birkaçı aşağıdaki gibidir.

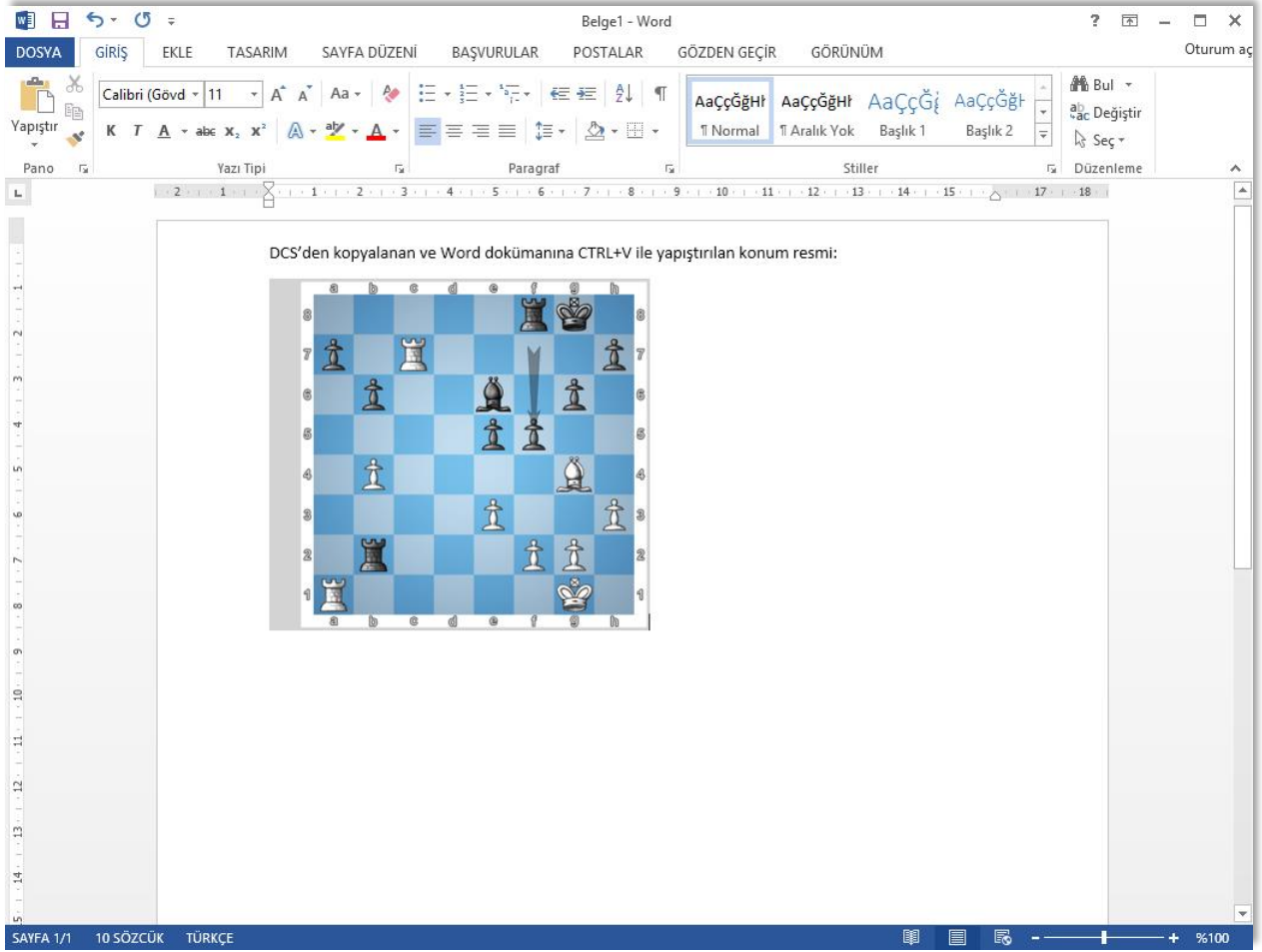
10.6. EKRANDAKİ KONUMUN RESMİNİ NASIL KOPYALARSINIZ?

Satrançla ilgilenen kişiler bazen bir konumun resmini paylaşmak için ihtiyaç duyabilirler. Böyle durumlar için DCS içinde basit bir fonksiyon eklenmiştir. Örneğin aşağıdaki konum ekranda olsun:



Tam olarak bu konumun resminialmanız ve örneğin Word içine kopyalamanız gerekli olsun. Bunu yapmak için **“Oyun”** menüsünden **“Resim Kopyala”** seçeneğini tıklayın.

Ekrandaki taşlar ve tahta renkleri ve koordinatların açık/kapalı olma durumu dikkate alınarak, tahtanın yönü de aynı şekliyle panoya kopyalanır.



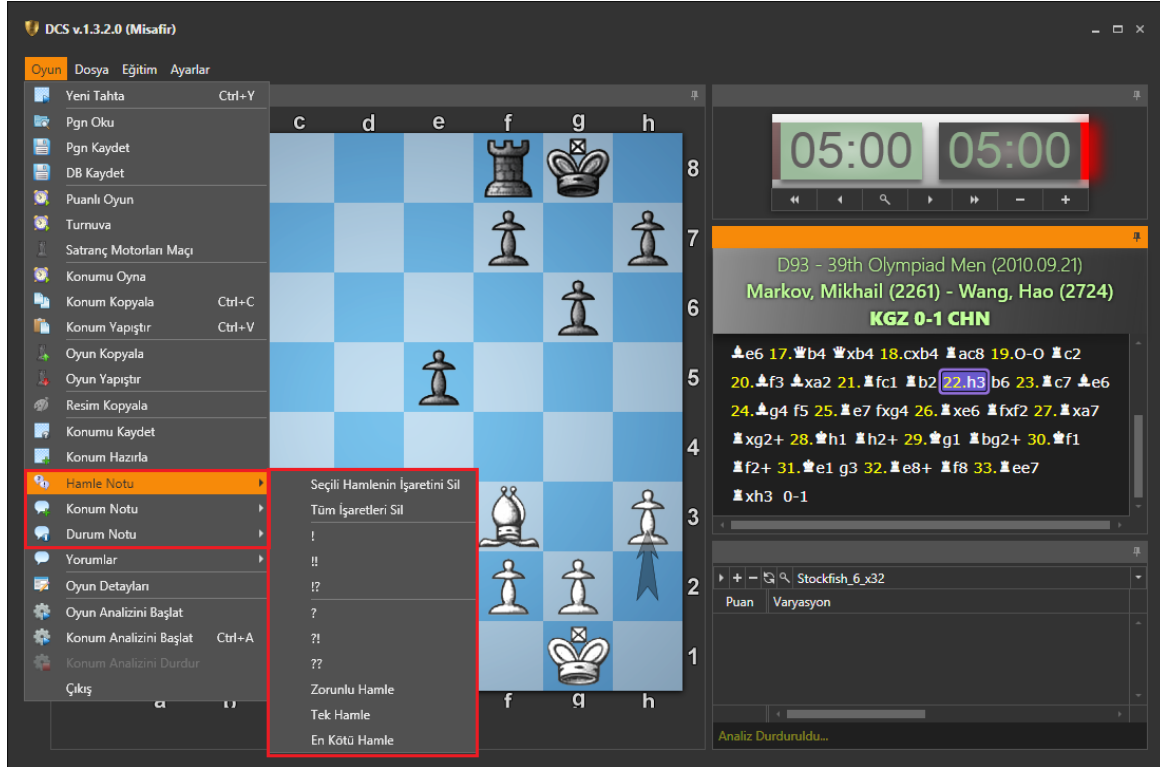
Pano (Clipboard) içine kopyalanan resmi dilediğiniz ortama yapıştırabilirsiniz. Örneğin yukarıdaki ekranda görüldüğü gibi Word içine Ctrl+V ile yapıştırabilirsiniz.

Paint ya da PhotoShop gibi tüm resim işleme yazılımlarına da aynı şekilde panodaki konum resmini yapıştırarak aktarabilirsiniz.

10.7. HAMLE/KONUM/DURUM DEĞERLENDİRMESİ NASIL İŞARETLENİR?

PGN Standartlarına uygun olarak bir hamleyi, konumu ya da genel durumu değerlendirmek için herhangi bir hamle sonuna değerlendirme notu girişi yapabilirsiniz. DCS %100 uyumlu bir şekilde hamle konum ya da durum değerlendirme notları girişini sağlamaktadır. Bunun için değerlendirme notu girişi yapacağınız hamleyi notasyon alanından seçili hale getirin. Hamleyi sağ tıklayın ve açılan menüdeki **Hamle Notu / Konum Notu / Durum Notu** alt menülerinden birine ait seçeneği tıklayarak hamleye seçtiğiniz değerlendirme notunun girilmesini sağlayabilirsiniz.

Dilerseniz aynı işlemi “Oyun” menüsü altında yer alan aynı menü seçeneklerinden de yapabilirsiniz:



Değerlendirme bilgisini silmek için hamle seçiliyken ilgili alt menüden “Seçili Hamlenin ... Sil” seçeneğini kullanarak o hamleye ait değerlendirmeyi ya da dilerseniz “Tüm Sil” seçeneği ile oyundaki ilgili gruba ait tüm değerlendirme notlarını temizleyebilirsiniz.

Bu şekilde girilen değerlendirme notları diğer programlarda notasyon alanında farklı görüntülenebilir ancak tüm programlara uyumludur. Herhangi bir problem çıkarmadan bu bilgiler diğer programlardan da okunabilir.

10.8. YENİ KONUM NASIL HAZIRLANIR?

Yeni bir konum hazırlamak için “**Oyun**” menüsünden “Konum Hazırla” seçeneğini tıklayın. Aşağıdaki form açılacaktır. Boş tahtaya yerleştireceğiniz taşı altındaki taşlardan tıklayarak seçin ve taşı yerleştirmek istediğiniz karelere bir bir tıklayarak yerleştirin. Konumla ilgili diğer bilgileri yan taraftan ayarlayıp üstteki işlem menüsünden dilediğiniz bir işlemle devam edin.

Taşları yerleştireceğiniz boş oyun tahtası.

Menü çubuğu. Konum için yapabileceğiniz işlemler buradadır. Mouse ile üzerinde beklerseniz her buton için açıklamalar göreceksiniz.

Tahtaya ekleyeceğiniz taşı buradan mouse ile işaretleyip tahtada dilediğiniz karelere tıklayarak yerleştirebilirsiniz.

O anda tahtada yer alan konumu bu motor ile analiz edebilirsiniz ve çözüm yollarına ekleyebilirsiniz.

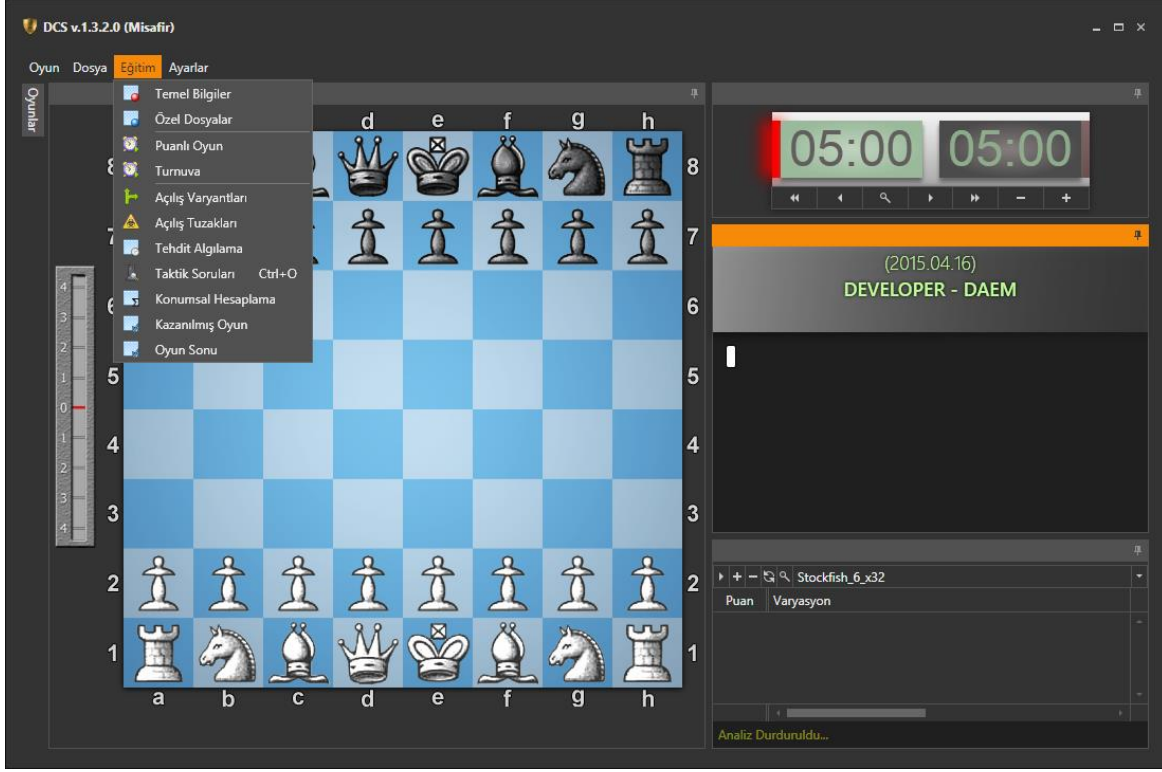
Konumla ilgili diğer bilgileri bu alana işaretlemeniz gerekir.

Konum hazırlanırken sağ alt taraftaki satranç motoru konumu otomatik olarak yorumlayacaktır.

Not: Bazı satranç motorları hatalı konumlarda kendini kapatabilmektedir. Örneğin ekrana iki tane beyaz şah koyarsanız bazı motorlar hata mesajı üretip kapanabilmektedir. Bu durum DCS ile ilgili olmayıp seçili motorun hatasından kaynaklanmaktadır. Bu durumda motoru değiştiriniz.

11.EĞİTİM ARAÇLARI

DCS her seviyeden satranç meraklısına uygun içerik sunabilen bir stüdyo yazılımı olarak elbette ki eğitimle ilgili içerik de sağlamaktadır. DCS içinde eğitimle ilgili tüm içeriğe “Eğitim” menüsü altında yer alan seçeneklerinden ulaşabilirsiniz.



DCS içinde satranç oynamayı öğretene, kuralları anlatan ve temel kavramlar hakkında bilgiler veren görüntülü ve uygulamalı bir eğitim bölümü mevcuttur.

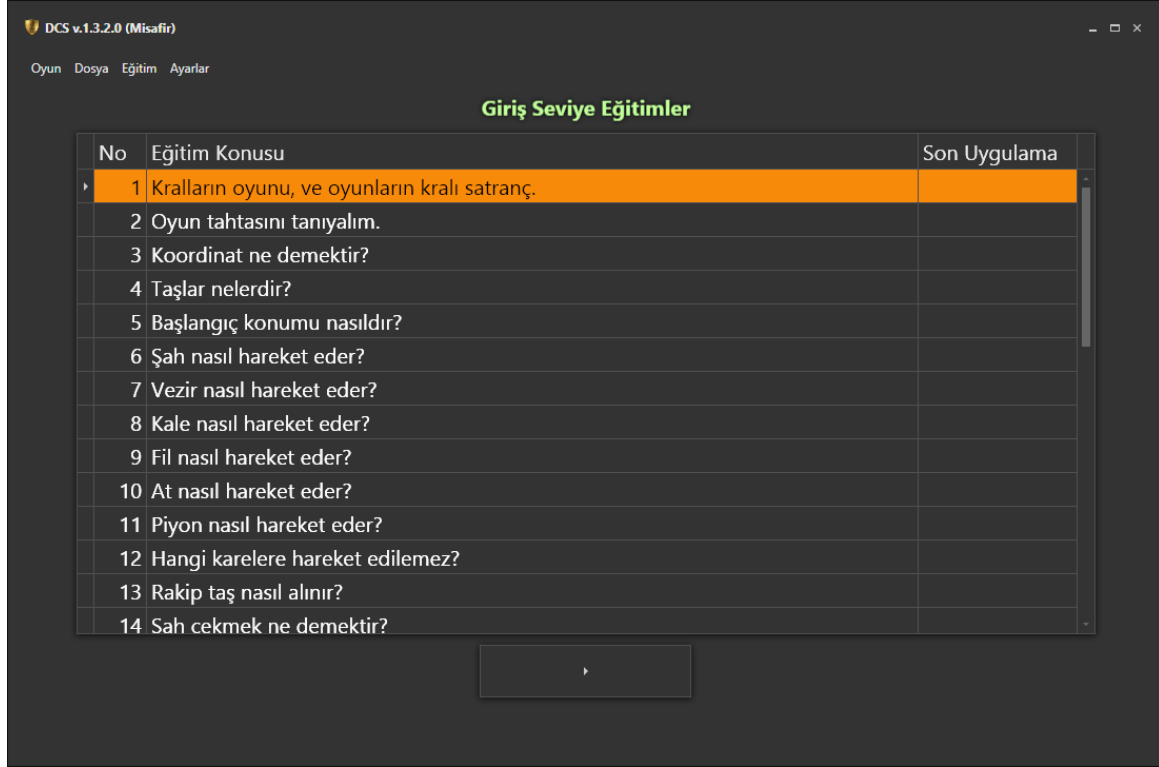
Bunun dışında sekiz farklı bölümde değişik şekillerde antrenman yapmanızı sağlayacak içerikler sunar.

11.6. DCS EĞİTİM VE ANTRENMAN ARAÇLARI

Her biri ayrı başlıklar halinde bir sonraki bölümde incelenecek olan eğitim ve antrenman araçları, yaygın olarak bilinen satranç yazılımları incelenerek kurgulanmıştır. Eğitim ve Antrenman ana başlıklarıyla gruplandırılmış olan bu içerik kullanıcılardan gelen öneri ve eleştiriler doğrultusunda geliştirilmeye ve çeşitlendirilmeye devam etmektedir.

