

# Anleitung für ChessTask v2.0

Dirk Bächle (d19obn@dar.c.de)

2004-03-24

Falls Sie ChessTask lediglich benutzen möchten, um HTML-Seiten zu generieren, so können Sie die Abschnitte überspringen, die mit "+" bzw. "++" markiert sind. Die Punkte mit nur einem "Plus" beschreiben erweiterte Möglichkeiten, wie Fett- oder Kursivdruck, in TeX/LaTeX und HTML. Zwei "Plus"-Zeichen erfordern ein mehr oder weniger tiefes Verständnis für LaTeX, oder zumindest die Bereitschaft sich darin "einzuarbeiten". Wenn Sie bereits vorher mit einer Version 1.x von ChessTask gearbeitet haben, sollten Sie unbedingt den Abschnitt 17 (Änderungen in v2.0) aufmerksam lesen!

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Für Ungeduldige</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Sprachauswahl</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Menüs</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Toolbar</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Auswahl und Setzen der Figuren</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>Eingabe von Titel, Aufgabe und Lösung</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>Export in HTML-Dateien</b>	<b>6</b>
<b>8</b>	<b>Export in eine LaTeX-Datei (++)</b>	<b>8</b>
8.1	LaTeX-Dateien . . . . .	8
8.2	"ChessCards"-Dateien . . . . .	8
8.3	Keine Dateien erzeugt? . . . . .	9
<b>9</b>	<b>Installieren der LaTeX Style-Datei und der Zeichensätze (++)</b>	<b>9</b>
<b>10</b>	<b>Erweiterte Text Optionen (+)</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>Informator-Symbole (+)</b>	<b>11</b>
<b>12</b>	<b>Die DBChess-Fonts (+)</b>	<b>13</b>
<b>13</b>	<b>Für den erfahrenen LaTeX-Benutzer (++)</b>	<b>13</b>
13.1	Thema "Kompatibilität" . . . . .	13
13.2	Das Kommando <code>\latexhtml{}</code> . . . . .	14
13.3	Erzeugung deutscher Umlaute und die Behandlung spezieller Wortzwischenräume . . . . .	15

13.4 Verschachtelte Text-Umgebungen . . . . .	15
<b>14 Import von FEN/EPD Dateien</b>	<b>15</b>
<b>15 Export von Verzeichnisbäumen in HTML/LaTeX</b>	<b>16</b>
<b>16 Tastatur-Kombinationen (+)</b>	<b>17</b>
<b>17 Änderungen in v2.0</b>	<b>17</b>
17.1 Allgemeine Bemerkungen . . . . .	17
17.2 Neue Funktionen . . . . .	18
17.3 Sonstiges . . . . .	18

## 1 Für Ungeduldige

Sie können es nicht erwarten endlich anzufangen? Ihr Kopf ist gefüllt mit wunderschönen und lehrreichen Schachaufgaben, die einfach raus wollen? Nun gut, los geht's...

1. Starten Sie *ChessTask*.
2. Wählen Sie einen Haupttitel für ihre neue Aufgabensammlung mit dem Menüpunkt "**Editieren**"/"**Gesamttitel setzen**", z.B. "Tipps für Bauernendspiele".
3. Klicken Sie auf den ganz linken Button der Toolbar um eine **Aufgabe einzufügen**. Jetzt sollte auf der linken Seite ein Schachbrett zu sehen sein.
4. Erstellen Sie das Diagramm für die gewünschte Schachposition. Wählen Sie dazu wiederholt eine der **Figuren** und eine **Farbe**. Mit der linken Maustaste kann die **gewählte** Schachfigur auf ein beliebiges Feld des Brettes gesetzt werden. Die mittlere oder die rechte Maustaste löschen ein einzelnes Feld.
5. Geben Sie die **Überschrift der Aufgabe** ein, z.B. "Aufgabe 1".
6. Beschreiben Sie die **Aufgabe**.
7. Geben Sie den Text für die **Lösung** ein.
8. Jetzt können Sie zu Schritt 3 zurück, um eine weitere Aufgabe einzugeben, oder Sie machen mit dem nächsten Schritt weiter.
9. Speichern Sie (Sicherheit geht vor!) die Liste der Aufgaben mit dem Menüpunkt "**Datei**"/"**Speichern**". Verwenden Sie bitte die Endung '`*.tsk`' für Ihre *ChessTask*-Dateien.
10. Jetzt können Sie, wenn Sie möchten, die Aufgaben in die Formate 7 (HTML) oder 8 (LaTeX) exportieren.

## 2 Sprachauswahl

Momentan unterstützt *ChessTask* die beiden Sprachen "Deutsch" und "Englisch". Im *Download-Bereich* <<http://www.sourceforge.net/projects/chesstask>> befinden sich daher zwei vorkompilierte Versionen für Windows, eine mit Deutsch die andere mit Englisch als "Standardsprache".

Unabhängig davon welche Version Sie gerade benutzen, können Sie die Sprache beim Start von *ChessTask* mit

```
ChessTask -english
```

oder

```
ChessTask -german
```

einstellen.

Die Menüeinträge, Dialoge und auch die Umschreibungen für die *Informator*-Symbole werden entsprechend dargestellt.

Die gewählte Sprache betrifft auch die Ausgabe in das HTML und *LaTeX* Format. Zudem weise ich an dieser Stelle darauf hin, dass man bei Verwendung von Umlauten wie "ä" die Sprache auf "Deutsch" schalten sollte. Anderenfalls erscheinen diese Buchstaben nicht in der *LaTeX*-Ausgabe (siehe auch 13 (Für den erfahrenen LaTeX-Benutzer)).

### 3 Menüs

Es folgt eine kurze Erklärung der einzelnen Menüpunkte:

- **Datei**

- **Öffnen:** Eine Dialogbox öffnet sich und die zu ladende Datei kann ausgewählt werden. Nur *ChessTask*-Dateien werden akzeptiert. Die aktuelle Liste der Aufgaben wird gelöscht und durch die Einträge in der Datei ersetzt.
- **Hinzufügen:** Eine Dialogbox öffnet sich und die zu ladende Datei kann ausgewählt werden. Die aktuellen Aufgaben werden nicht gelöscht, die neuen Einträge angefügt.
- **Speichern:** Eine Dialogbox öffnet sich und man kann den Namen und das Verzeichnis der Datei wählen, in der die neuen Aufgaben gespeichert werden sollen. Wie bereits in 1 (Für Ungeduldige) erwähnt, sollten Sie die Endung `*.tsk` für Ihre *ChessTask*-Dateien verwenden.
- **Alle löschen:** Löscht die komplette Liste der Aufgaben. Also, Vorsicht!
- **Beenden:** Beendet das Programm.

- **Editieren**

- **Gesamttitle setzen:** Im erscheinenden Fenster kann man einen Gesamttitle für die Aufgaben setzen. Bitte beachten Sie dabei die Regeln für die Eingabe in Textfenstern aus 6 (Eingabe von Title, Aufgabe und Lösung). Das Feld "Gesamttitle" kann auch leer bleiben.
- **Aufgabe wiederherstellen:** Hierbei handelt es sich um eine Art "Undo"-Funktion für den Notfall. Falls Sie eine Aufgabe editieren — also Figuren setzen oder löschen, komplettes Brett löschen oder initialisieren, Textfelder ändern — werden diese Änderungen erst übernommen, wenn Sie einen der folgenden Toolbuttons betätigen: **Aufgabe einfügen**, **Aufgabe kopieren**, **Zur ersten Aufgabe**, **Zurück**, **Vorwärts**, **Zur letzten Aufgabe**. Vorher können Sie mit diesem Menüeintrag sämtliche Änderungen rückgängig machen und den letzten "Status" der aktuellen Aufgabe wiederherstellen.
- **Überschriften erzeugen:** Beginnend mit der aktuellen Aufgabe wird für alle folgenden Listeneinträge eine Überschrift in der Form "Aufgabe 1" vergeben.

- **Import**

- **FEN Datei:** Ein Dateidialog wird geöffnet und man kann den Namen einer FEN Datei wählen. Die darin enthaltenen Stellungen werden eingelesen und an die aktuelle Liste der Aufgaben angefügt. Für weitere Informationen siehe 14 (Import von FEN/EPD Dateien).
- **EPD file:** Erneut kann man in einem Dateidialog die zu importierende EPD Datei auswählen. Es werden nicht nur die gespeicherten Stellungen eingelesen, sondern auch einige der EPD-"Kommandos", wie "bm" (Best move) oder "pm" (Predicted move), erkannt und als "**Lösung**" der Aufgabe übernommen. Für weitere Informationen siehe 14 (Import von FEN/EPD Dateien).

- **Export**

- **LaTeX Datei:** Ein Dateidialog öffnet sich und man kann den Namen für die zu erzeugende *LaTeX*-Datei angeben. Normalerweise haben *TeX/LaTeX*-Dateien die Endung '*\*.tex*'. Für weitere Informationen siehe auch 8 (Export in eine LaTeX-Datei).
- **ChessCards Datei:** Exportiert eine spezielle *LaTeX*-Datei. Die Aufgaben werden auf jeder Seite in einem 2x4 Gitter angeordnet und nach einer Seite mit Aufgaben folgen sofort die Lösungen. Drückt man diese Datei doppelseitig aus, kann man die einzelnen Karten ausschneiden und auch unterwegs sein Schach "trainieren". Für genaue Informationen zum verwendeten Format siehe 8.2 (ChessCards-Dateien).
- **HTML Dateien:** Wiederum wird ein Dateidialog angezeigt. Diesmal kann man allerdings nur das Verzeichnis wählen in dem die HTML-Dateien erzeugt werden. Stellen Sie sicher, dass die Option "**Ebenen zum Grafik-Verzeichnis**" auf den richtigen Wert gesetzt ist. Siehe dazu 7 (Export in HTML-Dateien).
- **LaTeX Verzeichnis:** Im ersten Dateidialog wählt man das "Quell"-Verzeichnis aus in dem sich die zu exportierenden *ChessTask*-Dateien befinden. Das "Quell"-Verzeichnis darf aus weiteren Unterverzeichnissen bestehen, die Aufgaben-Dateien müssen die Endung '*\*.tsk*' besitzen. Es erscheint ein Info-Dialog, der einen auffordert als nächstes das "Ziel"-Verzeichnis anzugeben. In dieses werden alle '*\*.tex*' *LaTeX*-Dateien geschrieben. Während des Exports erscheint ein kleiner Dialog, der einem den Fortschritt der Operation anzeigt. Für weitere Informationen siehe 15 (Export von Verzeichnisbäumen in HTML/LaTeX).
- **ChessCards Verzeichnis:** Analog zum Export eines "**LaTeX Verzeichnisses**", es wird jedoch das 8.2 (ChessCards)-Format verwendet.
- **HTML Verzeichnis:** Die einzelnen Schritte entsprechen wiederum denen des Menüeintrags "**LaTeX Verzeichnis**" mit dem Unterschied, dass nun HTML-Dateien erzeugt werden. Für weitere Informationen siehe 15 (Export von Verzeichnisbäumen in HTML/LaTeX).
- **Kopiere LaTeX-Position:** Die aktuelle Brettstellung wird — als *LaTeX*-Text formatiert — in das Clipboard von *ChessTask* kopiert. Anschließend kann das "*LaTeX*-Diagramm" mit der Option "Paste" bzw. "Einfügen" eines anderen Programmes (z.B. "gvim" oder "ktexmaker2") dort eingefügt werden. Falls man also einmal einen längeren Schach-Text mit *LaTeX* schreibt in dem wenige Diagramme vorkommen, kann man *ChessTask* dazu benutzen diese zu erstellen.
- **Kopiere HTML-Position:** Analog zu "**Kopiere LaTeX-Position**" wird diesmal HTML-Quellcode erzeugt, der dann in ein beliebiges Dokument eingefügt werden kann. Dieser HTML-Text benötigt noch immer die PNG-Grafiken für das Diagramm. Stellen Sie also sicher, dass die Option "**Ebenen zum Grafik-Verzeichnis**" auf den richtigen Wert gesetzt ist (siehe dazu 7 (Export in HTML-Dateien)) und dass das entsprechende Verzeichnis existiert.
- **Optionen:** Es öffnet sich ein Fenster in dem Optionen für den HTML- und *LaTeX*-Export gesetzt werden können. Die *LaTeX*-Optionen (siehe 8 (Export in eine LaTeX-Datei)) sind dabei mehr oder weniger selbsterklärend. Die Bedeutung der HTML-Optionen wird in 7 (Export in HTML-Dateien) und 11 (Informator-Symbole) näher beschrieben.