11.7. DCS SATRANÇ OYNAMAYI NASIL ÖĞRETİR?

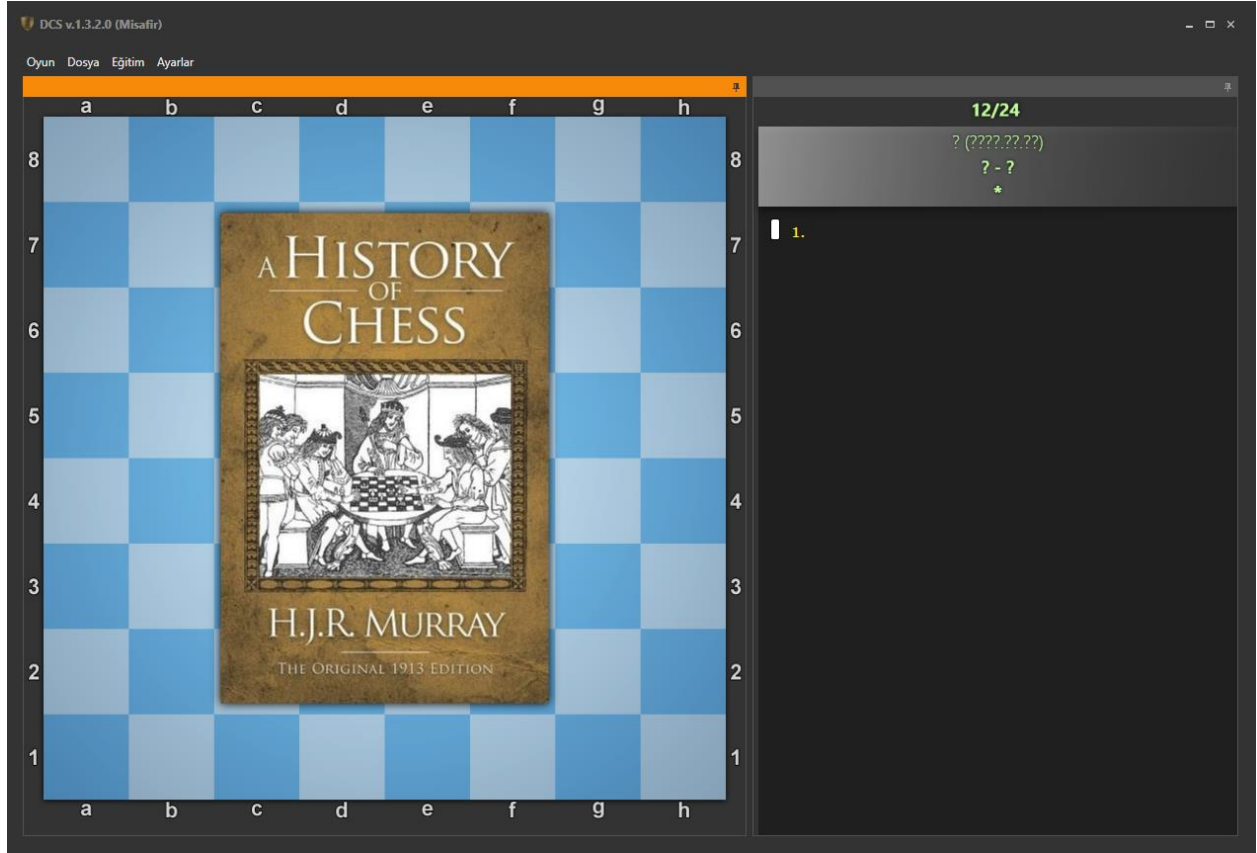
“Eğitim” menüsü altındaki ilk başlık olan “**Temel Bilgiler**” başlığını tıklarsanız satranç oynamayı öğreten aşağıdaki ekrana ulaşabilirsiniz:



No	Eğitim Konusu	Son Uygulama
1	Kralların oyunu, ve oyunların kralı satranç.	
2	Oyun tahtasını tanıyalım.	
3	Koordinat ne demektir?	
4	Taşlar nelerdir?	
5	Başlangıç konumu nasıldır?	
6	Şah nasıl hareket eder?	
7	Vezir nasıl hareket eder?	
8	Kale nasıl hareket eder?	
9	Fil nasıl hareket eder?	
10	At nasıl hareket eder?	
11	Piyon nasıl hareket eder?	
12	Hangi karelere hareket edilemez?	
13	Rakip taş nasıl alınır?	
14	Sah çekmek ne demektir?	

Bu bölümde sesli, görüntülü ve uygulamalı olarak 37 başlıkta satranç oyununu öğretmek amaçlanmıştır. Eğitimler satranç oyunu gibi tahta üzerinde karşılıklı hamleler yapılarak oynanan herhangi bir oyunu hiç bilmeyen birine göre basitleştirilerek seslendirilmiştir.

Eğitimlerde anlatılan konuyu hareketli bir ekrandan görsel olarak takip edebilmeniz ve ara sıra anlatılan konuyla ilgili sorulan sorulara hamle yaparak veya kare işaretleyerek veya taşları yerleştirerek cevaplar vermeniz istenmektedir. Verilen cevap doğru ise ders anlatımına devam edilmektedir, yanlış ise tekrar denenmesi beklenmektedir.



Eğitimler sırasında ekranda yazılar, fotoğraflar, konum görüntüleri ve hamle oklarıyla eğitimi izleyen kişiye yardımcı olunmaktadır.

Eğitimler sırasında öğrencinin mouse yardımıyla hamle yapması istenebilmekte ya da bazı kareleri işaretlemesi beklenebilmektedir. Bu sayede öğrenci eğitime katılmakta ve satranç öğrenim süreci daha eğlenceli hale getirilmektedir.

DCS içindeki bir eğitimi dilediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.

12.ANTRENMAN ARAÇLARI

Satranç yeni öğrenen biri de olsanız, satrançta büyükusta GM ünvanına kavuşmuş biri de olsanız sürekli antrenman yapmanız gerekir. DCS antrenman bölümleri yedi (7) farklı teması olan toplam sekiz (8) farklı menü altında yer alır.

12.6. ELO PUANLI OYUN

Bireysel müsabakalar şeklinde oynanan satranç benzeri oyunlarda tüm dünya çapındaki oyuncuların kuvvet derecelendirmesini hesaplayabilmek için geliştirilmiş puanlama sistemine ELO sistemi denilmektedir. Bu sistem Arpad Elo tarafından geliştirilmiş ve 1970’li yıllarda Uluslararası Satranç Federasyonu (FIDE) tarafından kabul görmüş ve kullanılmaya başlanmıştır. Tarihçesi ve ayrıntıları için şu adresten bilgi alabilirsiniz:

http://en.wikipedia.org/wiki/Elo_rating_system

DCS kullanan oyuncuların ELO puanları giriş yaparken kullandıkları kullanıcı adına göre kaydedilir ve bir oyuncunun ilk ELO puanı 1100 olarak kabul edilir. Kullanıcı maç kazandıkça ELO puanı yükselir ve kaybettiğinde de ELO puanı azalır. Puandaki değişik kazandığınız ya da kaybettiğiniz rakibinizin ELO puanına göre değişir ve hesaplamalarda FIDE’nin ELO hesaplama formülleri kullanılmaktadır.

Bir rakiple ELO puanlı oyun oynamak için “Eğitim” menüsünden “Puanlı Oyun” seçeneğini tıklayın.

DCS v.1.3.2.0 (Misafir)

Oyun Dosya Eğitim Ayarlar

Oyuncu Bilgileri

Resim	Sıra No:	Adı Soyadı:	Yaşı:	Elo:	Bioğrafik Bilgi
	3	Meltem Ünüvar	27	916	Emekli işçi. Torunlarından öğrendiği satranç çok sevmiş ve lisanslı oynamaya karar vermiş. Henüz tecrübesi yok.
	4	Recep Adaklı	40	921	Bir bilişim firmasında Linux sistem uzmanı olarak çalışıyor. En büyük hayali kendi firmasını kurmak. Satranç öğrenmeye yeni başladı.
	5	Cansu Demir	23	932	Ev hanımı. Hobi olarak satranç oynuyor. Turnuvalarda çok az galibiyet alabilmiş. Ama inatla oynamaya devam ediyor.

Rakip Oyuncu: Recep Adaklı

Rakip Puanı :921

Renk : Beyaz

Süre : 5 dk. + 5 sn.

Sizin Puanınız :1100

Puan Değişimi :Kazanç : 7 Beraberlik : -8 Kayıp : -23

Rakip için Özet :Bu rakiple henüz oynamadınız!

Listeden size uygun bir rakip belirleyin.

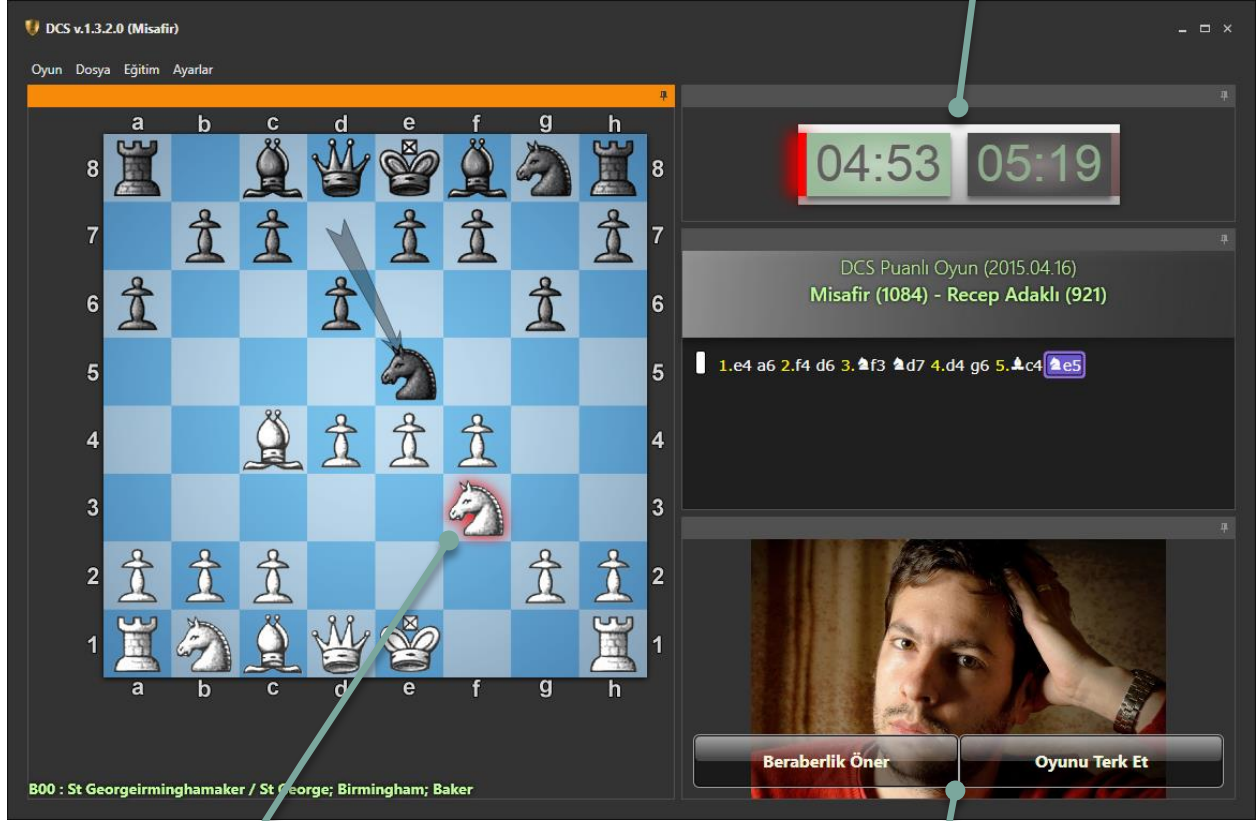
Süreyi ve taş rengini belirleyin.

Buradan puanlı oyunu başlatın.

Solda rakipler listelenir. Birini seçin. Rakibinizin adını ve ELO puanını listede ve sağ tarafta görebilirsiniz. Oynamayı istediğiniz rengi ve süreyi belirleyin. Bu rakibi yenerseniz, berabere kalırsanız ya da yenilirsanız puanınızın nasıl değişeceğini yine sağ taraftan görebilirsiniz.

Başlatma tuşuna basarak oyunu başlatabilirsiniz:

Hamlenin kimde olduğunu ve kalan süreyi buradan takip edin.



Bir taş dokunursanız zemini kırmızı olur. Oyun kuralları gereğince artık bu taşı oynamak zorundasınız*

Rakibinize beraberlik önermek ya da oyunu terk etmek için bu tuşları kullanın.

Maç bittikten sonra oyun ana oyun ekranına taşınır. Burada derseniz oyunu satranç motoru yardımıyla analiz edebilir veya bir veritabanına kaydedebilirsiniz.

*: Bu kuralı ayarlar bölümünden devre dışı bırakabilirsiniz. Ayarlar kısmı anlatılırken konuya değinilecektir.

12.7. ELO PUANLI TURNUVA

DCS içinde ön tanımlı 22 turnuva kaydı vardır. Bu turnuvalardan dilediğinize katılabilir ve turnuva heyecanı yaşayabilirsiniz. Her turnuvanın katılımı için kişi sayısı ve ELO puanı ile ilgili sınırlamaları vardır. Sadece ELO puanınıza uygun olan turnuvalara katılabilirsiniz. Turnuva ekranına ulaşmak için “Eğitim” menüsü altından “Turnuva” seçeneğini tıklayın:

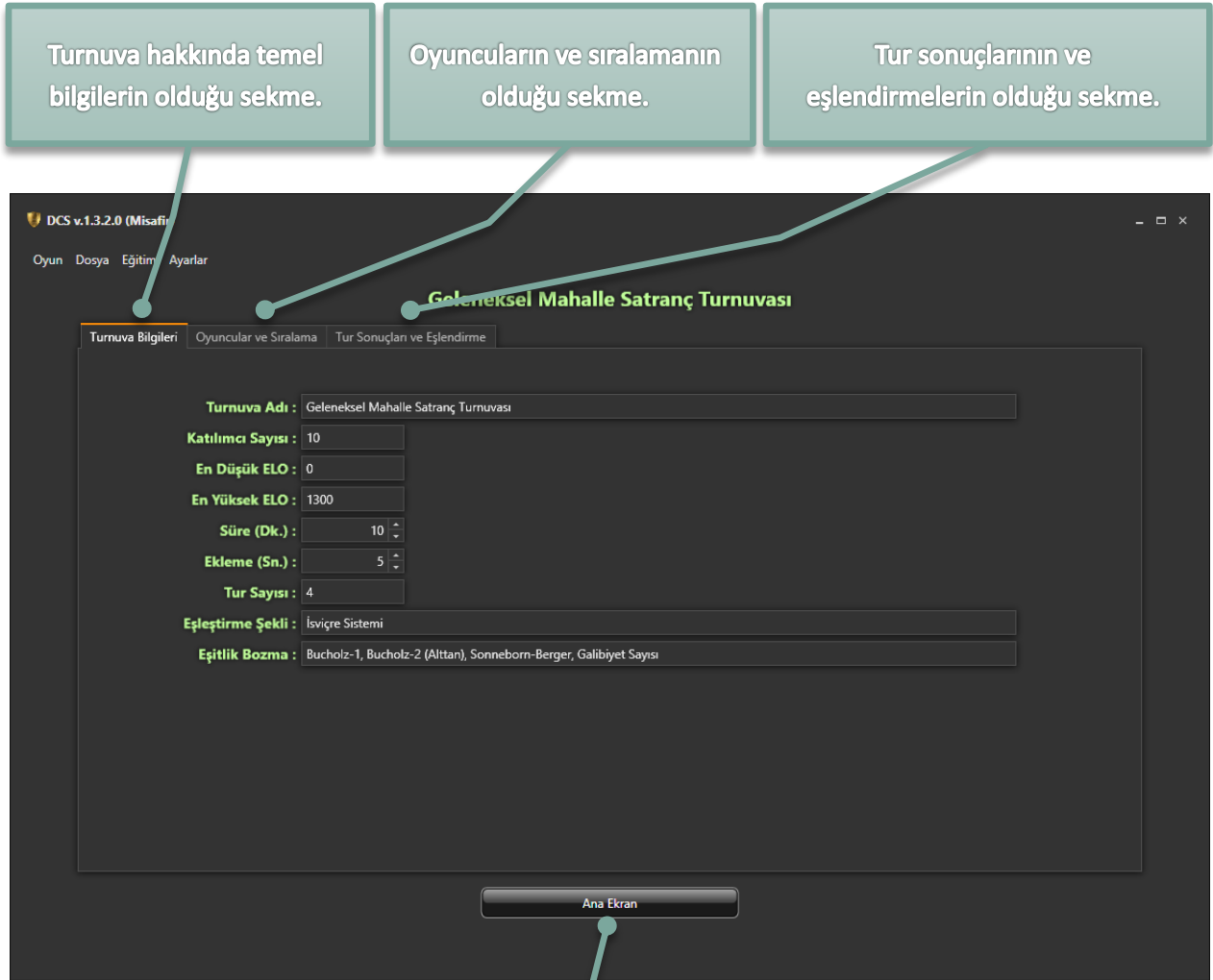
No	Turnuva Adı	ELO	Süre	Katılımcı
1	Geleneksel Mahalle Satranç Turnuvası	0-1300	10dk. 5sn.	10
2	Haftasonu Kulüp Turnuvası	0-1500	35dk. 30sn.	30
3	Belediye Satranç Turnuvası	0-1600	60dk. 30sn.	40
4	İlçe Birinciliği Satranç Turnuvası	1400-1800	60dk. 30sn.	30
5	Yöre Spor Şenlikleri Satranç Turnuvası	0-2000	45dk. 15sn.	80
6	İlçe Milli Eğitim Satranç Turnuvası	1500-2100	90dk. 30sn.	50
7	Spor Genel Müdürlüğü İlçe Satranç Turnuvası	0-2200	90dk. 30sn.	60
8	X-AVM Satranç Şenliği	0-1700	35dk. 30sn.	40
9	İl Birinciliği Seçme Turnuvası	0-1600	60dk. 0sn.	50
10	Büyükşehir Belediyesi Satranç Turnuvası	1400-1800	60dk. 10sn.	30
11	İl Milli Eğitim Satranç Turnuvası	1700-2200	90dk. 30sn.	20
12	İl Spor Müdürlüğü Satranç Turnuvası	1800-2300	90dk. 10sn.	30
13	23 Nisan Satranç Şenliği	0-2700	60dk. 30sn.	120
14	30 Ağustos Zafer Bayramı Satranç Şampiyonası	0-1500	35dk. 30sn.	30
15	19 Mayıs Gençlik & Spor Bayramı Turnuvası	1500-1900	60dk. 15sn.	20

Puanınıza uygun olan bir turnuva seçip listenin altındaki “Başlat” butonuna bastığınızda turnuvaya katılımlar belirlenecek ve turnuva yönetim ekranı açılacaktır. Artık bu turnuvayı tamamlamadan başka turnuvada oynayamazsınız.

DCS turnuvaları bir oturumda oynanıp bitmek zorunda değildir. Bir turnuvayı başlattığınızda size uygun bir zamanda eşlendirmeleri hazırlatıp dilediğiniz bir zamanda turu başlatabilir ve turnuvayı dilediğiniz zamanlarda oynayarak tamamlayabilirsiniz.

Turnuvadaki maçlarda ELO kazanabilir ya da kaybedebilirsiniz. Eşlendirme ve tur sonuçlarını nasıl yöneteceğinizi görelim:

Turnuva sayfası açıldığında üç sekmeli aşağıdaki ekranla karşılaşacaksınız:



Turnuva ekranını kapatıp geçici olarak ana ekrana dönmek için tıklayın. (Turnuva bitmemiştir, sadece ana ekrana çıkarsınız.)

Oyuncuların ve sıralamanın
olduğu sekmeyi tıklayın.