- **Info**
  - **Über:** Zeigt einige allgemeine Informationen über *ChessTask* an.

## 4 Toolbar

Die "Toolbar" findet man direkt unter den Menüeinträgen. Sie enthält, von links nach rechts, die folgenden neun "Buttons":

- **Aufgabe einfügen:** Fügt eine neue und leere Aufgabe in die aktuelle Liste ein. Der neue Eintrag wird immer an das Ende der Liste gehängt und sofort angezeigt. Um eine Aufgabe irgendwo in der Mitte einzufügen, kann man den Button **Aufgabe kopieren** verwenden, je nach Bedarf gefolgt von **Brett löschen** oder **Anfangsstellung**.
- **Aufgabe kopieren:** Eine neue Aufgabe wird unmittelbar hinter der aktuellen in die Liste eingefügt. Dabei wird das Schachdiagramm kopiert, die Textfelder der neuen Aufgabe werden aber gelöscht. Hiermit kann man sehr einfach eine Folge von Aufgaben erstellen, bei denen sich die Stellung auf dem Brett kaum ändert.
- **Zur ersten Aufgabe:** Die erste Aufgabe in der Liste wird angezeigt.
- **Zurück:** Zeigt die vorherige Aufgabe, falls nicht schon der Anfang der Liste erreicht ist.
- **Vorwärts:** Zeigt die folgende Aufgabe, falls man sich nicht schon am Ende der Liste befindet.
- **Zur letzten Aufgabe:** Die letzte Aufgabe der Liste wird angezeigt.
- **Aufgabe löschen:** Löscht die aktuelle Aufgabe aus der Liste.
- **Brett löschen:** Löscht alle Felder des Schachbretts.
- **Anfangsstellung:** Baut die Anfangsstellung auf dem Brett auf.

## 5 Auswahl und Setzen der Figuren

In der oberen Mitte des *ChessTask*-Fensters findet man die drei "Bereiche" **Figuren**, **Farbe** und **Gewählt**.

**Figuren** enthält die normalen Schachfiguren und zusätzlich zwei spezielle "Marker", ein Kreuz und einen Kreis. Diese Symbole können dazu benutzt werden, besondere Punkte — wie "schwache Felder", "Eindringfelder", "Mattfelder" usw. — zu markieren.

Eine Figur wird durch Klicken mit der linken Maustaste selektiert und dann im Bereich **Gewählt** angezeigt.

Wenig überraschend kann man im Bereich **Farbe** zwischen "Schwarz" und "Weiß" wählen. Die angezeigte Figur im Bereich **Gewählt** wechselt dementsprechend die Farbe. Die beiden Marker (Kreuz und Kreis) haben immer das gleiche Aussehen.

**Gewählt** zeigt die aktuelle Figur an.

Die ausgewählte Figur wird durch einen Klick mit der linken Maustaste auf das Brett gesetzt (Sollte kein Schachbrett zu sehen sein, so betätigen Sie bitte den Toolbutton **Aufgabe einfügen**). Ist ein Feld bereits von einer Figur "besetzt", so wird diese überschrieben. Sowohl die mittlere, als auch die rechte Maustaste löschen ein Feld.

## 6 Eingabe von Titel, Aufgabe und Lösung

Möchte man eines der Textfelder **Überschrift der Aufgabe**, **Aufgabe** oder **Lösung** editieren, so muss es erst durch Klicken mit der linken Maustaste "aktiviert" werden. Die Cursor-Tasten, "Backspace", "Delete" und "Return" funktionieren wie gewohnt. Falls ein Feld bereits Text enthält, kann man auch die Maus zur Positionierung des Textcursors benutzen.

Bitte beachten Sie folgende Regeln für die Texteingabe:

1. Mehrere, hintereinander stehende, Leerzeichen werden wie **ein einziges** Leerzeichen behandelt. Es ist also nicht möglich durch das Einfügen von Leerzeichen, zusätzlichen Platz zwischen Wörtern einzufügen.
2. (Nur für die Textfelder **Aufgabe** und **Lösung**) Eine leere Zeile erzeugt einen neuen Absatz in der Ausgabe. Wie bei den Leerzeichen werden mehrere Leerzeilen zu **einer einzigen** reduziert. Auch bei Absätzen kann man daher keinen Extra-Zwischenraum einfügen.
3. Die folgenden Zeichen sollten nicht im Eingabetext verwendet werden, da sie eine Sonderbedeutung für *LaTeX* oder HTML besitzen: "#\$%&~\_~%{}\<>|" (Diese Einschränkung wird in 10 (Erweiterte Text Optionen) und 11 (Informator-Symbole) teilweise wieder aufgehoben)
4. Ein weiteres Sonderzeichen sind die doppelten Anführungsstriche ("). Sie sollten durch mehrfache Verwendung von einfachen Anführungsstrichen ersetzt werden, wie es das folgende Beispiel zeigt:

Dies ist ein "Beispiel".

Es ist durchaus erlaubt, Textfelder leer zu lassen. Manchmal möchte man nur etwas anhand eines Schachdiagramms beschreiben. Dann könnte man ein Diagramm und eine Beschreibung als **Aufgabe** erstellen, das Feld **Lösung** aber leer lassen. Man kann z.B. auch jeweils die **Überschrift der Aufgabe** und die **Lösung** weglassen und erhält so einen durchgehenden Text "gespickt" mit Diagrammen. Lässt man zusätzlich noch die **Aufgabe** weg, wird nur das entsprechende Diagramm ausgegeben.

Eine weitere, nützliche Option ist die Checkbox **Diagramm ausgeben**. Sie befindet sich in der Mitte des *ChessTask*-Fensters und ist normalerweise angeschaltet. Falls man z.B. eine kleine Einleitung zu den Aufgaben schreiben möchte — so wie ich es in der Datei *exampleg.tsk* <./examples/exampleg.tsk> getan habe (siehe die *Beispiele* <./examples/exampleg.html>) — kann man diese Checkbox ausschalten und es wird für die aktuelle Aufgabe kein Diagramm generiert.

## 7 Export in HTML-Dateien

Bevor man seine Aufgaben in das HTML-Format exportiert sollte man sicherstellen, dass die entsprechenden Optionen richtig gesetzt sind.

Wählen Sie dazu **"Export"/"Optionen"** und es erscheint ein Fenster mit den folgenden **HTML**-Optionen:

- **In nur eine Datei exportieren:** Wenn diese Checkbox angeschaltet ist, werden alle Aufgaben der aktuellen Liste in eine einzige HTML-Datei namens 'index.html' geschrieben. Für die Lösungen wird eine getrennte Datei 'sol.html' erzeugt. Steht die Checkbox auf "Aus" (Default), so wird für jede Aufgabe eine einzelne HTML-Seite erzeugt (ebenso für die Lösungen). Diese werden automatisch miteinander verlinkt und man kann sich dann im Browser von einer Seite zur nächsten "klicken".

- **Benutze TrueType-Font:** Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet und muss nur in seltenen Fällen geändert werden. Sie ist wichtig im Zusammenhang mit den 10 (Erweiterten Text Optionen) und wird in 12 (Die DBChess-Fonts) näher erklärt.
- **Informator-Symbole in Klartext:** Steht beim Start des Programmes auf "Aus" (Default). Zusätzlich ist die Checkbox inaktiv solange die Option "**Benutze TrueType-Font**" gewählt ist. Beide sind miteinander verknüpft und wer plant die erweiterten Text-Optionen von *ChessTask* zu nutzen, sollte einen Blick in 10 (Erweiterte Text Optionen), 12 (Die DBChess-Fonts) und 11 (Informator-Symbole) werfen. Wer nur "einfachen" Text verwenden möchte braucht dieser Einstellung keine Aufmerksamkeit schenken.
- **Ebenen zum Grafik-Verzeichnis:** Dies ist die wichtigste der HTML-Optionen, lesen Sie also die folgenden Anweisungen bitte genau durch!

*ChessTask* benutzt 'PNG'-Bilder um z.B die Schachdiagramme auf den Seiten darzustellen. Die entsprechenden Grafik-Dateien befinden sich im Verzeichnis 'graphics' der *ChessTask*-Installation. Nehmen wir einmal an, Sie haben auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis 'html' erstellt in dem Sie alle erzeugten HTML-Dateien speichern möchten. Zum Beispiel unter dem Verzeichnis 'C:/data/chesstask', der komplette Pfad lautet also 'C:/data/chesstask/html'.

Die wichtige Regel ist nun: Das 'graphics' Verzeichnis (oder eine Kopie) und das Verzeichnis 'html' in dem alle HTML-Dateien gespeichert werden, müssen im gleichen Verzeichnis liegen. Für das gegebene Beispiel müsste man also eine Kopie des kompletten Verzeichnisses 'graphics' unter 'C:/data/chesstask/graphics' anlegen. Die Diagramme können sonst nicht angezeigt werden.

Natürlich möchte man im Verzeichnis 'html' weitere Unterverzeichnisse anlegen, um die Aufgaben in Kategorien wie 'endspiele' oder 'eroeffnungen' zu unterteilen. Innerhalb des Verzeichnisses 'endspiele' untergliedert man vielleicht weiter in 'bauern'-Endspiele, 'turm'-Endspiele usw. Die Verzeichnisstruktur kann dabei beliebig komplex werden.