DCS v.1.3.2.0 (Misafir)

Oyun Dosya Eğitim Ayarlar

Geleneksel Mahalle Satranç Turnuvası

Turnuva Bilgileri **Oyuncular ve Sıralama** Tur Sonuçları ve Eşleştirme

Sıra	Başlangıç	Adı Soyadı	Elo	Puan	Kazanç	Kayıp	Berab...
0	1	Göktaş Öztürk	1274	0	0	0	0
0	2	Misafir	1061	0	0	0	0
0	3	Aykut Çelik	1057	0	0	0	0
0	4	Maral Kaya	1041	0	0	0	0
0	5	Tunahan Pekar	1039	0	0	0	0
0	6	Deniz Mert Küçük	1003	0	0	0	0
0	7	Necla Şani	997	0	0	0	0
0	8	Latif Çekme	980	0	0	0	0
0	9	Zümrüt Demiral	978	0	0	0	0
0	10	Coşar Tepebaşı	967	0	0	0	0

Oyuncu

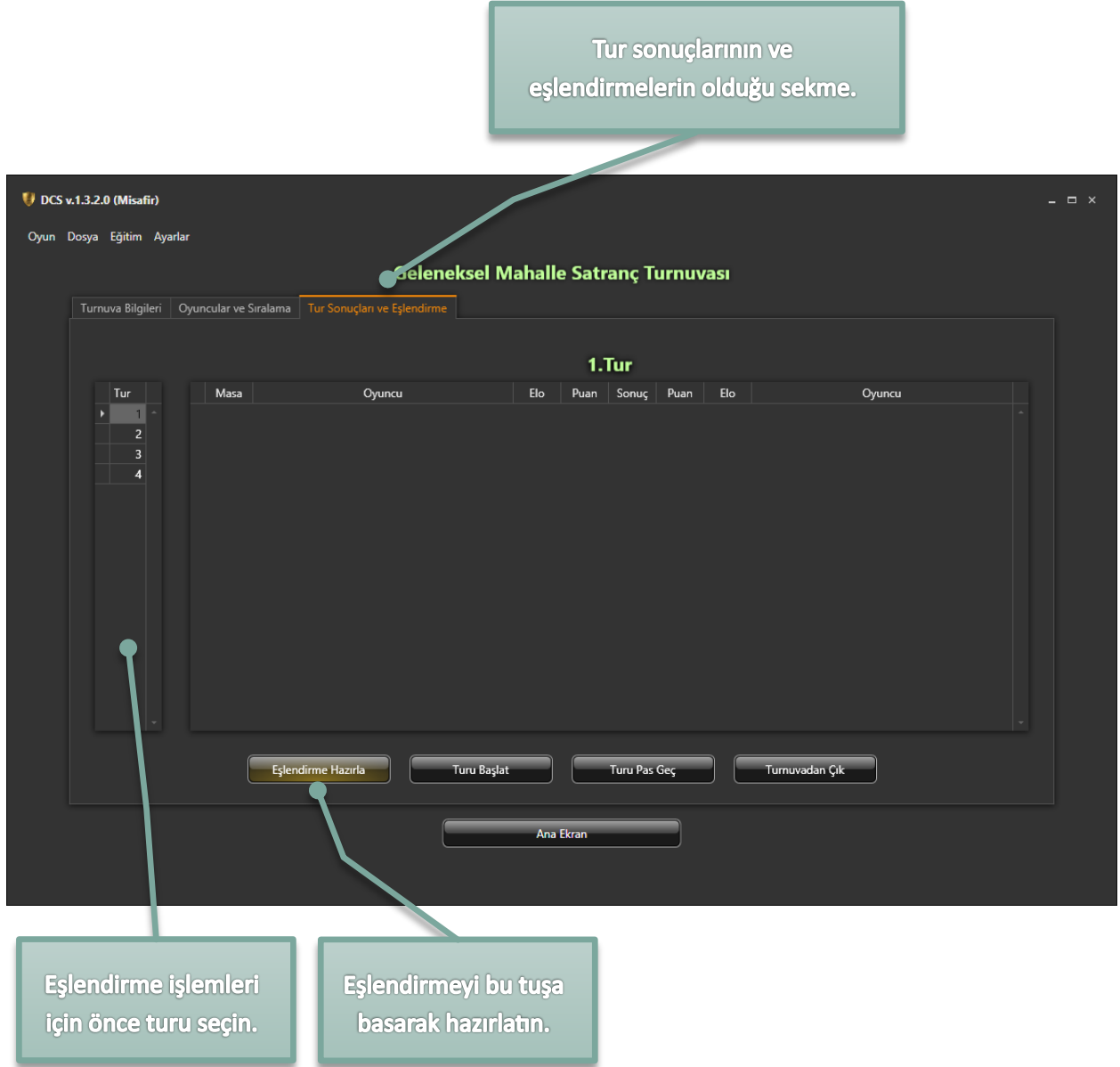


Adı Soyadı: Göktaş Öztürk
Yaşı: 9
Elo: 1274
Öğrenci. Bisiklete binmeyi, futbol oynamayı ve satranç çok seviyor. Çok çalışkan sayılmaz ama zeki bir çocuk.

Ana Ekran

Bilgilerini görmek istediğiniz oyuncuyu listeden
işaretleyin. Sizin adınız ve bilgileriniz de bu
listede o anki sıralamanızda yer alır.

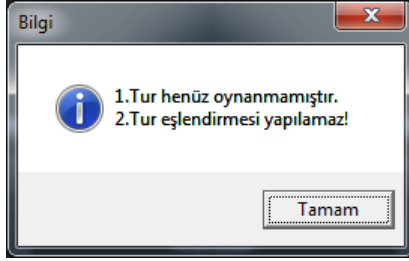
Seçilen oyuncunun fotoğrafı, yaşı, ELO
puanı ve oyuncuyu tanımanız için
oyuncu hakkındaki bilgiler buradadır.



Hazırlatılmış bir tur iptal edilemez ve geri alınamaz. Ana ekrana dönüp geri açsanız da, bilgisayarınızı yeniden başlatsanız da turnuva bu eşlendirme ile devam edecektir.

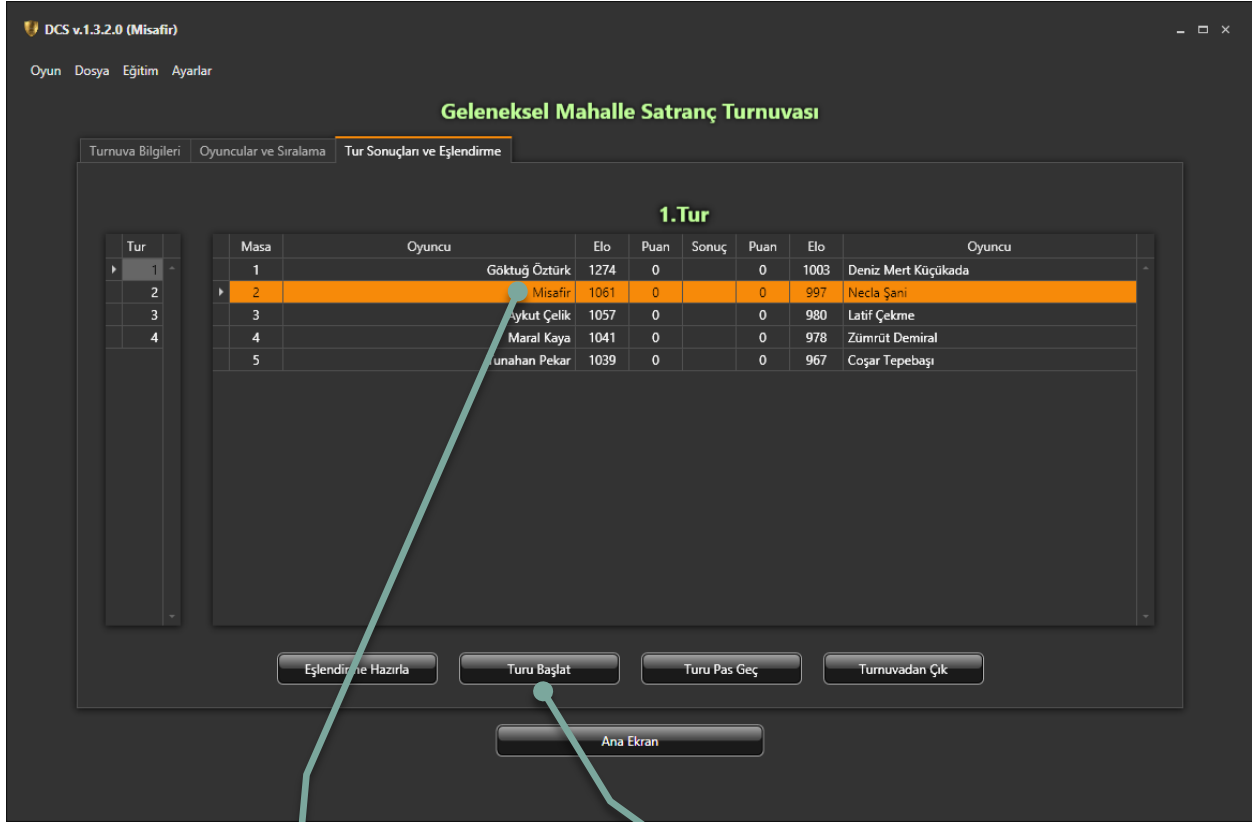
Dilerseniz **“Turu Pas Geç”** butonuna basarak bu turda oynamayabilirsiniz. Turnuvadan tamamen çıkmak ve turnuvayı terk etmek için **“Turnuvadan Çık”** butonuna basmanız gerekir.

Bugün ilk turunu oynadığınız bir turnuvanın ikinci turunu yarın ya da başka bir gün oynamak istiyorsanız yanlışlıkla **“Turnuvadan Çık”** butonuna basmayın! İsteğiniz sadece turnuva ekranını kapatmak ise **“Ana Ekran”** butonuna basmanız yeterlidir.



Bir tur oynanmadan diğer turların eşlendirmesi yapılamaz. Bunu denerseniz yandaki uyarı ile karşılaşacaksınız:

Turu başlatmak için aşağıdaki işlemi uygulayın:



Rakibinizi, renginizi ve masanızı bu listeden izleyin.

Bu butona basarak turu başlatın.

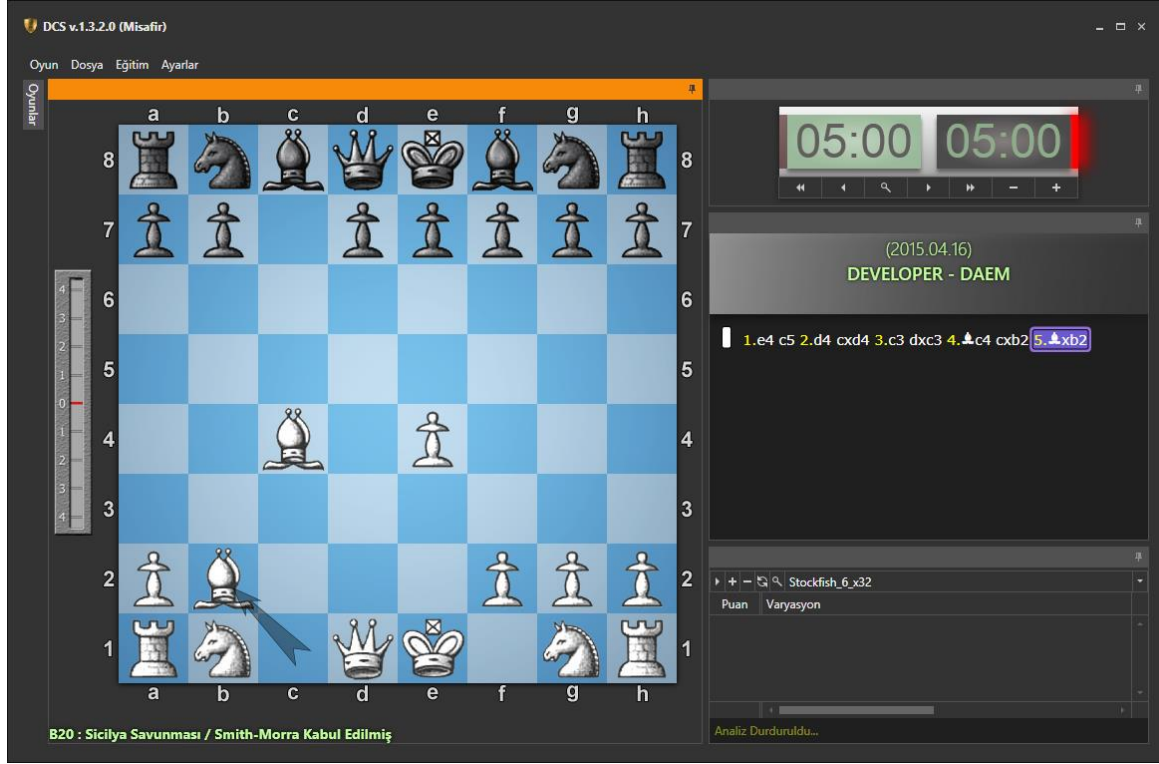
Özellikle turnuvalarda oynayarak elde ettiğiniz konumları satranç motoruyla yavaş ve dikkatli bir analizden geçirmenizin oyun gücünüze olumlu katkı sağlayacağını unutmayınız.

Seviyenize göre bir turnuva ile başlamanızı ve turnuva gücünü kademeli olarak artırmanızı tavsiye ederiz.

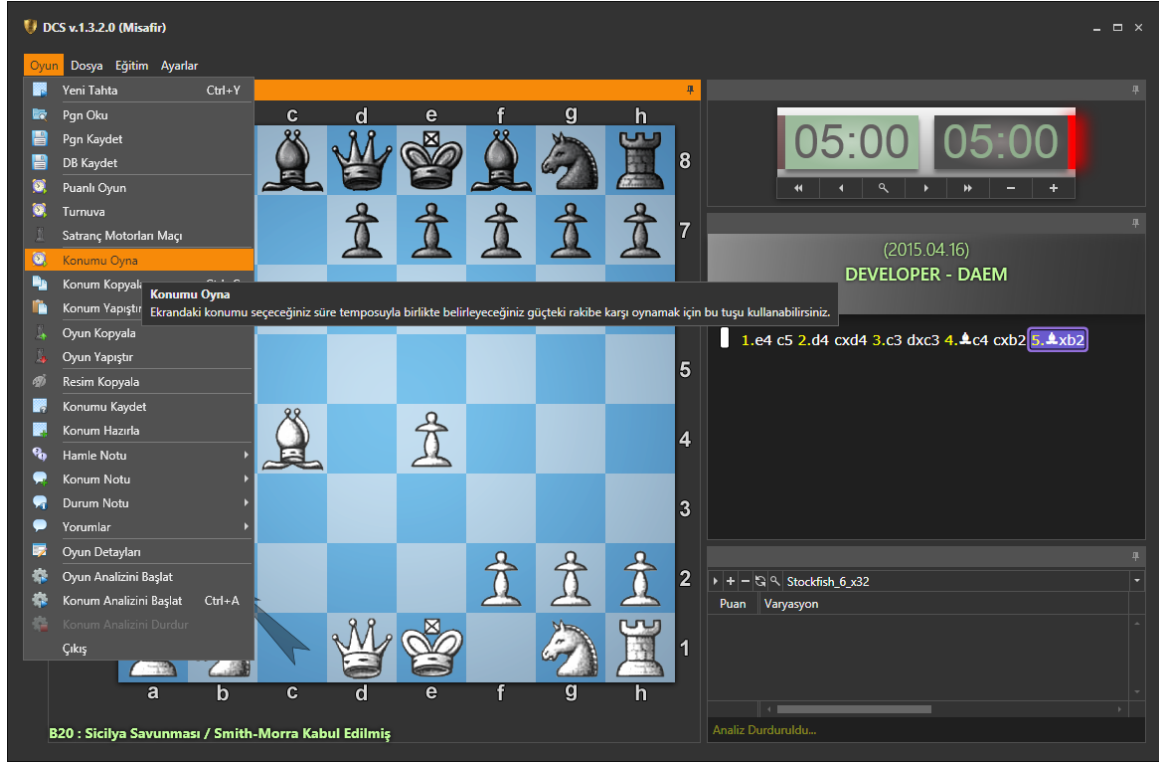
12.8. BİR KONUMU BİLGİSAYARA KARŞI NASIL OYNARSINIZ?

Ana oyun ekranında herhangi bir konumu bilgisayara karşı oynamak için önce konumu aşağıdaki gibi ekrana alın. Daha önceden anlatıldığı gibi FEN konumu olarak yapıştırabilir veya veritabanından okunan bir oyunun belli bir hamlesine ilerleterek de ekranda konum elde edebilirsiniz. Bu aşama önemli değildir.

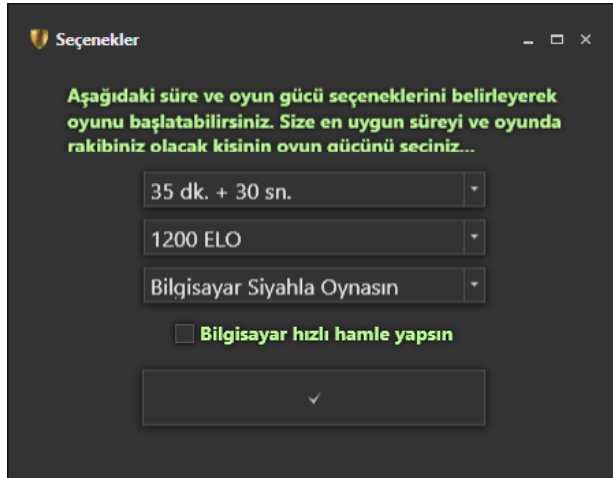
Örneğin aşağıda “Kabul Edilmiş Smith-Morra Gambiti” varyantına ait konum varken işlemi başlatıyoruz:



“Oyun” menüsü altındaki “Konumu Oyna” seçeneğini tıklayın.



Aşağıdaki form açılacaktır:



Burada oyun süresini, bilgisayarın taş rengini ve oyun gücünü belirleyerek “**Başlat**” butonu ile konumu bilgisayara karşı oynamaya başlayabilirsiniz. Uzun süreli bir oyun temposu belirlediyseniz ve bilgisayarın ELO gücü yüksek ise bilgisayar hamle yaparken uzun süreler düşünebilir. Bunu istemiyorsanız bilgisayarın hızlı hamle yapması için başlat butonunun üzerindeki kutuyu işaretleyebilirsiniz. Bu durumda bilgisayar daha hızlı hamleler yapacaktır. Ancak yine de bilgisayarın her hamleyi bir iki saniyede yapmasını beklemeyin.

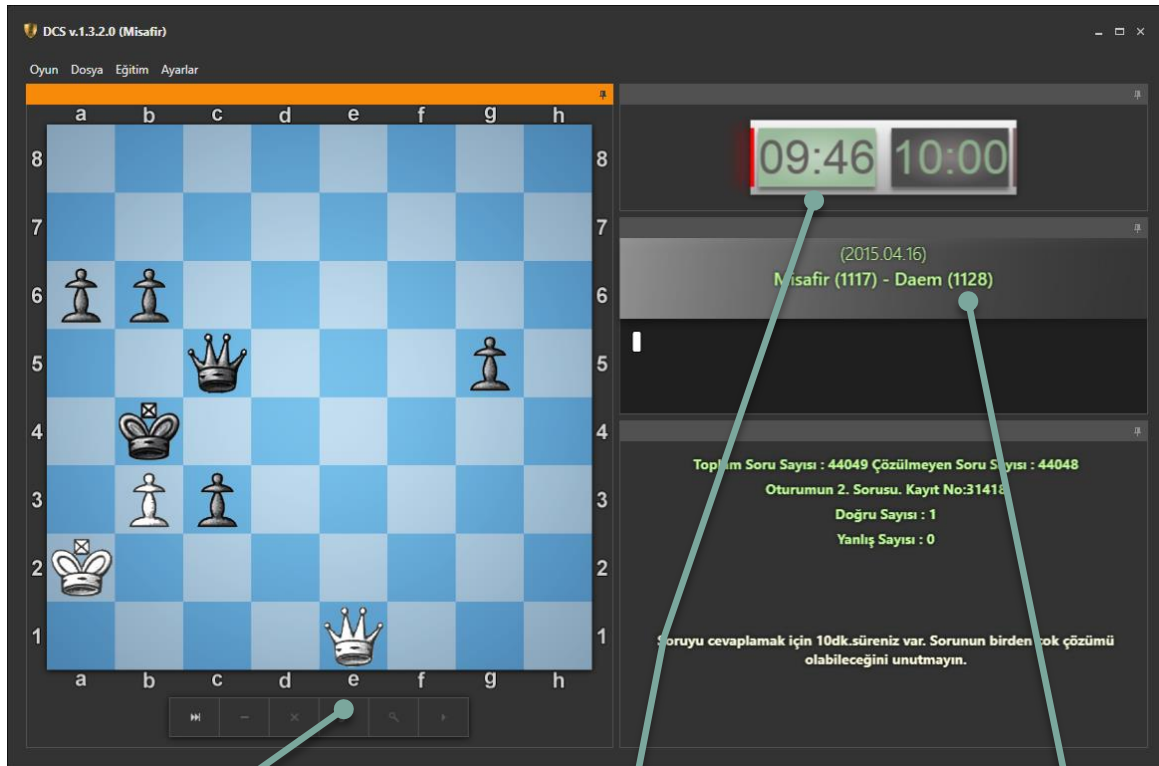
Bu işlem açılış, tema veya oyun sonu çalışmak için kolay ve etkili bir antrenmandır.

12.9. TAKTİK ANTRENMAN

DCS içinde 44.000'den fazla taktik soru olan bir veritabanı mevcuttur. Bu sorular zorluk derecesine göre bir ELO puanına sahiptir. En basit soru 850 ELO ile başlamakta ve sorular zorlaştıkça 2600 ELO'ya kadar seviye yükselmektedir. Çözebildiğiniz soru sizin taktik ELO gücünüzü hesaplamamız için kullanılmaktadır. Siz bir soruyu çözdüğünüzde sanki sorunun ELO gücündeki bir oyuncuyu yenmişsiniz gibi size taktik ELO puanı kazandırılmaktadır. Bir soruyu çözemediğinizde ise çözemediğiniz sorunun ELO gücündeki bir oyuncuya yenilmişsiniz gibi taktik ELO puanınız azaltılmaktadır.