Kommen wir nun zur Option selbst. Wenn man jetzt Aufgaben in ein Unterverzeichnis von 'C:/data/chesstask/html' exportieren möchte, so muss man **Ebenen zum Grafik-Verzeichnis** auf die Zahl der Verzeichnisebenen setzen, die man aufwärts gehen muss, um zum Verzeichnis 'graphics' zu gelangen (Klingt doch ganz einfach, oder?). Für den Export in das Verzeichnis 'C:/data/chesstask/html/endings/bishops' wäre der korrekte Wert also "3". Für das Verzeichnis 'C:/data/chesstask/html/checkmates/intwo/novar/simple' sollte der Wert auf "5" stehen.

Abschließend möchte ich empfehlen, dass Sie für das Speichern Ihrer HTML-Dateien das bereits vorhandene Verzeichnis 'html' benutzen.

- **Mit Lösungen exportieren:** Diese Option im Bereich "Allgemein" betrifft sowohl die *LaTeX*- als auch die HTML-Ausgabe. Ist sie gesetzt (Default) werden die Lösungen mit ausgegeben und entsprechende Links bei den Aufgaben erzeugt. Ist sie nicht gesetzt werden weder Dateien noch Links für die Lösungen generiert.

Nachdem die Optionen eingestellt sind, können Sie mit "**Export**"/"**HTML Dateien**" ein Verzeichnis wählen und die HTML-Dateien erzeugen.

Falls *ChessTask* keine Dateien erzeugt hat, kann dies zwei Ursachen haben:

1. Sie haben den Dateidialog abgebrochen.
2. Eine der Dateien konnte nicht geöffnet werden. Entweder ist kein Platz mehr auf dem Datenträger frei, oder Sie haben nicht die benötigten Zugriffsrechte für das gewählte Verzeichnis.

## 8 Export in eine LaTeX-Datei (++)

### 8.1 LaTeX-Dateien

Das Exportieren von *ChessTask*-Aufgaben in eine *LaTeX*-Datei ist bei weitem nicht so "schwierig" wie für HTML. Hier müssen keine Pfade gesetzt bzw. überprüft werden. Man wählt einfach "**Export**"/"**LaTeX Datei**", gibt einen Dateinamen und ein Verzeichnis an und schon ist die *LaTeX*-Datei fertig.

Falls einem die Standardeinstellungen (10pt Schriftgröße, "Kleine Diagramme" und "Zweispaltige Ausgabe") nicht gefallen, kann man sie jederzeit über das Options-Fenster "**Export**"/"**Optionen**" ändern.

Die fünf *LaTeX*-Optionen lauten:

- **Papierformat:** Hier kann zwischen "ISO A4" (210x297 mm) und "US letter" (8.5x11 inches) gewählt werden. Im ersten Fall wird automatisch die "a4paper" Option für die *LaTeX*-Ausgabe gesetzt.
- **Zweispaltig ausgeben:** Steht diese Checkbox auf "An" (Default) so wird der Text zweispaltig ausgegeben, sonst einspaltig. Die Option "Zweispaltige Ausgabe" und die "Diagramm-Größe" **Groß** schließen sich gegenseitig aus!
- **Diagramm-Größe:** Die Größe der Diagramme kann in vier Stufen verändert werden
  - **Winzig** benutzt einen 10pt-Font für die einzelnen Brettfelder und ergibt daher eine Gesamtgröße von 80x80pt.
  - **Klein** verwendet einen 15pt-Font und ergibt ein Schachbrett von 120x120pt.
  - **Normal** entspricht dem 20pt-Font mit einer Brettgröße von 160x160pt.
  - **Groß** ergibt ein Brett von 240x240pt unter Verwendung des 30pt-Fonts. Diese Font-Größe kann nicht gleichzeitig mit der Option "Zweispaltig ausgeben" gewählt werden!
- **Schriftgröße:** Die Schriftgröße kann auf 10pt (Default), 11pt oder 12pt gesetzt werden. Von dieser Einstellung betroffen sind
  - der laufende Text,
  - die Schachfigur-Symbole innerhalb der "Zug"-Umgebung und
  - die *Informator*-Symbole.
- **Mit Lösungen exportieren:** Diese Option im Bereich "Allgemein" betrifft sowohl die *LaTeX*- als auch die HTML-Ausgabe. Ist sie gesetzt (Default), werden die Lösungen mit in die *LaTeX*-Datei geschrieben. Ist sie nicht gesetzt, endet die Datei unmittelbar nach den Aufgaben.

Sie können den nächsten Unterabschnitt überspringen, falls Sie nicht an der Erzeugung von "ChessCards-Dateien" interessiert sind. Lesen Sie in diesem Fall bitte weiter bei 8.3 (Keine Dateien erzeugt?).

### 8.2 "ChessCards"-Dateien

Ab Version 2.0 von *ChessTask* gibt es ein weiteres *LaTeX*-Ausgabeformat namens "ChessCards". Hierbei werden die einzelnen Aufgaben in einem 2x4-Gitter auf den Seiten angeordnet. Nach jeder Seite mit Aufgaben folgen unmittelbar die Lösungen. Druckt man das Dokument doppelseitig und schneidet die Karten aus, so kann man sie "für unterwegs" mitnehmen und sein Schachkönnen auch in Bus und Bahn trainieren.

Wie man in den *Beispielen* `<../examples/exampleg.html>` sieht, erhält jede Karte eine Kopfzeile. Diese besteht aus dem Gesamttitel des *ChessTask*-Dokuments und einer laufenden Nummer. Die Überschriften der einzelnen Aufgaben werden nicht ausgegeben!

Das Format der "ChessCards" ist festgelegt und wird durch **keine** der *LaTeX*-Export-Optionen beeinflusst! Es werden immer die 10pt-Schrift, winzige Diagramme und die Anordnung im 2x4-Gitter benutzt. Lediglich der linke und rechte Seitenrand wird in der Ausgabe automatisch angepasst, abhängig vom gewählten Papierformat ("ISO A4" oder "US letter").