DCS içinde hesaplanan ELO puanınız siz başarılı oldukça yavaş yavaş yükselmekte veya duruma göre azalmaktadır. DCS size gücünüze uygun sorular sormakta ve 1100 taktik ELO ile başladığınız antrenmanı 2600 ELO'ya kadar yükseltme fırsatı sunmaktadır.

Antrtenmana başlar başlamaz size 2000 ELO'luk bir soru sorulmaz. Size sorulan sorular sizin o anki taktik ELO puanınızın +50 üzerindeki ya da -100 altındaki aralığa düşen sorulardan rastgele seçilir. Siz kaybettikçe bu aralık da otomatik olarak azalır, siz başardıkça bu aralık otomatik olarak yavaş yavaş artar.



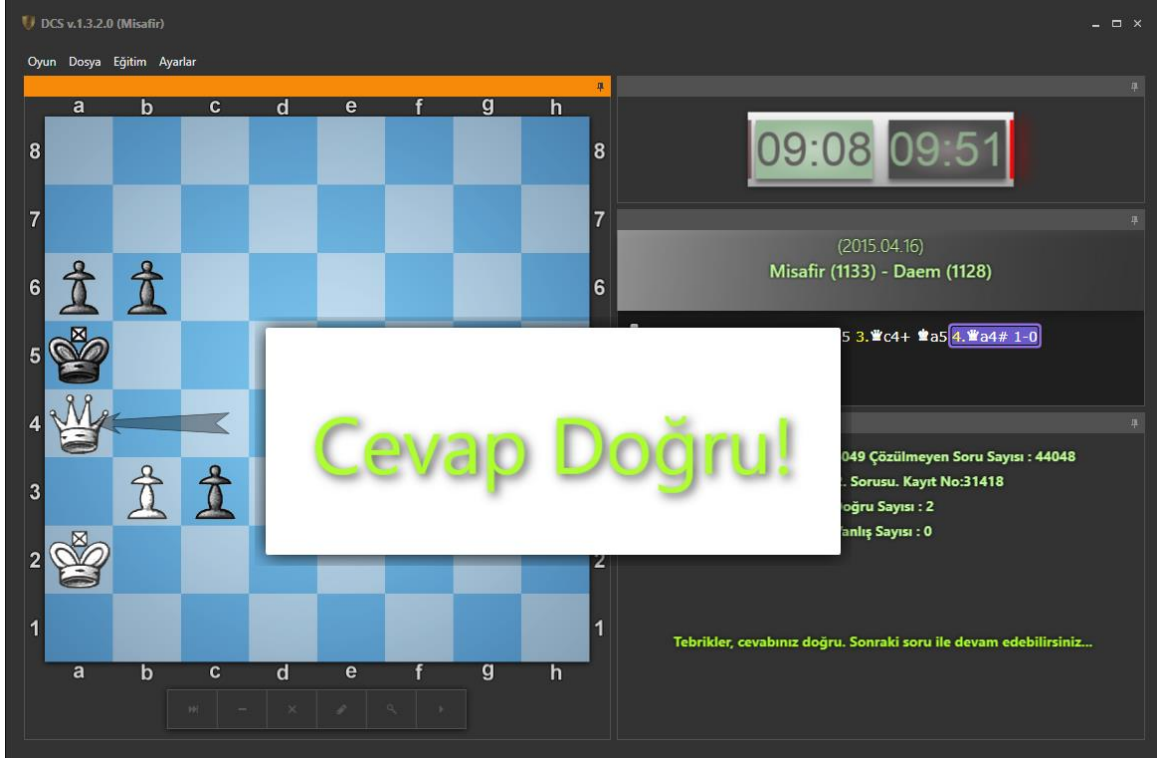
İşlem menüsü. Soruyla ilgili işlemlerde bu menüyü kullanabilirsiniz.

Soruyu çözmek için kalan sürenizi buradan görebilirsiniz.

Şu anki taktik ELO puanınızı ve sorunun ELO puanını buradan görebilirsiniz.

Soruya verdiğiniz cevaba göre doğru veya yanlış olduğunu gösteren bir mesaj alırsınız. Soru çözümünü tamamladıktan sonra tahtanın altındaki menüyü kullanarak soruyu analiz ekranına taşıyıp satranç

motoruyla inceleyebilir veya size ait bir soruysa (yani siz kaydetmişseniz) düzeltme yapabilir veya silebilirsiniz.



Sonraki sorudan devam etmek için menüde yer alan en sağdaki ok tuşuyla devam edebilirsiniz.

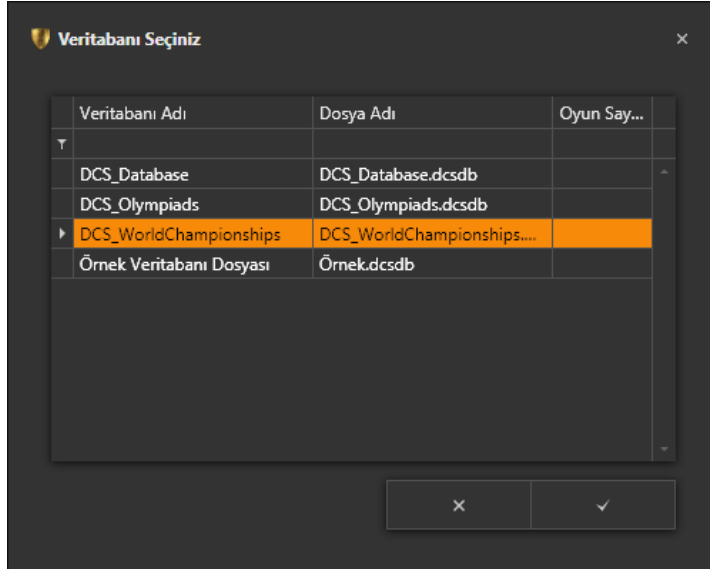
Her gün en az 20 taktik soru çözmeniz gelişiminiz için gereklidir. DCS ile taktik antrenman yapmanız durumunda hatalı çözdüğünüz soruları satranç motoruyla inceleyerek devam etmeniz durumunda oyun gücünüzün arttığını fark edeceksiniz. DCS taktik soru havuzu o kadar geniştir ki DCS ile her gün 20 soru çözerek ve haftada beş gün buna devam ederek yaklaşık 8.5 yıl boyunca aynı soruyu tekrar görmeden çalışmaya devam edebilirsiniz.

12.10. KONUMSAL HESAPLAMA ANTRENMANI

Satranç çok büyük oranda taktik mücadele ile geçen bir oyundur. Rakibinizin taktik gücü yeterli değilse ve sizin taktik gücünüz daha iyiye kazanma şansınız son derece yüksek olacaktır. Ancak bazı oyunlarda rakibinizin taktik oyun gücü size denk hatta daha kuvvetli olacaktır. Bu durumda oyunun sonucunu daha çok konumsal hesaplama kuvvetiniz belirliyor olacaktır.

Konumsal hesaplama gücü ile anlatılmak istenen şudur: Oyunda herhangi bir hamlede sıra süzdeyken taktik bir kazanç kombinasyonu olmayabilir. Oyunu mat ederek ya da bir taş kazanarak devam ettirmenizin bir yolu olmayabilir. Bu durumda bir plan yapmanız ve oyununuzu en iyi pozisyonla devam ettirmenin, rakibe en az fırsat verecek şekilde devam etmenin bir yolunu bulmanız gerekir. Klasik satranç yazılımlarında taktik kazanç için antrenman araları bulmanız mümkündür. Ancak neredeyse hiçbir yazılım size en iyi konumsal hamleyi ya da en iyi devam yolunu hesaplamayı öğretecek antrenman aracı sunmaz.

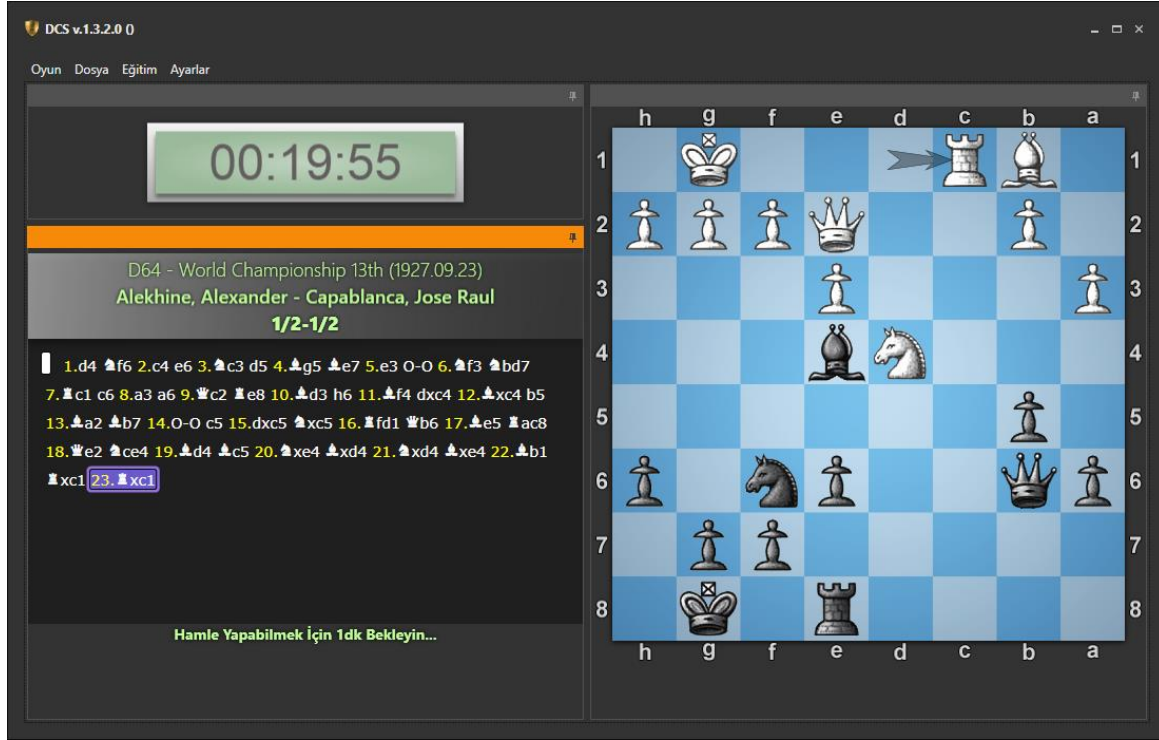
DCS konumsal hesaplama antrenmanı ile bu fırsatı aşağıdaki adımları uygulayarak sağlayabilirsiniz. Eğitim menüsünden konumsal hesaplama antrenmanını seçtiğinizde (misafir modunda değilseniz) aşağıdaki gibi bir veritabanı seçmeniz istenir. İçinde yeterli sayıda oyun olan bir veritabanı seçip tamam butonu ile devam edin.



Seçtiğiniz veritabanında ne kadar çok GM oyunu varsa o kadar kaliteli bir antrenman yapma fırsatınız olacaktır. O nedenle Dünya Şampiyonalarında ya da Olimpiyatlarda oynanan oyunlardan oluşan bir veritabanını kullanmanızı tavsiye ederiz.

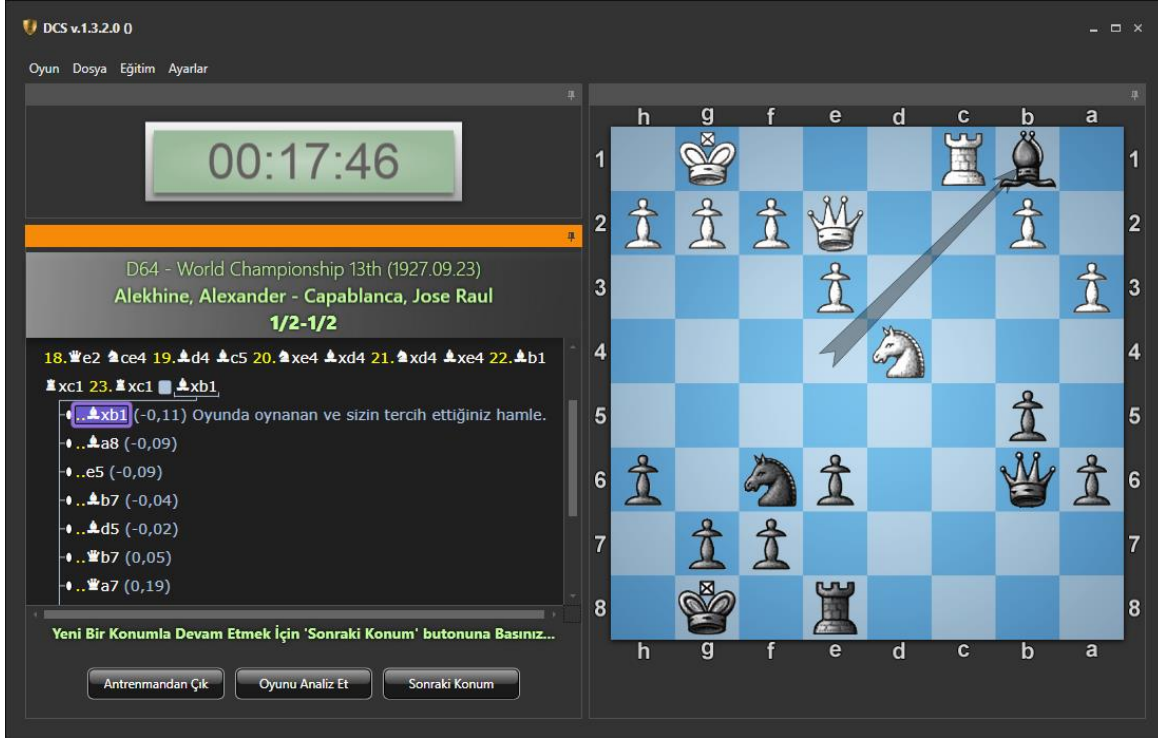
Antrenman başladığında DCS veritabanından önce rastgele bir oyun seçer. Ardından oyundaki hamlelerden açılış sonrası sayılabilecek bir konuma rastgele olarak ilerler ve oyunun kazananına kaybedenine bakmaksızın oyun ortasından belirlediği hamleyi ekrana alıp ekrana yansıtır.

Tamamen rastlantısal olarak konumda bir taktik kazanç hamlesi olabilir. Ancak seçtiğiniz veritabanının kalitesine bağlı olarak bu ihtimal oyun ortası için genellikle zayıf bir ihtimaldir ve büyük olasılıkla herhangi bir kazanç hamlesi olmayan bir konumla karşılaşsınız.



DCS size yukarıdakine benzer bir şekilde rakibin yaptığı son hamleyi de işaretleyerek konumu gösterir. Bu antrenmanda amaç konumdaki en iyi devam yolunu (ya da planı) bulmaktır. Bunun için size 20 (yirmi) dakikalık süre verilir. Acele karar vermemeniz için ilk bir dakikalık sürede hamle yapmanız engellenir. Bir dakikalık süre tamamlanınca bir bip sesi duyarsınız ve artık hamle yapabileceğinizi anlırsınız.

Şu noktayı unutmayın; size sunulan oyun ve konum tamamen rastgele olarak belirlenir. Yani o konum özel olarak seçilmiş değildir ve konumda kaliteli bir planın başlangıç hamlesi mevcut olmayabilir. Amacımız herhangi bir konumdaki pozisyonu değerlendirmeyi ve olabilecek en iyi devam yolunu bulmayı öğrenmektir.



Bir önceki sayfada görülen ekranda yeterli bir düşünme süresinin sonunda siyahın en iyi hamlesinin fil ile rakip fili almak olduğuna karar verdiğiniz varsayalım. Bu hamleyi yaptığınızda DCS konumda yapılacak en iyi hamleyi en üste koyarak aşağıya doğru alt alta yapılabilecek hamleleri iyiden kötüye doğru sıralayacaktır.

Hamle listesinde sizin yaptığınız hamlenin yanına **“Sizin tercih ettiğiniz hamle”** yazacaktır. Aynı zamanda oyunda oynanan hamle en iyi hamleler listesinde yer alıyorsa eğer yanına **“Oyunda oynanan hamle”** yazacaktır. Yukarıda olduğu gibi oyunda oynanan ve sizin tercih ettiğiniz hamle aynı ise bu da **“Oyunda oynanan ve sizin tercih ettiğiniz hamle”** şeklinde belirtilecektir.

Listenin ne kadar yukarısındaki hamleyi bulduysanız konumu analiz gücünüz o kadar iyi demektir.

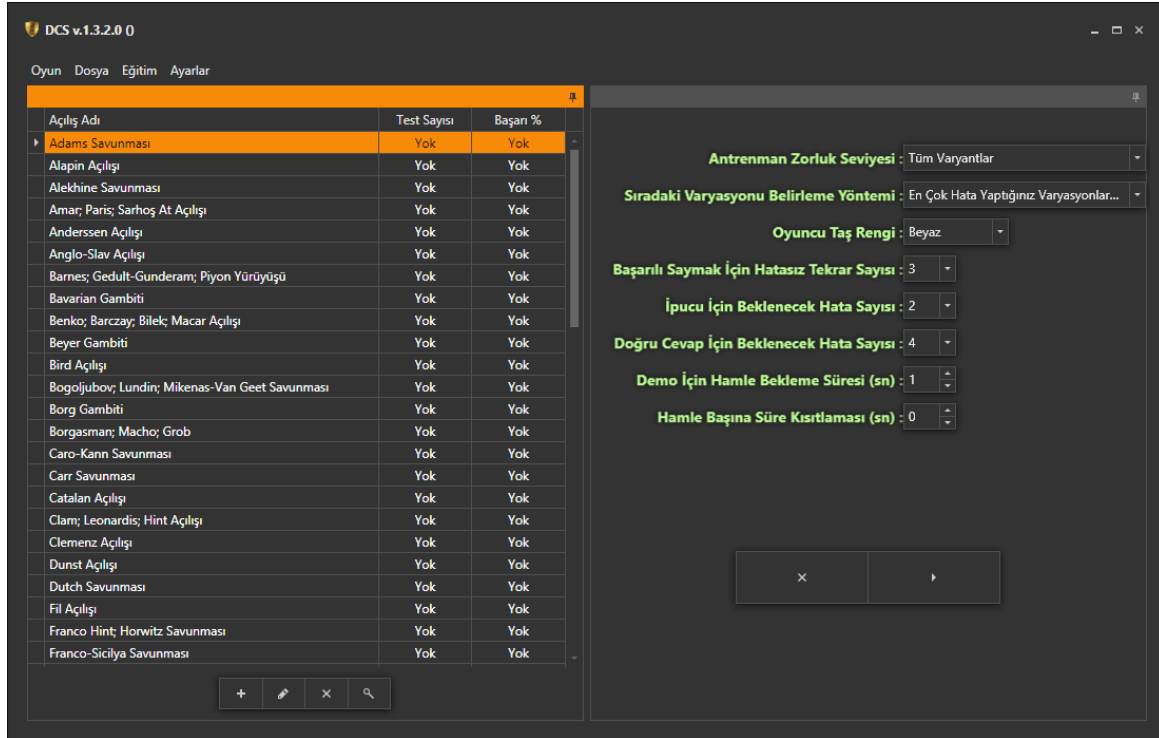
Antrenmana devam etmek için hamlelerin altındaki **“Sonraki Konum”** butonuna basabilir ya da bu oyunu satranç motoruyla analiz edebilmek için **“Oyunu Analiz Et”** seçeneğini kullanabilirsiniz.

Bu antrenmanı ne kadar sık tekrarlıyorsanız ve ardından yaptığınız hamle tercihinizi satranç motoruyla analiz ederek incellerseniz bir müddet sonra gerçek oyunlarda GM’lerin tercih ettiği hamlelerden daha iyi hamleleri bulabildiğinizi fark edeceksiniz.