Leider gibt es auf der Vorderseite der Karten nicht mehr viel Platz, man muss sich bei den Aufgaben/Fragen also etwas kurz fassen. Die Antworten können dann ein paar Sätze länger sein...

Auch wenn es mir niemand glaubt, die Ausgabe der Karten ist auf den erzeugten *PostScript*-Seiten **exakt zentriert**. Das große Problem ist der Papiereinzug der Drucker, die je nach verwendetem Typ nicht immer in der Lage sind das Papier genau mittig einzuziehen.

Ich konnte "ChessCards"-Dateien im "ISO A4" Papierformat auf folgenden Druckern mit zufriedenstellendem Ergebnis ausgeben

- HP DeskJet 500
- HP LaserJet 4100dtn
- HP LaserJet 4000N
- Lexmark Optra W810
- Lexmark Optra S1250

Lars Jensen (USA) hat freundlicherweise die Aufgabe übernommen, die Einstellungen der Seitenränder für das "US letter" Format zu überprüfen. Laut seiner Aussage passt auch hier alles, also: "Vielen Dank Lars!"

### 8.3 Keine Dateien erzeugt?

Falls *ChessTask* keine Datei erzeugt hat, gilt das gleiche wie für den HTML-Export:

1. Sie haben den Dateidialog abgebrochen.
2. Die Datei konnte nicht geöffnet werden. Entweder ist kein Platz mehr auf dem Datenträger frei, oder Sie haben nicht die benötigten Zugriffsrechte für das gewählte Verzeichnis.

Anderenfalls können Sie jetzt *LaTeX* mit Ihrer neuen Eingabedatei aufrufen. Dies setzt voraus, dass Sie *TeX/LaTeX* richtig installiert haben. Ausserdem müssen die speziellen Zeichensätze und der *LaTeX*-Style 'skak.sty' so installiert sein, wie im nächsten Abschnitt beschrieben.

## 9 Installieren der LaTeX Style-Datei und der Zeichensätze (++)

Die von *ChessTask* erzeugten *LaTeX*-Dateien benötigen eine spezielle Style-Datei namens 'skak.sty' und die dazugehörigen Zeichensätze. Das *skak*-Package wurde von Torben Hoffmann entwickelt und bietet jede Menge nützlicher Optionen für das Schreiben über Schach in *LaTeX* von denen in *ChessTask* nur einige wenige benutzt werden ... es lohnt sich also mal einen Blick in die Dokumentation zu werfen!

Die benötigten Dateien müssen zunächst zusätzlich in Ihre aktuelle *TeX/LaTeX*-Distribution installiert werden. Eine Kopie der *skak*-Distribution v1.3 finden Sie im Verzeichnis 'rsc/skak/' der *ChessTask*-Installation. Es bietet sich auch ein Besuch beim CTAN <<http://www.ctan.org/find.html>> an, um zu prüfen ob es bereits eine neuere *skak*-Version gibt. Seit kurzem findet man im CTAN übrigens auch das Paket *skak-new*. Hierbei handelt es sich um einen Type1 Postscript-Font als Ergänzung zu den Zeichensätzen von *skak*. Die einzelnen Zeichen wurden liebevoll und mit großem fachlichen Können von Ulrich Dirr bearbeitet. Das Resultat kann sich sehen lassen und ist definitiv einen Download wert. Aber nun zurück zur Installation...

- Zuerst müssen Sie herausfinden wo bei Ihrer *TeX/LaTeX*-Installation die Style-Dateien gespeichert werden. Sie können z.B. nach der Datei 'article.cls' suchen. In meiner *teTeX*-Distribution lautet das Verzeichnis '/usr/share/texmf/tex/latex/base/', also ist '/usr/share/texmf/tex/latex/' (eins höher) das Verzeichnis in dem die Style-Dateien aufbewahrt werden. In *MikTeX* sollte das Verzeichnis 'C:/texmf/tex/latex/' lauten, falls 'C:/texmf' das Installations-Verzeichnis war.
- Erzeugen Sie in diesem Verzeichnis der Style-Dateien ein neues Unterverzeichnis namens 'skak'.
- Kopieren Sie alle Dateien von 'rsc/skak/tex/' in dieses neue Verzeichnis.
- Im nächsten Schritt müssen Sie die Zeichensätze aus 'rsc/skak/mf/' in das richtige Verzeichnis kopieren. Suchen Sie z.B. nach der Datei 'cmr10.mf'. In meiner *teTeX*-Distribution steht dieser Font im Verzeichnis '/usr/share/texmf/fonts/source/public/cm/', daher sollte das neue 'skak'-Verzeichnis in '/usr/share/texmf/fonts/source/' (zwei höher) erstellt werden, dann die Dateien hineinkopieren. In *MikTeX* können Sie ein Verzeichnis 'C:/texmf/fonts/source/public/skak/' erstellen (immer noch unter der Voraussetzung, dass 'C:/texmf' ihr Installations-Verzeichnis war) und die Zeichensatz-Dateien hineinkopieren. Bitte werfen Sie auch einen Blick in die Anleitung von *MikTeX*. Sie finden dort zusätzliche Informationen für das Installieren von "externen" (nicht in der Distribution enthaltenen) Packages und Fonts.
- Zum Schluß muss noch die *LaTeX*-Datei-Datenbank aufgefrischt werden. Die meisten *LaTeX*-Distributionen merken sich intern welche Fonts und Style-Dateien in welchem Verzeichnis stehen, um einen schnellen Zugriff auf sie zu ermöglichen. Ändert sich die Verzeichnisstruktur oder kommen z.B. neue Dateien hinzu, so muss dieser Umstand *LaTeX* durch ein "Update" der Datenbank bekannt gemacht werden.