12.11. AÇILIŞ EZBERLETİCİ

DCS içindeki güzel antrenman araçlarından biri de açılış ezberleme aracıdır. Bu antrenmanın amacı hamleleri bilgisayara karşı tekrarlayarak ezberlemektir.

Antrenmanı “**Eğitim**” menüsü altından açınca aşağıdaki ekranla karşılaşacaksınız. Burada sol tarafta çalışabileceğiniz açılışların bir listesini bulabilirsiniz. Bu listeye kendi açılışlarınızı PGN formatında yapıştırmak suretiyle ekleyebilirsiniz. Listeye yeni açılış eklemek için listenin altındaki butonları kullanabilirsiniz.



Listenin sağ tarafında antrenman için kullanabileceğiniz seçenekler vardır. Bu seçeneklerin açıklamaları kısaca aşağıdaki gibidir:

Antrenman Zorluk Seviyesi: Bu seçenek ile hamlelerin/varyasyonların derinliğini ayarlayabilirsiniz. Zorlaştırdıkça daha fazla hamleyi ezberden tekrarlamak zorunda kalırsınız.

Sıradaki Varyasyonu Belirleme Yöntemi: DCS varyasyonları doğru çözdüğünüz sürece sırayla gösterir, hata yaptığınız varyasyonların daha önce tekrar sorulmasını sağlamak için bu seçeneği kullanın.

Oyuncu Taş Rengi: Antrenmanda oynamak istediğiniz hamle rengini bu seçenek ile belirleyin.

Başarılı Saymak İçin Hatasız Tekrar Sayısı: Size gösterilen varyasyonu hatasız olarak ard arda kaç defa tekrarladığınız durumunda başarılı sayılmak istediğinizi buradan belirleyin.

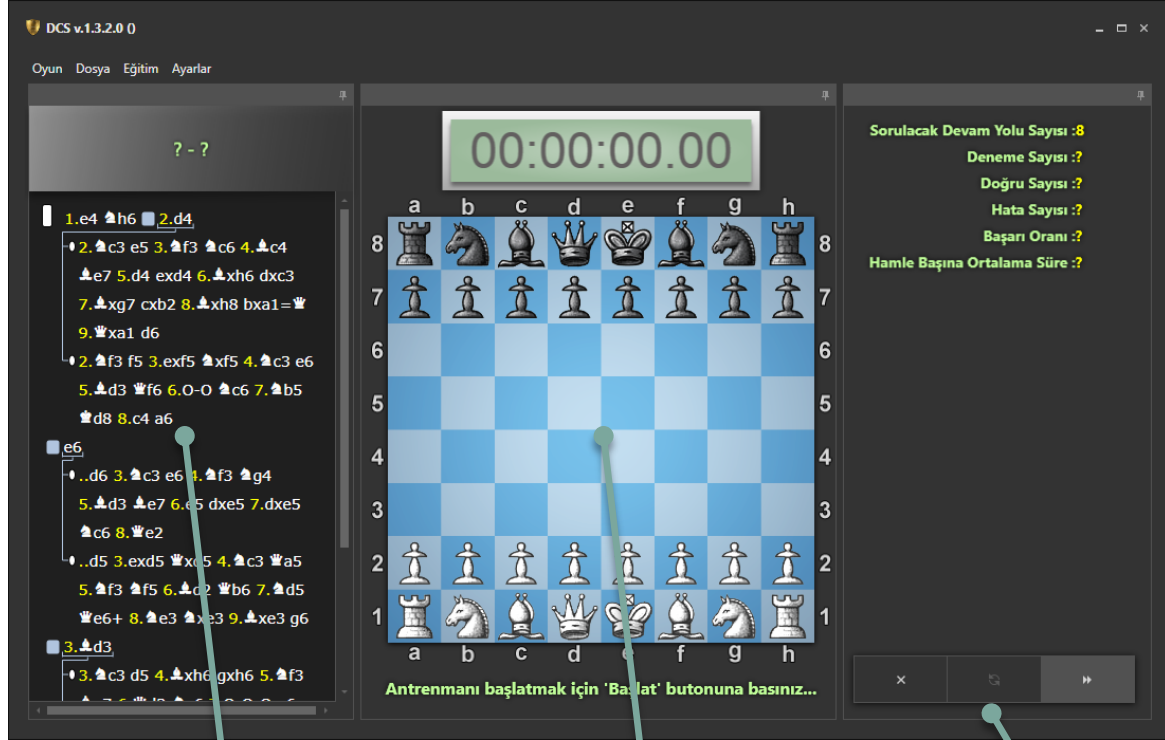
İpucu İçin Beklenecek Hata Sayısı: Bir hamleyi hatırlayamadığınızda DCS buradaki rakam kadar ard arda hata yapmanızı bekler, ardından size hamle için ipucu gösterir.

Doğru Cevap İçin Beklenecek Hata Sayısı: Bir hamleyi hatırlayamadığınızda DCS'nin vereceği ipucuna rağmen cevabı bulamamışsanız buradaki rakam kadar deneme sonunda DCS sizin için hamleyi yapar.

Demo İçin Hamle Bekleme Süresi (sn): Varyasyon animasyonu gösterilirken hamleler arasında bekleme süresini buradan ayarlayabilirsiniz.

Hamle Başına Süre Kısıtlaması (sn): Burada sıfır var ise DCS hamlenizi yapmanız için süre kısıtlaması yapmaz. Ancak burada bir rakam var ise DCS hamle sırası size geçtiğinde hamlenizi yapmanız için size bu kadar saniye hak tanır. Süre içinde hamlenizi hatırlayıp yapamazsanız başarısız sayılırsınız.

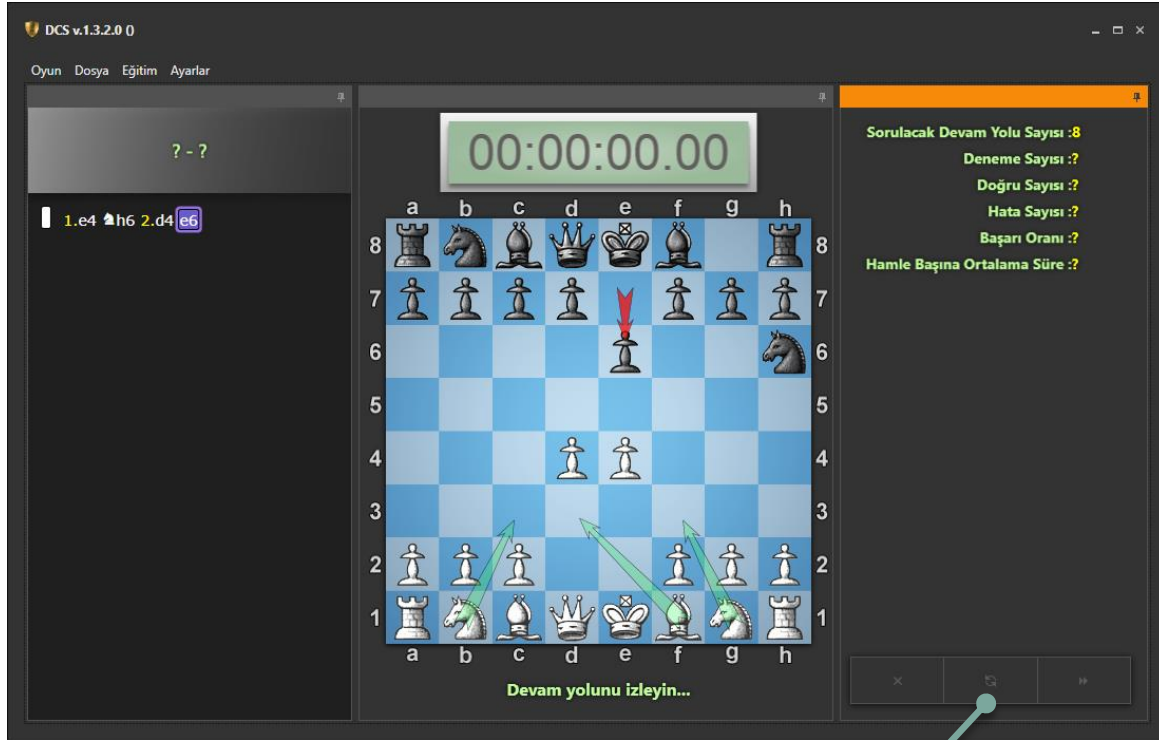
Tercihlerinizi yapıp **“Başlat”** butonu ile antrenman ekranını açtığınızda aşağıdaki ekran açılır:



Açılıştaki olan ve çalışacağınız tüm varyantları bu alandan görebilirsiniz.

Antrenman sırasında hamleleri izleyeceğiniz ve yapacağınız oyun tahtası.

Animasyonu yinelemek, pes etmek veya sonraki varyanta geçmek için gerekli tuşlar.



Varyasyona ait animasyonu
tekrar izlemek için ortadaki
butona basın.

DCS açılış ezberletici uygulamanızı isteyeceği varyasyonu size gösterirken ok tuşları ile antrenmanda uygulayacağınız diğer varyasyonları da işaretleyerek konumla ilgili fikir edinmenizi sağlar.

Varyasyonu uygulamaya başlamadan önce animasyonu dilediğiniz kadar tekrar izleyebilirsiniz.

12.12. AÇILIŞ TUZAKLARI EZBERLETİCİ

Açılış tuzakları ezberletici antrenmanı prensip olarak bir önceki başlıkta anlatılan açılış ezberletici ile aynı mantıkla çalışır. Fark burada açılışların değil açılış tuzaklarının ezberletiliyor olmasıdır.

DCS v.1.3.2.0

Oyun Dosya Eğitim Ayarlar

Açılış Adı	Hamle Sayısı	Sonuç
Bird Açılışı	3	0-1
Borgasman; Macho; Grob / Basman Savunması; Macho;...	3	1-0
Borgasman; Macho; Grob / Basman Savunması; Macho;...	3	1-0
Fil Açılışı	3	0-1
Hint Savunması (Bat) / Trompowsky; Opocensky; Ruth...	3	0-1
Reti Açılışı / TennisonLembergAbonyi	3	0-1
Şah Gambiti / Vezir At Savunması	3	0-1
Dutch Savunması / Staunton Gambiti	4	1-0
Fil Açılışı	4	1-0
Fil Açılışı / Klasik Varyasyonu, Boi Varyasyonu	4	1-0
Grob Açılışı / Grob; Ahlhausen; Colibri; Fric; Genoa; Spike	4	1-0
Hint Savunması (Bat) / Lazard Gambiti; Maddigan Gam...	4	0-1
Merkez Açılışı / Merkez Oyunu Kabul Edilmiş	4	0-1
Nimzovich Savunması / Linksspringer Varyasyonu, Nim...	4	1-0
Pirc, Maroczy Savunması / Maroczy Savunması	4	1-0
Pirc; Robatsch; Modern; Şah Piyonu Fianchetto / Fianch...	4	1-0
Vezir Piyonu Açılışı / Blackmar-Diemer Gambiti	4	1-0
Vezir Piyonu Açılışı / Vezir Piyonu Oyunu; Close Açılışı	4	0-1
Viyana Açılışı / Viyana; Hamppe Açılışı	4	1-0
İngiliz Açılışı / Schulz Gambiti	4	1-0
İngiliz Açılışı / Simetrik Savunması	4	1-0
İngiliz Açılışı / Simetrik Savunması	4	0-1
Şah At Açılışı / Vezir Piyonu Karşı Gambiti; Elephant Ga...	4	0-1
Şah Gambiti / Klasik Savunması	4	0-1
Alekhine Savunması	5	1-0
Alekhine Savunması / Mokele Mbembe; At Turu	5	1-0
Dead Author	5	0-1

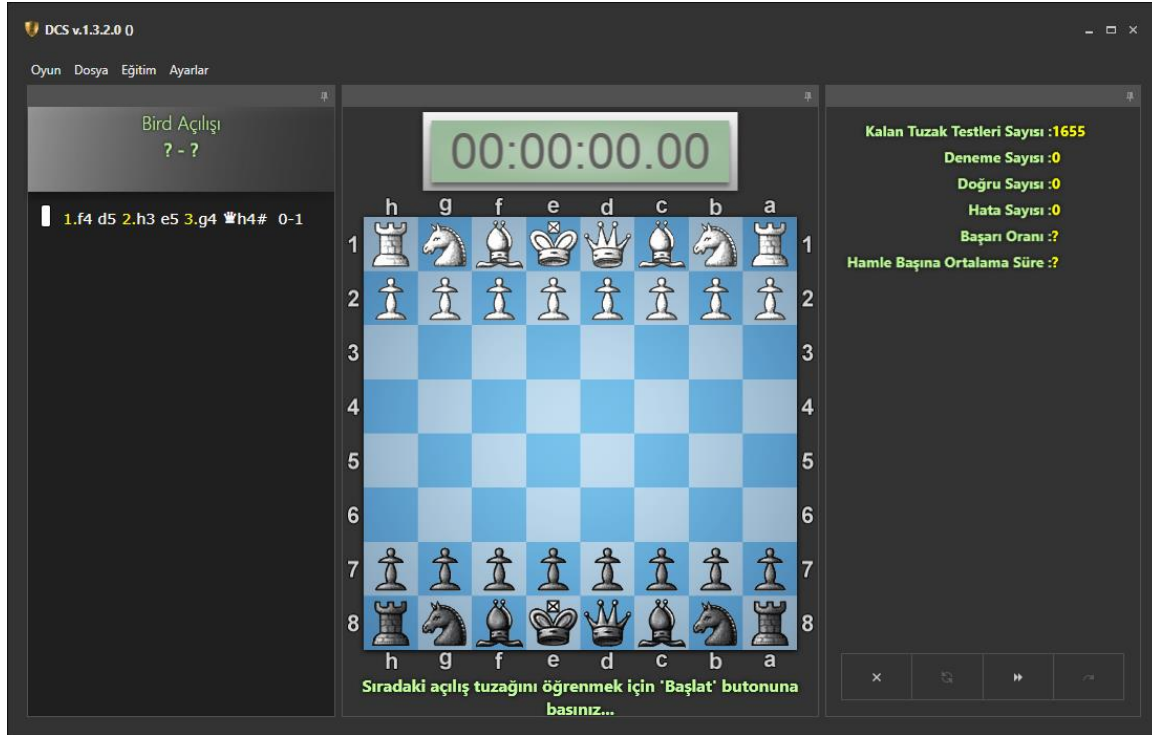
Başarılı Saymak İçin Hatasız Tekrar Sayısı : 3
 İpucu Göstermek İçin Beklenecek Hata Sayısı : 2
 Doğru Hamle İçin Beklenecek Hata Sayısı : 4
 Demo İçin Hamle Bekleme Süresi (sn) : 1
 (*) Hamle Başına Süre Kısıtlaması (sn) : 0

X

Soldaki listede yaklaşık 1600 tane bilinen açılış tuzağı kayıtlıdır. Bu antrenman için kullanılan tuzak listesi bilinen alış tuzaklarının açılışlara ve varyantlara göre sınıflandırılması ile elde edilmiştir.

Listede açılış tuzağının kaç hamleden oluştuğunu ve tuzak sonucunda beyazların mı siyahların mı kazandığı görülebilmektedir.

Çalışmak istediğiniz açılışın adını seçip sağ taraftan kuralları belirledikten sonra **“Başlat”** butonu ile tuzak çalıştırıcıyı başlatabilirsiniz.

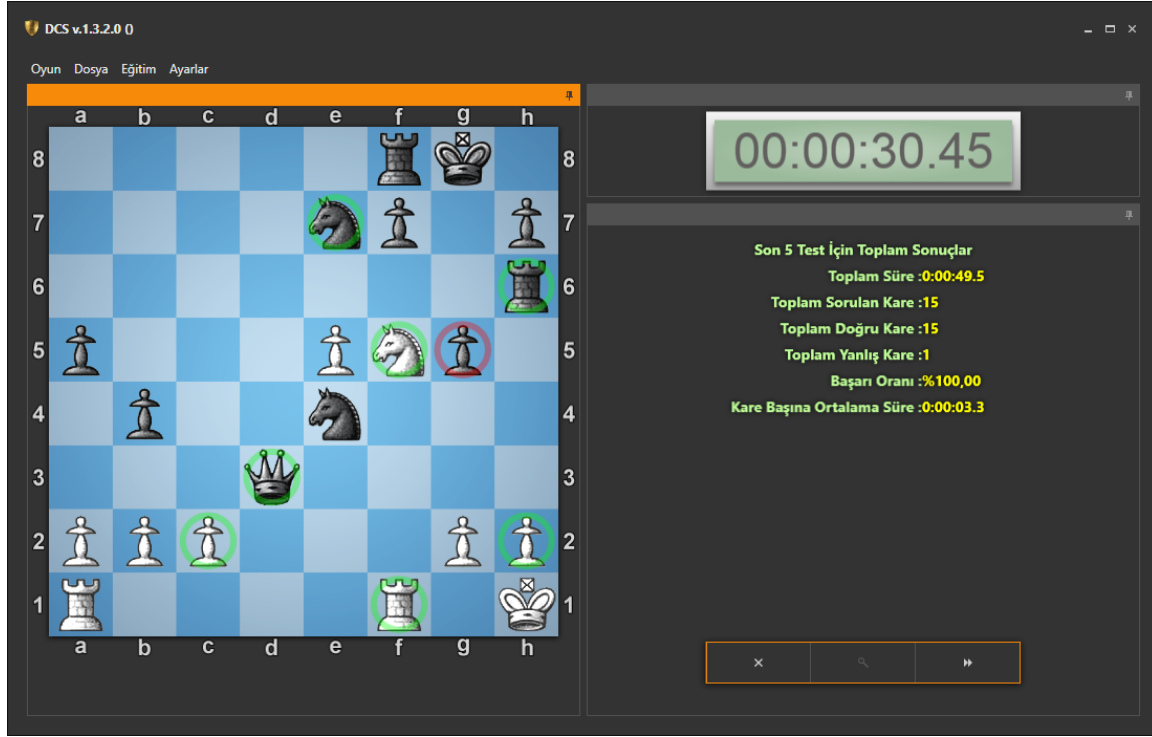


Yukarıdaki örnekte “Bird Açılışı” ile oluşabilecek bir tuzak ile beyazların üçüncü hamlede mat olduğu bir varyasyon görünmektedir.

Not: Bu antrenman aracının DCS içinde yer almasının amacı sadece başlangıç seviyesinde oynamayı yeni öğrenen kişilere açılışta yapmaları muhtemel hataları göstermektir. Orta seviye ve ileri seviye oyuncular için uygun ve gerekli değildir.

12.13. TEHDİT ALGILAMA ANTRENMANI

Tehdit algılama antrenmanı adından da anlaşılacağı gibi bir algı antrenmanıdır. Her seviyeden oyuncunun sık sık uygulaması gereken önemli bir antrenman türüdür. Satrançta özellikle uzun süreli oyunlarda konumu uzun uzun analiz etmek için zamanınız olduğu gibi, zaman sıkışması da yaşamanız mümkündür. Zaman sıkışması yaşadığınız anlarda en önemli olan şey satranç tahtasının her köşesinde tehdit altındaki taşlarınızı bir bakışta fark edebilme gücünüz ve aynı şekilde rakibin hangi taşlarını alabildiğini görme gücünüzdür. Tahtada tehdit altındaki tüm taşları olabildiğince hızlı algılamanız satrançta en önemli yeteneklerden biridir.



Özellikle stres altındayken ve sürenizde artık saniyeleri sayarken tahtadaki sıkıntılı kareleri ve hücum edebileceğiniz kareleri algılamanız gerektiğinde bu antrenman ile güçlendireceğiniz algı yeteneğinizi kullanarak kayıp bir oyunu kazanca çevirebilirsiniz.

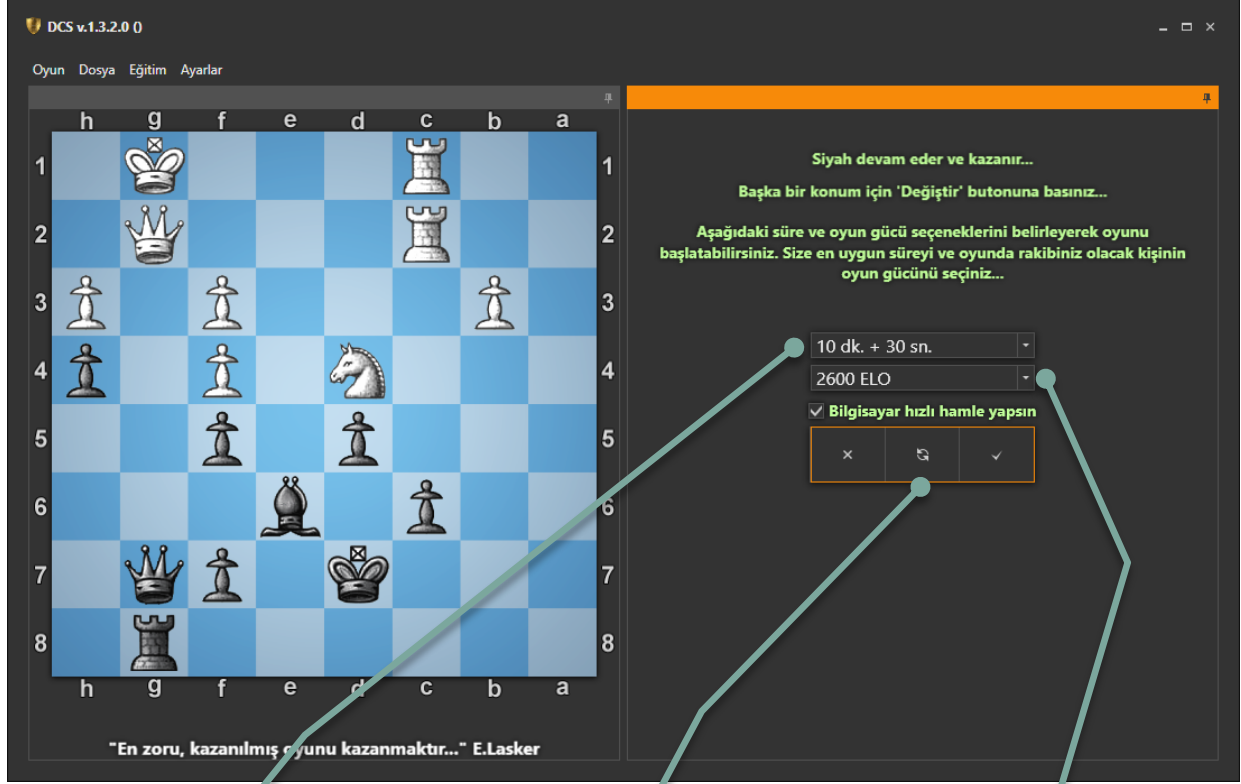
Bu antrenman aslında satranç oyun gücünüze katkı yapmak için tasarlanmış bir antrenman değildir. Bu antrenman sadece stresli zamanlarda algınızı kullanmak zorunda kaldığınız zamanlarda daha güçlü bir algı kullanarak oyun kaybetmemenizi ve hatta rakibiniz de zaman sıkışması yaşıyorsa saniyeler kalmış bir oyunu kazanmanızı sağlayabilmektedir.

Antrenmanda uygulanan temel amaç her iki tarafın da tehdit altındaki taşlarını işaretlemektir. Bunu yaparken bir kronometre çalışacak ve tüm taşları işaretlemeyi bitirdiğinizde her bir taş için ortalama kaç saniye harcadığınız gibi bazı istatistikleri görebileceksiniz.

Bu antrenmanı her seviyeden oyuncunun sık sık tekrarlamasında büyük yarar olduğunu unutmayın. Özellikle kısa süreli oyunlarda ve oyunda zamanınız bitmeye yaklaştığı zamanlarda bu antrenman sayesinde kazandığınız algı gücünün faydasını mutlaka fark edeceksiniz.

12.14. KAZANILMIŞ OYUN ANTRENMANI

DCS içinde olan ve en çok beğenilen antrenmanlardan biri olan kazanılmış oyun antrenmanı taktik soru antrenmanından sonra oyun gücünüze en fazla katkıyı sağlayacak ikinci antrenmandır. “Eğitim” menüsü altından antrenman seçeneğini tıkladığınızda aşağıdaki gibi bir ekran gelir.



Oyun için süre tercihinizi buradan belirleyin.

Başka bir konum seçin veya antrenmanı başlatın.

Antrenmanda bilgisayarın ELO gücünü belirleyin.



Kazanılmış oyun antrenmanında amaç **“kazanç”** sayılabilecek bir pozisyonda bilgisayara karşı oyunu **“mat”** ile bitirebilmek için gerekli hamleleri devam ettirebilmektir. Örneğin yukarıdaki ekranda siyahlarla bir kale üstün konumda oyun 2600 ELO gücünde bilgisayara karşı oynanacaktır.

Tahtanın solundaki denge çubuğundan siyahların ezici bir üstünlüğe sahip olduğu görülmektedir. Oyun sırasında bu denge çubuğu yapacağınız hamlelere göre o anki konumun kime üstünlük sağladığını size ipucu olarak verecektir.

Bu antrenmanı oynarken mümkün olduğunca bilgisayar gücünü yüksek tutmanızı tavsiye ederiz. Özellikle orta seviye ve ileri seviye oyuncuların bu antrenman ile çalışma yapacakları zaman bilgisayarın elo gücünü olabildiğince yüksek tutmalarında fayda vardır.

Bu antrenman yapılırken aynı **“puanlı oyun”** oynanırken olduğu gibi tutulan taş oynanır ve hamle geri alınamaz. Bu kurallar doğrultusunda ciddi bir maçta oynadığınızı varsayarak antrenman yapmanız gerekmektedir.

Oyun bittikten sonra analiz ekranına otomatik olarak taşınacaktır. Burada hamlelerinizi bir bir ya da topluca satranç motoruna analiz ettirebilirsiniz. Yaptığınız iyi ve kötü hamleleri buradan detaylı analiz ederek konumlarla ilgili düşünme stilinizi geliştirmeniz mümkün olacaktır.

Bu antrenmanda ELO puanı ve süre ayarlanabilir olduğu için her seviyeden oyuncunun mutlaka kullanması gereken bir antrenman türüdür.

12.15. OYUN SONU ANTRENMANI

DCS oyun sonu antrenmanı kullanıcılardan gelen istek üzerine programın antrenman araçları arasına dahil edilmiştir. “Eğitim” menüsü altında “Oyun Sonu” seçeneği ile aşağıdaki ekrana ulaşılır:

Konumda beklenen sonuç, bazen kazanç için bazen de beraberlik için çalışacaksınız.

Konumda beyazların sahip olduğu taşlar. En üst satırdan filtreleyebilirsiniz.

Konumda siyahların sahip olduğu taşlar. En üst satırdan filtreleyebilirsiniz.

No	Sonuç	Beyaz Taşlar	Siyah Taşlar
1	1-0	Şah Kale Fil At 2 Piyon	Şah Kale Fil 3 Piyon
2	1-0	Şah Kale Piyon	Şah Kale 2 Piyon
3	1-0	Şah Fil At Piyon	Şah Kale Fil Piyon
4	1/2-1/2	Şah Kale 3 Piyon	Şah Kale Fil Piyon
5	1/2-1/2	Şah Kale 3 Piyon	Şah 2 Kale Fil 3 Piyon
6	1/2-1/2	Şah Fil At 2 Piyon	Şah Kale Fil 3 Piyon
7	1-0	Şah 2 Fil 3 Piyon	Şah 3 Piyon
8	1/2-1/2	Şah Fil At 2 Piyon	Şah 4 Piyon
9	1/2-1/2	Şah Kale Fil At Piyon	Şah 2 Kale Piyon
10	1/2-1/2	Şah Fil Piyon	Şah Kale Fil
11	1/2-1/2	Şah Fil At 2 Piyon	Şah Kale
12	1/2-1/2	Şah Kale At Piyon	Şah Kale 2 Piyon
13	1/2-1/2	Şah Kale Fil Piyon	Şah Kale Piyon
14	1-0	Şah Fil 2 Piyon	Şah Kale At
15	1-0	Şah Fil 3 Piyon	Şah Kale 3 Piyon
16	1-0	Şah 2 At Piyon	Şah 2 Piyon
17	1-0	Şah Kale Fil At	Şah 2 Kale
18	1-0	Şah Kale 3 Piyon	Şah 2 Kale Piyon
19	1-0	Şah Kale 4 Piyon	Şah Kale Piyon
20	1/2-1/2	Şah Fil At 2 Piyon	Şah Kale Fil Piyon
21	1/2-1/2	Şah Kale 2 Piyon	Şah Kale Fil At
22	1/2-1/2	Şah Fil 3 Piyon	Şah Fil 2 At Piyon
23	1/2-1/2	Şah At 2 Piyon	Şah Kale Piyon
24	1-0	Şah Kale Fil Piyon	Şah Vezir Piyon
25	1/2-1/2	Şah Vezir 2 Kale At Piyon	Şah Vezir 2 Kale Fil 4 Piyon
26	1-0	Şah Fil At 2 Piyon	Şah Piyon

Antrenman için kullanılacak konum sayısı : 25.495

35 dk. + 30 sn.

1200 ELO

☐ Bilgisayar hızlı hamle yapsın

Seçilen oyun sonu konumunu buradan görebilirsiniz.

Antrenman için kriterlerinizi buradan belirleyip devam edebilirsiniz.

Seçeneklerin yer aldığı butonlar. Konumu analiz edin, kapatın ya da başlatın.

Sol taraftaki listede oyun sonu konumları yer almaktadır. Bu listede şu an için 25.495 adet oyun sonu konumu kullanıma hazırdır. Oyun temposunu (süreyi) ve bilgisayarın oyun gücünü seçerek antrenmanı başlatabilirsiniz.

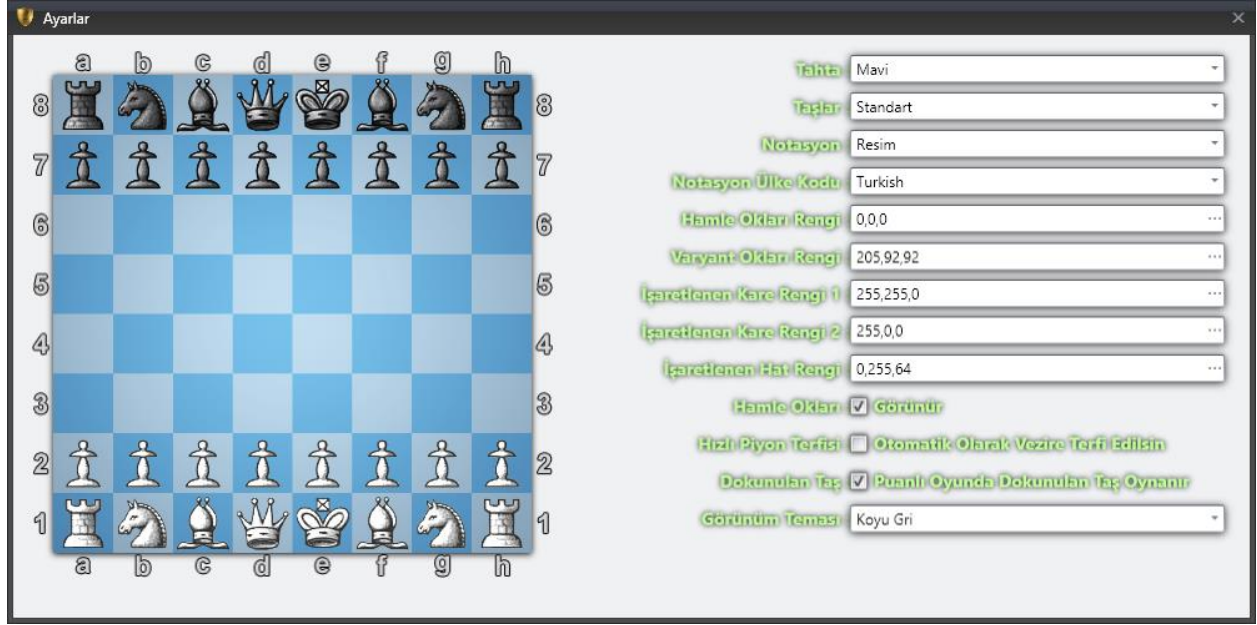
13. AYARLAR

DCS ilk kurulduğunda “Gece Siyahı” renk temasıyla açılır. Tahtayı ve taşları değiştirebilirsiniz. Ekranlar için onbeş farklı renk temasından birini tercih edebilirsiniz. Hatta hamle notasyonları için dil tercihi bile yapabilirsiniz. Tüm bu ayarlar için ana menüdeki “Ayarlar” menüsü altındaki seçenekleri açmanız gerekir.

13.6. TAHTA, TAŞLAR, RENKLER, TEMA, NOTASYON DİLİ GİBİ AYARLAMALAR NASIL YAPILIR?

“Ayarlar” menüsü altındaki “Tercihler” seçeneğini tıklayarak aşağıdaki formu açın. Bu formdan tahtanın rengini, taşların biçimini, notasyon şeklini ve dilini ayarlayabilirsiniz.

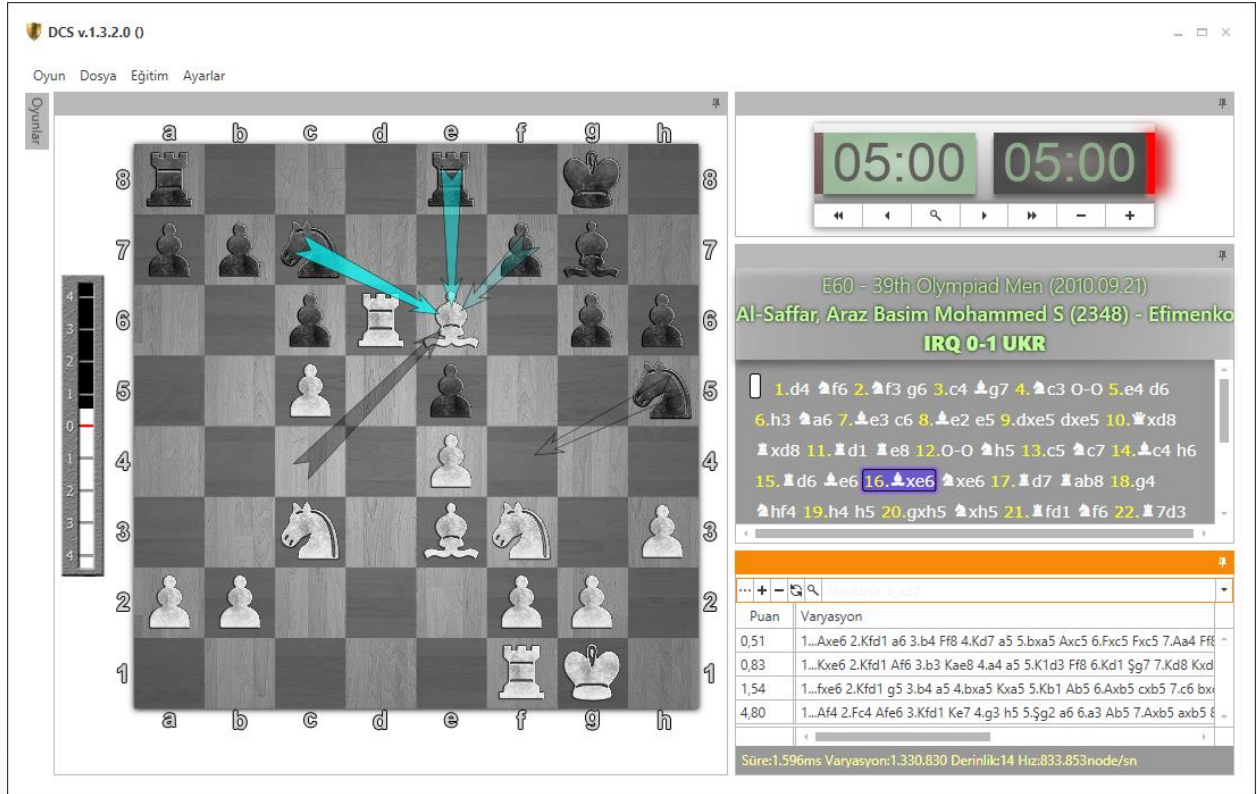
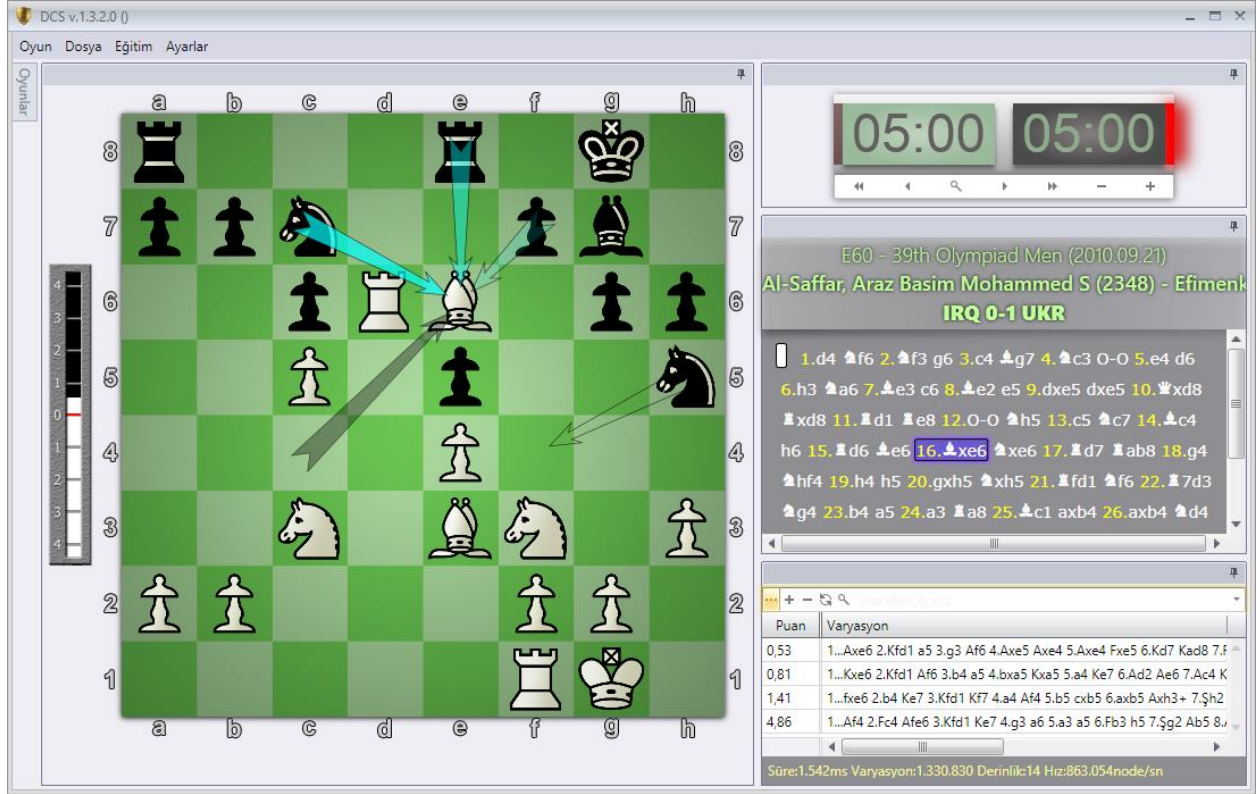




Tercihler formunda seçeceğiniz tahta, taşlar veya renk teması form üzerinde anında uygulanarak ön izleme yapabilmeyi sağlar. Yaptığınız ayarın geçerli olması için sağ üst köşesindeki çarpı işareti ile kapatmanız yeterlidir.