Für *teTeX* übernimmt das Skript 'texhash' diese Arbeit. *MikTeX* 2.1 stellt hierfür einen Eintrag namens "Refresh Now" unter "Start"/"Programme"/"MikTeX"/"MikTeX Optionen" zur Verfügung. Haben Sie eine andere *TeX/LaTeX*-Distribution installiert, so müssen Sie die Anleitung konsultieren und dann die entsprechenden Befehle zum Rekonfigurieren der Datei-Datenbank ausführen.

Jetzt sollte *TeX/LaTeX* die Style-Datei 'skak.sty' und die Zeichensätze kennen und die von *ChessTask* erzeugten Dateien problemlos verarbeiten können.

## 10 Erweiterte Text Optionen (+)

Manchmal möchte man innerhalb des Textes ein Wort — oder auch mehrere Wörter — hervorheben, indem man "fett" oder "kursiv" gedruckte Schrift verwendet. *TeX/LaTeX* benutzt hierfür das Konzept der "Umgebung". Eine "Umgebung" besteht aus einer öffnenden geschweiften Klammer "{", beliebigem Text und einer schließenden geschweiften Klammer "}". Im Eingabetext

```
Dies ist {ein kleines} Beispiel.
```

bildet der Text "ein kleines" zusammen mit den Klammern eine "Umgebung". Um nun die Schrift zu beeinflussen gibt es entsprechende *TeX/LaTeX*-Befehle. Diese Befehle beginnen alle mit dem "Backslash" "\ " und werden gefolgt vom eigentlichen Befehlsnamen. Dieser ist "bf" für "fett" und "em" für "kursiv" gedruckte Schrift. Möchten man also den Text unserer Beispiel-Umgebung in "fetter" Schrift setzen, so sollte man

```
Dies ist {\bf ein kleines} Beispiel.
```

eingeben. Benutzt man "`\em`" als Befehl erhält man "kursive" Schrift. Diese Schrift-Befehle haben eine "lokale" Wirkung, d.h. sie wirken nur auf die innerste "Umgebung" in der sie stehen. Daher wird das Wort "Beispiel" nicht mehr fett oder kursiv gedruckt. Die "Umgebung" endet direkt hinter dem Wort "kleines" mit der schließenden geschweiften Klammer "`}`" und der Schrift-Befehl verliert seine Wirkung.

Wäre die schließende Klammer nicht vorhanden, so würde der gesamte folgende Text in "fetter" Schrift erscheinen. Es ist also sehr wichtig, dass man zu jeder öffnenden Klammer "`{`" auch eine schließende "`}`" angibt.

*ChessTask* hilft Ihnen natürlich dabei. Klicken Sie einfach auf einen der Buttons **Fett gedruckt** oder **Kursiv gedruckt** im Bereich "Text-Kommandos". Es wird dann ein Klammerpaar "`{}`" zusammen mit dem richtigen Befehl (entweder "`\bf`" oder "`\em`") in das gerade aktive Textfeld eingefügt. Zusätzlich wird der Cursor direkt vor die schließende Klammer gesetzt, so dass Sie sofort die Wörter tippen können, die "fett" oder "kursiv" gesetzt werden sollen. Um wieder "normalen" Text einzugeben positionieren Sie den Textcursor wieder außerhalb der Klammern.

Eine weitere "Umgebung" — diese wird durch die Style-Datei '`skak.sty`' zur Verfügung gestellt — besitzt einen leicht veränderten Aufbau. Zuerst kommt der Befehl und anschließend die geschweiften Klammern "`{}`". Text, der zwischen dem öffnenden Befehl "`\movecomment{`" und der schließenden Klammer "`}`" steht, wird als eine Liste von Schachzügen interpretiert. Wenn Sie auf den Button **Zug** klicken, werden, wie bei den bereits besprochenen Text-Umgebungen, die entsprechenden Zeichen in das aktuelle Textfeld eingefügt. Innerhalb dieser "Zug"-Umgebung bekommen die folgenden Zeichen eine besondere Bedeutung:

- Der Buchstabe "x" erzeugt das Symbol für das Schlagen einer Figur in *TeX/LaTeX* und HTML.
- In der Ausgabe erscheinen alle Großbuchstaben der Figuren — diese sind "KDLST" ("Deutsch") bzw. "KQBNR" ("Englisch") — als Symbole. In der HTML-Ausgabe funktioniert dies nur, wenn Sie die Dateien mit der Option "Benutze TrueType-Font" exportieren (siehe 7 (Export in HTML), 11 (Informator-Symbole) und 12 (Die DBChess-Fonts)).

Als Beispiel für derartige "Zug"-Umgebungen kann die Datei *exampleg.tsk* `<../examples/exampleg.tsk>` (aus den *Beispielen* `<../examples/exampleg.html>`) dienen.

Es ist auch möglich die "Zug"-Umgebung mit dem Gebrauch "fetter" oder "kursiver" Schrift zu kombinieren, so wie ich es für den *Test* `<../examples/example.html>` der *Informator-Symbole* getan habe. Dann gilt es folgende Regel zu beachten: Die "bf" und "it" Umgebungen dürfen nicht innerhalb des "movecomment"-Kommandos verwendet werden, aber umgekehrt.