Aşağıda aynı ekranın farklı renk teması/tahta ve taş tercihleri ile görünümünü inceleyebilirsiniz:





Ayarlarınız programın kurulu olduğu klasör içinde yer alan "Data/Ayarlar" alt klasöründe Ayarlar.ini dosyasında kaydedilir. Data klasörü altında yer alan Tahta ve Taslar klasörlerindeki png dosyalarına

ilaveler yaparak DCS içinde kullanmak üzere kendi tahtalarınızı ve hatta kendi satranç taşlarınızı ayarlayabilirsiniz.

DCS içinde yer alan tahta ve taş dosyaları BNR yazılım tarafından çizilmiştir. Ses dosyaları BNR yazılım tarafından kayıt altına alınmıştır. Bu materyallerin yazılı izin alınmadan başka yerlerde kullanılması suç teşkil eder.

13.7. TAHTA YÖNÜ NASIL DEĞİŞTİRİLİR, KOORDİNATLAR NASIL AÇIP KAPATILIR?

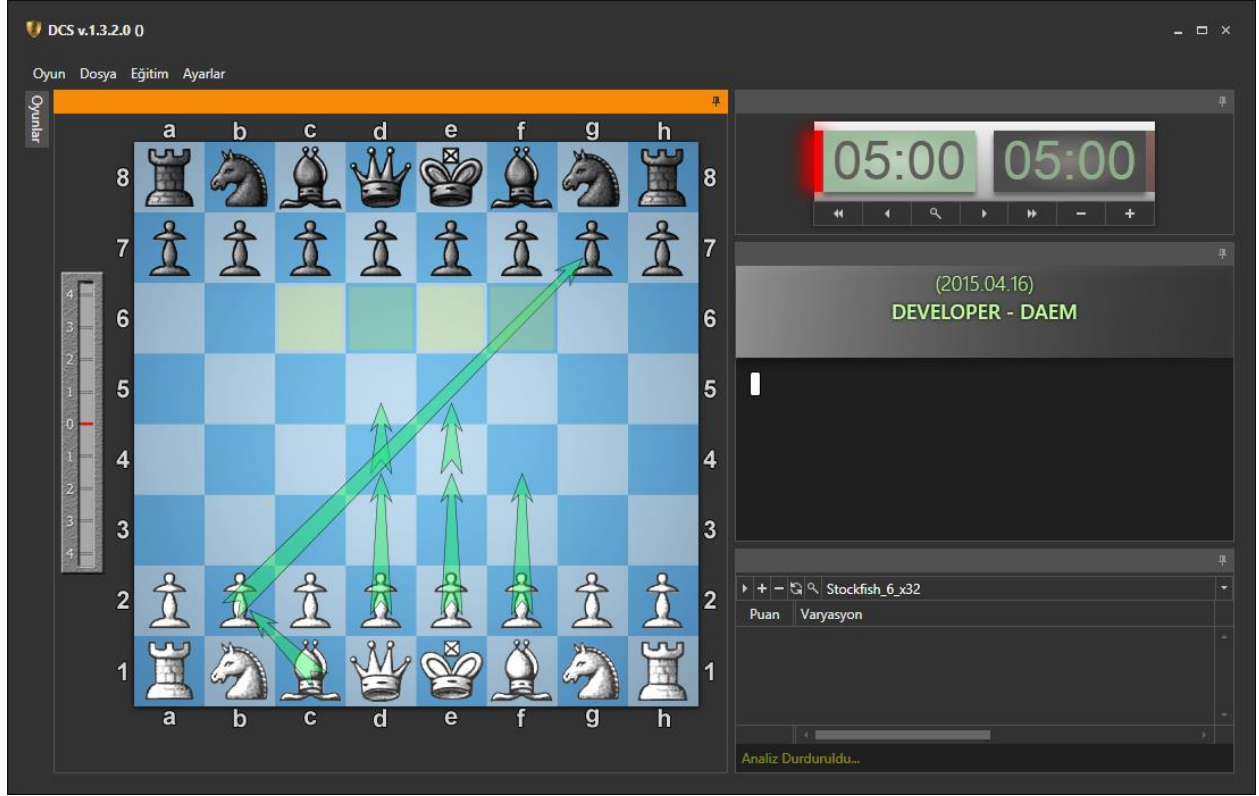
Ana oyun ekranında tahta beyazlar altta siyahlar üstte görünecek şekilde açılır. Tahtanın yönünü ters çevirmek için **“Ayarlar”** menüsünden **“Ters Çevir”** seçeneği tıklanabilir ya da **Ctrl+T** tuşlarına basılabilir.

Tahtalarda görünen koordinat harf ve rakamlarını açıp kapatmak için yine **“Ayarlar”** menüsü altında yer alan **“Koordinat Aç/Kapa”** seçeneği tıklanabilir veya **Ctrl+K** tuşlarına basılabilir.

Bu ayarlar da yine Ayarlar.ini dosyasında kaydedilecek ve sonraki çalıştırmalarınızda DCS içinde geçerli olacaktır.

13.8. OYUN EKRANINDA NASIL OK ÇİZİLİR VE NASIL KARE VE HAT İŞARETLENİR?

Ana oyun ekranında bir kareyi mouse ile sağ tıklayın, sonra başka bir kareyi mouse ile sağ tıklayın, ilk kareden çıkan ve ikinci kareye giden bir ok işareti çizilecektir.



Bir kareyi mouse sağ butonu ile çift tıklayın, o kare sarı işaretlenecektir.

Klavyeden Ctrl tuşuna basılı tutarken bir kareyi mouse sağ butonu ile çift tıklarsanız kare kırmızı işaretlenecektir.

Ok işaretlerini ve renklendirilmiş kareleri iptal etmek için Esc tuşuna basmanız yeterli olacaktır.

Bu özelliklerin DCS içine yerleştirilmiş olmasının nedeni aynı ekranı izleyen başkalarına ekrandaki konum hakkında bir şeyler anlatırken ihtiyaç duyuluyor olmasıdır.

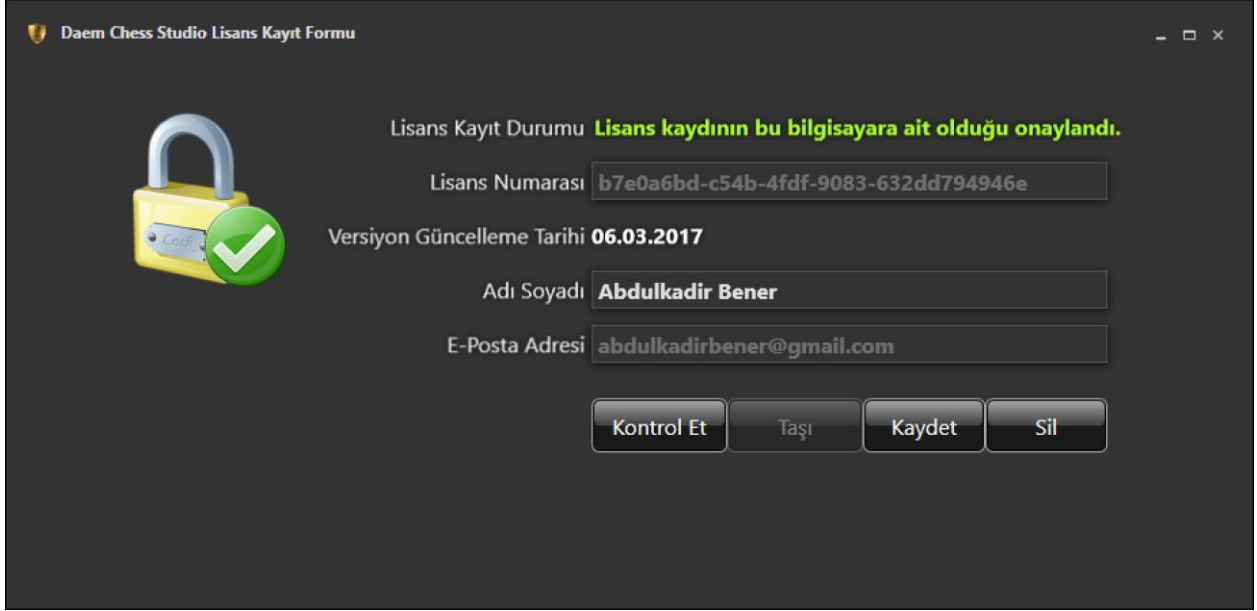
13.9. KULLANICI BİLGİLERİ NASIL DÜZENLENİR?

İlk bölümde anlatıldığı gibi programın lisans numarasını kaydettikten sonra bir kullanıcı hesabı oluşturmanız ve bu hesap ile giriş yapmanız gerekmektedir. Daha sonradan tanımladığınız bu kullanıcı hesabını silmek için giriş ekranındaki “Sil” butonunu kullanabilir. Yeni bir kullanıcı oluşturabilirsiniz.

Oluşturulacak kullanıcı hesabı sayısı için bir kısıtlama yoktur.

13.10. LİSANS BİLGİLERİNİZ NASIL DÜZELTİLİR?

Programın lisans numarasını satın aldığınızda bir bilgisayara yüklemek için giriş ekranını kullanmanız gerekir. Daha sonra lisans numaranıza ait bazı bilgileri düzeltmeniz mümkündür. Bunu yapabilmek için “**Ayarlar**” menüsü altında yer alan “**Lisans Kaydı**” seçeneğini tıklamanız gerekir.



Daem Chess Studio Lisans Kayıt Formu

Lisans Kayıt Durumu **Lisans kaydının bu bilgisayara ait olduğu onaylandı.**

Lisans Numarası **b7e0a6bd-c54b-4fdf-9083-632dd794946e**

Versiyon Güncelleme Tarihi **06.03.2017**

Adı Soyadı **Abdulkadir Bener**

E-Posta Adresi **abdulkadibener@gmail.com**

Kontrol Et Taşı Kaydet Sil

Yukarıdaki ekran açılacak ve lisans numaranızla ilişkilendirdiğiniz isimde düzeltme yapabilmeniz mümkün olacaktır. **Bu ekrandan e-posta adresinizi düzeltemezsiniz.** İlk lisans kaydı sırasında verdiğiniz e-posta adresi lisans numaranızla eşleştirilerek kaydedilir ve değiştirilemez.

13.11. LİSANS SÖZLEŞMESİ

Bu kılavuzun hazırlandığı sırada geçerli en son versiyon için kabul edilmesi gereken lisans sözleşme metni aşağıdaki gibidir.

DİKKAT:

Lisans sözleşme metni programla birlikte "Data/Ayarlar" klasörü altında Lisans.rtf dosyası içinde kaydedilir. Dilediğiniz zaman buradan tam metni okuyabilirsiniz. BNR yazılım her versiyon için lisans sözleşmesini değiştirme hakkını saklı tutar. Programı yükleyip kullanma hakkınız olan sürümlerini kullanmadan önce o sürüme ait olan son lisans sözleşmesini kabul etmeniz gerekir.

SÖZLEŞME METNİ:

KULLANMA, KABUL ETME ve İADE KOŞULLARI

BNR Yazılım'ın size sağladığı servisler kullanım koşullarına bağlı konulardır ("Terms Of Use TOU"). BNR Yazılım TOU'yu ne zaman isterse sizi uyarmadan güncelleme hakkını saklı tutar. TOU'nun en güncel versiyonuna internet sayfasının sonundaki 'Kullanım Koşulları' yardımcı metin bağlantısına tıklayarak bir daha göz atabilirsiniz.

SERVİSLERİN TANIMLANMASI

BNR Yazılım size, yazılımlar, çeşitli kaynaklar, geliştirici araçları, yükleme alanları, iletişim forumları ve ürün bilgisi dahil internet özellikleri ağı üzerinden erişim sağlar. (toplu halde "Servisler"). Her güncelleştirmeyi, arttırılmayı, yenilikleri ve/ya da yeni özellikler ve eklemelerini içeren servisler ve yazılımlar TOU'ya bağlıdır.

KİŞİSEL VE TİCARİ OLMAYAN KULLANIMI SINIRLAMA

Diğer şekilde belirlenmediği sürece, yazılımlar ve servisler sizin kişisel ve ticari olmayan kullanımınız içindir. Kopyalayamaz, değiştiremez, dağıtamaz, gönderemez, gösteremez, icra edemez, yeniden üretmez, yayınlamaz, lisans alamaz, transferden türetilmiş iş yaratamaz, herhangi bir bilgisini, yazılımın kendisini ya da bir parçasını satamaz ya da servislerinden kendi amaçlarınız için servis alamazsınız.

KİŞİSEL BİLGİNİN GİZLİLİĞİ VE KORUNMASI

Bilginin toplanmasına ve kullanımına ilişkin olarak açığa çıkan durumlar için "Gizlilik Bildirimi"ne bakınız.

BU YAZILIMDA VE İNTERNET SİTESİNDE YAZILIMA ÖZEL BİLDİRİ BULUNDURMA

Servislerden indirilmesi mümkün olan tüm yazılımlar ("Yazılım") BNR Yazılım'ın telif hakkına tabi eserdir. Yazılımın kullanımı eğer yazılıma dahil edilmiş ya da yazılımla birlikte bulunmuşsa son kullanıcıların lisans anlaşması şartlarıyla yönetilir ("Lisans Sözleşmesi"). Son kullanıcı Lisans Sözleşmesi içeren ya da birlikte bulunan herhangi bir yazılımı yüklemeyi önce bu şartları okumuş olmak zorundadır. Yazılım yüklemesi yapılmışsa bu şartlar okunmuş ve tüm şartları kabul, beyan ve taahhüt edilmiş sayılır.

Lisans Sözleşmesine göre Yazılım yalnızca son kullanıcı kullanımına uygun yapılmalıdır. Yazılımın kopya edilmesi, içeriğinin yeniden oluşturulması ya da yeniden dağıtımının Lisans Sözleşmesindeki yasalarla koruma altında olduğu ve ihlali durumunun açıkça yasak olduğu ve ciddi suç olup birtakım cezaları doğurduğu belirtilmiştir. Kanuna aykırı hareket etmek mümkün olan en büyük ceza ile cezalandırılır.

SÖZÜ GEÇEN YAZILIMIN KODLARININ KOPYALANMASI, GÖRSEL PARÇALARININ KOPYALANMASI VE/VEYA DEĞİŞTİRİLMESİ, YENİDEN DAĞITIM İÇİN, SINIRLAMADAN, KOPYALAYARAK YA DA YENİDEN ÜRETEREK BAŞKA BİR SUNUCUYA YA DA YERE GÖNDERMEK, ÜCRETİ YA DA ÜCRETSİZ OLARAK BAŞKALARININ

HİZMETİNE SUNMAK KESİNLİKLE YASAKTIR. BNR Yazılım'un İMZA ATTIĞI BİR SÖZLEŞMEYLE AÇIKÇA KOPYA EDİLMESİ, KODLARIN YA DA GÖRSEL MATERYALLERİN YENİDEN ÜRETİMİ KULLANIMI VE/VEYA DAĞITIMI, KULLANDIRILMASINA VS. İZİN VERMESİ DURUMU İSTİSNADIR.

YAZILIM EĞER SADECE LİSANS SÖZLEŞMESİ MADDELERİNE UYGUNSA GARANTİ VERİLİR. LİSANS SÖZLEŞMESİNDE MAZERETLİ GÖSTERİLENLERİ AYRI TUTAR, BNR Yazılım ŞİRKETİ BUNDAN DOLAYI PAZARLANABİLİRLİĞİN BÜTÜN GARANTİLERİ VE KOŞULLARI DAHİLİNDE, İFADE EDİLEN, İMA EDİLEN YA DA KANUNA, ÖZEL AMAÇLARA UYGUN OLAN, BAŞLIK VE İHLAL OLMAYAN BÜTÜN GARANTİLERİ GÖRMEZDEN GELİR VE YAZILIMI ÖNEMSEYEREK DÜZENLER.

BNR Yazılım SİZİN RAHATINIZ İÇİN SERVİSLERİN YA DA YAZILIM ÜRÜNLERİNİN İÇİNDEKİ BÖLÜMLERDE, ARAÇLARDA VE KULLANIMDA VE/VEYA YÜKLEMEDE YARAR AMACI GÜDER. BNR Yazılım YAZILIMIN İÇİNDE KULLANDIĞI KENDİ YAZMADIĞI HERHANGİ BİR UYGULAMA VEYA HİZMETİN KULLANIMINDAN TÜREYEN SONUÇLARA VEYA ÇIKTILARA SAYGI GÖSTERİR, ANCAK BU YAZILIM YA DA ARAÇLARIN YAPACAĞI DEĞİŞİKLİKLER YA DA YAŞANACAK PROBLEMLER KONUSUNDA SON KULLANICIYA KENDİSİ GARANTİ VERMEZ. LÜTFEN BU GİBİ UYGULAMALARI, SERVİSLERİ YA DA BNR Yazılım YAZILIM ÜRÜNLERİNİN İÇİNDE MEVCUT HALE GETİRİLEN DİĞER ARAÇLARI VE HİZMETLERİ KULLANIRKEN BU YAZILIMLARI HAZIRLAYANLARIN HAKLARINA VE LİSANS KURALLARINA MÜRACAAT EDİNİZ.

SINIRLI HAKLAR AÇIKLAMASI. BNR Yazılım tarafından üretilmiş olan ve internetten indirilen ya da CD/DVD ortamında temin edilen her yazılım Türkiye Cumhuriyeti Devleti'nin ilgili kanunlarınca koruma altındadır.

BU YAZILIMIN İNTERNET SİTESİNDE DÖKÜMANLARA ÖZGÜ BİLDİRİ BULUNDURMA

Servislerden verilmiş dökümanları kullanma izni (beyaz sayfalar, basın bildirisi, veri kağıtları ve sık sorulan sorular vs gibi)(1) aşağıdaki telif hakkı uyarısı, bütün kopyalarda, hem telif hakkı uyarısında hem de bu izin uyarısında gözüktür, (2) Servislerdeki bu gibi dökümanların kullanımı bilgi ve ticari olmayan ya da yalnızca kişisel kullanım içindir ve herhangi bir ortamda bilgisayarlara veya yayın ortamına kopyalanamaz ya da postalanamaz, ve (3) dökümanlarda herhangi bir değişiklik yapılamaz. Özel sözleşme ile yetkilendirilen eğitim kuruluşları ya da diğer kurumlar dağıtım için dökümanları indirebilir ve yeniden üretebilir. Diğer amaçlar için kullanım yasalarca açıkça yasaklanmıştır, ve ciddi cezalarla sonuçlanabilir. İhlal edici davranışlar mümkün olan maksimum kapsamda davalara yol açacaktır.

BNR Yazılım içindeki tüm bölümler, kodlar, resimler, sesler ve diğer kaynaklar ya da bu yazılımın internet sitesinin temel esasları, ticari takdim şekli, ticari markalar, haksız rekabet ve diğer yasalar tarafından bütün ya da parçalar halinde kopyalanmaya, taklitle karşı korumalıdır. BNR Yazılım ürünlerinin içindeki ya da internet sitesindeki herhangi bir program parçası, kullanılan özel yöntemler, logo, grafik, ses, ya da görüntüler BNR Yazılım tarafından açıkça belirtilmedikçe kopyalanamaz ya da geri iletilemez.

BÜTÜN DÖKÜMANLAR VE İLGİLİ GRAFİKLER, "OLDUĞU GİBİ" HERHANGİ BİR GARANTİSİ OLMADAN SAĞLANIR. BNR Yazılım VE/VEYA TEDARİKÇİLERİ GELİŞTİRME AŞAMASINDAYKEN, İHMALDEN YA DA DİĞER HAKSIZLIK OLUŞTURAN HAREKETLERDEN DOLAYI OLUŞABİLECEK BÜTÜN ÖZEL, DOLAYLI YA DA ÖNEMLİ ZARARLAR YA DA VERİ, KAZANÇ KAYBIYLA SONUÇLANABİLECEK BÜTÜN ZARARLAR GİBİ HİÇ BİR OLAYDAN YÜKÜMLÜ DEĞİLDİR.

SERVİSLERDE YAYINLANAN DÖKÜMANLAR VE İLGİLİ GRAFİKLER TEKNİK YANLIŞLIKLAR YA DA TİPOGRAFIK HATALAR İÇEREĞİLİR. DEĞİŞİKLİKLER BELİRLİ ARALIKLARLA BİLGİ İÇERİĞİNE EKLENİR. BNR Yazılım VE/VEYA ONUN KENDİ TEDARİKÇİLERİ HERHANGİ BİR ZAMAN TANIMLANMIŞ ÜRÜNLER VE/VEYA PROGRAMLAR İÇİNDE GELİŞTİRMELER VE/VEYA DEĞİŞİKLİKLER YAPABİLİRLER.

ÜYE HESABI, LİSANS NUMARASI, ŞİFRE, VE GÜVENLİK

Eğer servislerden biri kullanıcı hesabı açmanızı isterse, hazır, uygun kayıt formundaki gibi güncel, tamamlanmış ve kesin bilgi sağlayarak kayıt işlemini tamamlamak zorundasınız. Aynı zamanda bir şifre ve kullanıcı adı seçeceksiniz. Lisans numarasınızı, hesabınızı ve şifrenizi gizlilik içinde korumakla sorumlusunuz. Ayrıca, sizin hesabınızda gerçekleşen bütün faaliyetlerden tamamiyle siz sorumlusunuz. Güvenliğin ihlal edilmesi ya da hesabınızın yetkisiz kullanılması durumunda hemen BNR Yazılım'a bilgi vereceğinizi kabul etmiş sayılırsınız. Sizin bilginiz dahilinde olsa da olmasa da başkasının sizin şifrenizi ve hesabınızı kullanması ve herhangi bir zarara maruz kalmanız durumunda BNR Yazılım sorumlu olmayacaktır. Ancak hesabınızın bir başkası tarafından kullanılması yüzünden BNR Yazılım ya da başka bir iştirak tarafından maruz kalınan kayıplardan siz sorumlu tutulabilirsiniz. Hesap sahibinin izni olmadan başkasının hesabı hiç bir zaman kullanılamaz ilkesi geçerli sayılır.

BNR Yazılım'ın ürün lisans numaraları isim ve e-posta adreslerine eşleştirilerek kayıt altına alınır. E-Posta adresinizle ilgili yaşayacağınız güvenlik ve/veya hırsızlık eylemleri sonucunda lisans bilgilerinizin başkasının eline geçmesi durumunda BNR Yazılım herhangi bir sorumluluk kabul etmez. Programda ya da servislerde kullanıcı adı ve şifre sorulan yerlerin kullanılabilmesi için aktif bir internet bağlantısının sağlanması şarttır. İnternet erişimi olmayan yerlerden kullanıcı adı ve şifre girişi yapılması ve programın ya da servislerin kullanımı mümkün değildir. İnternet erişimi ile ilgili her türlü masraf ve ödemeler yazılımın kullanıcılarına aittir.

Satın aldığınız lisans numarasını aynı anda sadece tek bir bilgisayarda kullanabilirsiniz. Aynı anda birden fazla bilgisayarda kullanmanız durumunda oluşacak maddi ve manevi tazminatı kabul etmiş sayılırsınız. Satın aldığınız lisans numarası size aittir, bir başkasına devredemez veya kullandıramazsınız. Lisans numarası süresiz olarak geçerlidir. Satın alma tarihinden sonraki bir yıl içinde aynı ürüne ait yayınlanacak olan yeni versiyonları aynı lisans numarasıyla süresiz olarak kullanabilirsiniz. Lisans sahibi kullanıcı süresiz kullanım hakkını koruyabilmek için programın kullanımına altı aydan uzun süre ara vermemeyi kabul beyan ve taahhüt eder. BNR Yazılım programın bir bilgisayarda başlatıldığı sırada İnternet bağlantısını kullanarak sadece şu bilgilerden oluşan bir satırlık veriyi sunucularında kayıt altına alır: (1)Lisans numarası, (2)IP numarası, (3)tarih ve saat. BNR Yazılım bu bilgileri kullanarak altı ay boyunca hiç kullanılmayan programlara ait lisans numaralarını tamamen iptal etme hakkını saklı tutar.

Satın aldığınız tarihte yayında olan ve bir yıl içinde yayınlanacak olan yazılımları İnternette download edip saklama sorumluluğu yine lisans sahibi olan kullanıcıya aittir. BNR Yazılım satışını yaptığı ürünlerin sadece son versiyonlarını İnternette yayınlar, eski versiyonları saklama ve gerektiği durumlarda kullanabilmek için yedekleme sorumluluğu lisans sahibi kullanıcıya aittir. BNR Yazılım satışını yaptığı ürünlerin eski versiyonlarını bulundurmak ve lisans sahibine vermekle yükümlü değildir.

KANUNSUZ VEYA YASAKLANMIŞ KULLANIM YAPMAMA

Servislerin kullanım koşulu olarak, Servisleri kanunsuz veya yasaklanmış hiçbir koşulda hiç bir amaç için kullanamazsınız. Servisleri, BNR Yazılım sunucusuna bağlı herhangi bir ağ bağlantısına, ya da diğer iştiraklerin servislerinin kullanımına karışacak, zarar verecek, etkisiz kılacak, fazla yük binderecek, eksiltecek herhangi bir biçimde kullanamazsınız. Hiçbir Servise, diğer hesaplara, bilgisayar sistemlerine ya da herhangi bir BNR Yazılım sunucusuna bağlı ağ bağlantısına ya da Servisine bilgisayar korsanlığı yaparak, şifre madenciliği yaparak ya da diğer yollarla yetkisiz giriş yapma hakkı kazanamazsınız. Servisler tarafından bilerek kullanılabilir kılınmayan hiçbir yöntemle herhangi bir materyali ya da bilgiyi elde edemezsiniz veya elde etme teşebbüsünde bulunamazsınız.

Satın aldığınız ürün için size BNR tarafından sağlanan lisans numarasını sadece size ait bilgisayarda kullanmakla yükümlüsünüz. Size sağlanan lisans numaranızı başka kişi ya da kuruluşlarla ücretli ya da ücretsiz olarak paylaşmanız lisans anlaşmanızın ihlali anlamı taşır. Bu durumda yaşanan her türlü maddi ve manevi zararı kabul etmiş sayılırsınız.

Lisans numaralarının başka bir bilgisayara taşınması sadece yeni bir bilgisayar edinmiş olmanız ve eski bilgisayarı artık kullanmayacağınız durumlarda (çalınma, kayıp, teknik arıza gibi durumlarda) izin verilen özel bir durumdur. Lisans numaranızı aynı donanım numarasına sahip bilgisayarlar arasında tekrar tekrar taşıdığının tespit edilmesi durumunda lisans numaranızın yasaklanmış şekilde başkasıyla paylaştığınızı kabul etmiş sayılırsınız. Böyle bir durumda lisans numaranızın BNR Yazılım tarafından iptal edilmesini kabul beyan ve taahhüt etmiş sayılırsınız.

İADE KOŞULLARI

BNR Yazılım'ın ürünleri bilgisayarların donanım kimlik numaralarıyla eşleştirilerek BNR Yazılım'ın sunucularında kayıt altına alınmaktadır. Ürünler yasal iade sınırları dahilinde iade edilebilir. İade talebinde bulunabilmek için yazılımın kurulu olduğu bilgisayarlardaki lisans kaydının yazılımın içinden kaldırılmış olması gerekir. Ambalajlı ürünlerde ambalaj açılmışsa ambalaj ve içindeki basılı kağıt, kitapçık CD DVD vs ürünlerin bedeli lisans iade bedelinden düşülür. Ürün satışında ve iade durumunda kargo veya diğer nakliye bedellerini müşteri karşılamayı kabul ve taahhüt eder. İade için ürün faturasının asıl kopyası ile birlikte iade talebinde bulunulmalıdır. Faturanın asıl kopyası bulunamıyorsa iade kabul edilmez. Müşteri iade için gerekçe belirtmek zorunda değildir.

SERVİSLERİN KULLANIMI

Servisler diğerleriyle iletişimi kullanılabilir kılmak için tasarlanmış xml data web servisleri, e-posta servisleri, ilan tahtası servisleri, sohbet alanları, yeni gruplar, forumlar, topluluklar, kişisel internet sayfaları, takvimler, resim albümleri, dosya kabineleri ve/veya diğer mesaj ya da iletişim olanakları içerir (her "İletişim Servisi" ve toplu olarak "İletişim Servisleri"). İletişim Servislerini sadece bilgi göndermek, veri kaydetmek ya da sorgulamak, ilan etmek, mesaj yollamak, almak ve uygun, uygulanabilir olduğunda her bir İletişim Servisiyle ilişkili olabilen materyalleri kullanmak için kabul ettiniz. Örnek yoluyla, sınırlamadan, kabul ettiğiniz İletişim Servislerini kullanırken yapmamanız gereken şeyler:

- İletişim Servislerini gözlemleme, itiraz etme, piramit şema, mektup zinciri, reklam e-postaları, istenmeyen e-postalar veya kopya ya da istenilmemiş mesajlarla iletişim halinde kullanmak. (ticari ya da diğer şekilde).
- İftira atmak, suistimal etmek, rahatsız etmek, gizlice izlemek, tehdit etmek veya diğer şekillerde diğerlerinin yasal haklarını ihlal etmek (gizlilik ve reklam hakları gibi).
- Uygunsuz, saygısız, küçük düşürücü, müstehcen, ahlaksızca veya yasalara aykırı konu, isim, materyal ya da bilgi yayınlamak, ilan etmek, yüklemek, dağıtmak ya da yaymak.
- Örnek yoluyla, sınırsız, telif hakkı ya da ticari markalar yasalarıyla korunmuş görüntüleri, resimleri, yazılımları veya diğer materyalleri içeren dosyaları yüklemek diğer bir şekilde mevcut kılmak. Gerekli haklara sahip olduğun ya da onları kontrol ettiğin süre veya aynı şeyi yapmak için bütün gerekli izni aldığın süre dışında.
- Servisin öngördüğü ve kabul ettiği içerikten farklı bir içerik göndermek, servisi etkisiz kılmaya neden olabilecek büyüklükte ya da cinsten veriyi servise göndermek. Servisi hizmet dışı bırakacak sonuçları doğuracak şekilde kullanmak.
- Virüs içeren dosya, trojan horses, worms, time bombs, cancelbots, bozuk dosyalar ya da diğer bir kimsenin bilgisayarının çalışmasına veya özelliğine zarar verecek benzer yazılım veya programlar yüklemek.
- Özellikle izin verilenler dışında iş amaçları için reklam, eşya veya servis almak ya da satmak için teklif vermek.

- Kullanıcı iletişim servisinden bildiğin bir kullanıcının koyduğu bir dosyayı indiremeyeceğini, veya mantıklı ve yasal olarak hiç bir şekilde tekrar üretemeyeceğini, göstermeyeceğini, sergileyemeyeceğini ve/veya dağıtamayacağını bilmelidir.
- Yüklenen bir dosyadaki yazılım ya da diğer materyallerin yaratıcı niteliklerini,yapısının veya kaynağının yasal, uygun bildirilerini, korunan tasarımını veya etiketlerinin telif hakkı yönetim bilgisini değiştirmek veya silmek.
- Herhangi bir diğer kullanıcının İletişim Servisini kullanmasını sınırlamak veya engellemek.
- Herhangi özel İletişim Servisi için uygulanabilir davranış kurallarını veya diğer kuralları ihlal etmek.
- Diğerleri hakkında sonuç veya başka yolla e-posta içeren bilgi edinmek.
- Yasa veya diğer hukuksal düzenlemeleri ihlal etmek.
- Diğerlerini yanıltmak amaçlı sahte kimlik yaratmak.
- Servislerden bir kişinin veya diğer kullanıcının kullanım bilgilerinin bulunduğu herhangi bir kısımdaki rehberi kullanmak, indirmek veya başka türlü kopyalamak.(paralı ya da değil)

BNR Yazılım'ın İletişim Servislerini görüntüleme yükümlülüğü yoktur. Bununla beraber BNR Yazılım İletişim Servislerine konulan materyalleri inceleme ve tek takdir yetkisindeki materyalleri silme hakkına sahiptir. BNR Yazılım senin herhangi bir ya da bütün İletişim Servislerine haber vermeden herhangi bir sebepten dolayı erişimini engelleme hakkına sahiptir..

BNR Yazılım tek takdir yetkisindeki herhangi bir yasayı, düzenlemeyi, yasal süreç veya devletle ilgili isteği tatmin etmek için zorunlu saydığı herhangi bir bilgiyi açığa vurma,düzeltilme,toplu ya da parça parça herhangi bir malzeme veya bilgiyi koyma veya çıkarma hakkına sahiptir. İletişim Servislerine kendiniz veya çocuklarınız hakkında kişisel kimliği saptanabilir bir bilgi verdiğinizde her zaman güvenlik önlemlerinizi alınız.

İletişim Servislerine yüklenen materyaller kullanımdaki, yeniden üretimdeki ve/veya dağıtımdaki belirlenen kurallara bağımlı olabilirler. Eğer materyalleri indirirseniz bu kurallara razı olmakla yükümlüsünüz.

BNR YAZILIM'A SAĞLANAN YA DA HERHANGİ BİR BNR YAZILIM İNTERNET SAYFASINA KONULAN MATERYALLER

BNR Yazılım sizin sağladığınız materyallere sahip çıkmanızı suçlamaz (geri bildirim ve öneriler dahil) ya da herhangi bir Servise veya onun birleşik servislerine genel halktan veya herhangi bir toplumdan ya da özel bir topluluk üyesinden herhangi bir eleştiri ilanı, yüklemesi, girişi, teslimi yapmaz. BNR Yazılım'a, ona bağlı kurumlara ve yüklediğiniz bilgiler sınırsız, yasal haklara (kopyalama, dağıtma, iletme, alenen görüntüleme, alenen sergileme, yeniden üretim, düzenleme, çevirme ve yeniden formatlama) sahip iş ortaklığı bağlantısıyla kullanarak ve gerekli alt ruhsatlı izni alarak sizin kaydettiğiniz içeriği ilan edebilir, yükleyebilir, girişini yapabilir, temin edebilir veya teslim edebilir.

İşbu yazıda öngörüldüğü gibi sizin yüklediğiniz içerik kullanımı için hiç bir bedel ödenmeyecektir. BNR Yazılım sizin sağlayacağınız hiçbir içeriği ilan etmeme veya kullanmama yükümlülüğü altında değildir ve BNR Yazılım takdir yetkisindeki herhangi bir zaman istediği içeriği silebilir.

Garantiye ve gösterime ek olarak görüntüler, fotoğraflar, resimler veya diğer şekilde bütün ya da parça parça grafiksel görüntüler içeren sunuşlar koyarak ileri taşımakla siz bunun gibi görüntülerin telif hakkı sahibi kabul edirsiniz, veya bunun gibi görüntülerin telif hakkı sahibi size bu görüntüleri, içeriği kullanma izni verdiği kabul edilir. Bu sitede sizin kaydettiğiniz ve görüntülerin kullanma izni sizin tarafınızdan temin edilmiş kabul edilir. Sınırsız, halka açık, dünya çapında, telifi ücretsiz izin içeren

(Örnek yoluyla, sınır koymadan, çıktı alarak, içinde bu görüntüler olan hediye öğeleri içeren vs.)
 Servisler: görüntülere kendi ismini eklemekten kopyalama, dağıtma, geçmesine izin verme, alan görüntüleme, alan sergileme, yeniden üretme, düzenleme, çevirme ve yeniden formatlama, ve herhangi bir Servis sağlayıcısına bazı hakların alt lisansını verme hakkı. Görüntüleri Servislerden tamamen silindiği anda takip edilen kararlar doğrultusunda görüntüler sonlandırılacaktır. Sizin yüklediğiniz yazıların, içeriklerin, görüntü ya da videoların kullanımı karşılığında hiç bir ödeme ya da telif ücreti ödemesi yapılmayacaktır.

TALEP EDİLMEMİŞ FİKİR SUNMA POLİTİKASI

BNR Yazılım YA DA HERHANGİ BİR ÇALIŞANI YENİ REKLAM KAMPANYALARI, YENİ PROMOSYONLAR, YENİ ÜRÜNLER VEYA TEKNOLOJİLER, YÖNTEMLER, MATERYALLER, PAZARLAMA PLANLARI YA DA YENİ ÜRÜN İSİMLERİ İÇEREN TALEP EDİLMEMİŞ FİKİRLERİ KABUL ETMEZ. LÜTFEN ORJİNAL YARATICI DÜŞÜNCELERİNİZİ ANLATAN YAZILAR, ÇİZİMLER, MODELLER, DEMOLAR YA DA BUNUN GİBİ ÇALIŞMALAR GÖNDERMEYİN. BU POLİTİKANIN TEK AMACI BNR Yazılım ÜRÜNLERİ VEYA PAZARLAMA STRATEJİLERİNDE BNR Yazılım'A YOLLANANLARA BENZER FİKİRLER GÖRÜLÜNCE OLUŞAN POTENSİYEL YANLIŞ ANLAŞILMALARDAN YA DA TARTIŞMALARDAN UZAK DURMAK. BU YÜZDEN LÜTFEN TALEP EDİLMEMİŞ FİKİRLERİNİZİ BNR Yazılım'A YA DA HERHANGİ BİR ÇALIŞANINA GÖNDERMEYİNİZ. EĞER FİKİRLERİNİZİ VE MATERYALLERİNİZİ BİZE YOLLAMAMANIZ DOĞRULTUSUNDAKİ RİCARARIMIZA RAĞMEN YOLLAMAYA DEVAM EDERSENİZ, BNR Yazılım'ın SİZİN TALEP EDİLMEMİŞ FİKİRLERİNİZE VE MATERYALLERİNİZE GİZLİ VEYA ÖZEL OLARAK İŞLEM YAPMA GARANTİSİ VERMEMESİNİ LÜTFEN ANLAYIŞLA KARŞILAYINIZ.

TELİF HAKKI UYARISI

© 2012 BNR Yazılım. Bütün hakları saklıdır.

Burada açıkça belirtilmeyen her hak saklıdır.

Bu sözleşmenin en son halini www.bener.org adresinden görebilirsiniz.

14.SONSÖZ

Daem Chess Studio bir yerli yapımdır. Analizi, tasarımı, kodlaması, çizimleri, dizaynı, ses kayıtları, testleri ve desteği tamamen yerli kaynaklarla yürütülmektedir.

1.0.0 Versiyonunun duyurulduğu ilk günden bu yana sürekli değişiklikler, iyileştirmeler ve geliştirmeler yapılmaktadır. Bu iyileştirmeler için düşüncelerini, eleştirilerini, önerilerini ve desteklerini esirgemeyen herkese şükranlarımızı sunarız.

Daem Chess Studio, ülkemizde bu alanda yapılmış en kapsamlı, ilk ve en ciddi proje olma özelliğini sürdürmektedir.

Yakın zamanda dünyada bilinen ve kullanılan diğer yaygın satranç yazılımlarının arasında yerini almak için sağlam adımlarla, kullanıcılarından aldığı güç ve azimle yoluna devam etmektedir.

“Yapamazsınız”, “Çok kötü olmuş”, “Hiçbir işe yaramaz”, “Eninde sonunda pes edip bırakacaksınız” gibi negatif yorumlar yapanlara da hırsımızı tazeledikleri için teşekkür ederiz. Yapacağız; hiç de kötü olmadı. İşe yaradığını söyleyen binlerce kişiye teşekkürlerimizi sunuyoruz. Kaynaklarımız yetersiz; satranç bilgisi konusunda profesyonel desteğimiz maalesef çok yetersiz (hatta artık neredeyse yok). Bu işin bu ülkedeki “profesyonelleri” nedense destek olmak yerine yolumuza taş koymayı tercih ediyorlar. Ama biz, onların tahmin ettiği gibi pes etmeyeceğiz.

Katkılarınız için teşekkür ederiz.

©BNR Yazılım

Ankara, Türkiye

<http://www.bener.org>