Für die ersten Züge des Tests habe ich den folgenden Text eingegeben:

```
{\bf \movecomment{1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. Sxd4 Lc5
5. Le3 Df6 6. c3 Se7 7. Lc4 Se5 8. Le2 Dg6 9. 0-0 d6 10. f3}}
\movecomment{[10. Tfd1 \see{} 23.4]} {\bf \movecomment{0-0 11. Kh1}}
\movecomment{[11. Td8 Sd8 12. Td1 Lb7 13. Sd2 Sc6 \see{} 24.1;
13. ..., Se6!?\equal]}
```

Damit kennen Sie jetzt hoffentlich die Bedeutung der Zeichen "`{}`" und wissen um ihre richtige Benutzung.

## 11 Informator-Symbole (+)

Wir haben im vorhergehenden Abschnitt bereits die *LaTeX*-Befehle "`\bf`" und "`\em`" kennengelernt. Alle *Informator-Symbole* sind ebenfalls Befehle die mit einem "`\`" beginnen, auf den der — manchmal etwas kryptische — Befehlsname folgt. Anstatt sich an all die verschiedenen Befehle wie "`\bdecisive`" für "Schwarz

hat entscheidenden Vorteil" zu erinnern, sollten Sie die Liste auf der rechten Seite des *ChessTask*-Fensters benutzen:

- Wählen Sie das Symbol das Sie verwenden möchten, durch Klicken auf die Beschreibung mit der linken Maustaste. Der Eintrag sollte nun markiert sein.
- Aktivieren Sie eines der Textfelder **Überschrift der Aufgabe**, **Aufgabe** oder **Lösung** und positionieren Sie den Cursor an die gewünschte Stelle.
- Mit dem Button **Einfügen** wird dann der Befehl an der aktuellen Position eingefügt.

Auf diese Weise können *Informator*-Symbole überall im Text eingefügt werden. Zwischen diesen Symbolen und dem nachfolgenden Text wird normalerweise kein Leerzeichen in der Ausgabe erscheinen. Das Leerzeichen im Eingabetext dient lediglich dazu, das Ende des Befehlswortes zu erkennen und darf nicht gelöscht werden! Um wirklich ein Leerzeichen hinter dem entsprechenden *Informator*-Symbol zu erzeugen, muss man die Checkbox **Mit Leerzeichen** auf "An" setzen. Beim **Einfügen** erscheint dann ein leicht veränderter Befehl, der die beabsichtigte Wirkung erzielt.

Ab Version 2.0 von *ChessTask* sind die schicken Symbole auch in der HTML-Ausgabe sichtbar. Dazu muss die Export-Option **Benutze TrueType-Font** (siehe 7 (Export in HTML-Dateien)) gesetzt sein und der Benutzer muss zusätzlich die 12 (DBChess-Fonts) installieren.

Wem das nicht gefällt, der kann jederzeit die "alte" Art der Darstellung von *Informator*-Symbolen (aus den Versionen 1.x) wählen, indem er die Optionen **Benutze TrueType-Font** und **Informator-Symbole in Klartext** ausschaltet: Wie bereits im Abschnitt 7 (Export in HTML-Dateien) erwähnt, benutzt *ChessTask* PNG-Bilder um die Schachdiagramme darzustellen. Das funktioniert, da die einzelnen Felder bzw. Figuren eine Größe von 29x29 Pixeln haben und gut zu unterscheiden sind. Für die *Informator*-Symbole und die Figur-Symbole innerhalb der "Zug"-Umgebung (siehe 10 (Erweiterte Text Optionen)) müssten die PNG-Dateien eine Größe von 13x13 Pixeln haben, um den normalen Text nicht zu überragen. Bei dieser Größe kann man die Symbole aber nicht voneinander unterscheiden.

Deshalb habe ich mir etwas einfallen lassen und ein spezielles Symbol — einen Kreis mit einem Kreuz darin — der benötigten Größe 13x13 erzeugt. Dieses Symbol ist ein "Stellvertreter" für **alle** *Informator*-Zeichen. Die jeweilige Bedeutung erscheint wenn man mit der Maus auf das Symbol zeigt! (Ich benutze hierfür die HTML-Parameter "ALT" und "TITLE".)

Falls einem auch dies nicht gefällt — vielleicht möchte man die Aufgaben ausdrucken — kann man die Option **Informator-Symbole in Klartext** in "Export"/"Optionen" auf "An" setzen (siehe auch 7 (Export in HTML-Dateien)). Alle *Informator*-Symbole werden dann durch ihre Beschreibung ersetzt. Der Text wird dabei in Klammern eingeschlossen.

Wie immer gilt: "Keine Regel ohne Ausnahme!":

- Die in der *Informator*-Liste aufgeführten Symbole "Marker A" und "Marker B" gehören eigentlich nicht dazu. Sie können benutzt werden, um im Text auf die speziellen Marker-Symbole (Kreuz und Kreis) zu verweisen und erscheinen sowohl in der *LaTeX*-Ausgabe, als auch auf den HTML-Seiten.
- Da sie wohl am meisten benutzt werden, habe ich mich dazu entschlossen die beiden *Informator*-Symbole "matt" und "ausgeglichen" für die HTML-Ausgabe in "#" und "=" umzuwandeln. Bitte beachten Sie, dass Sie ein "#" nicht direkt im Eingabetext verwenden dürfen (siehe 6 (Eingabe von Titel, Aufgabe und Lösung)), da es für *LaTeX* und HTML eine Sonderbedeutung hat.

## 12 Die DBChess-Fonts (+)

Ab Version 2.0, unterstützt *ChessTask* Figur- und *Informator*-Symbole auch in der HTML-Ausgabe. Dies ist möglich durch die Verwendung eines eigenen Zeichensatzes in Kombination mit den so genannten "Cascaded Style Sheets" (CSS), ein spezielles HTML-Feature das den meisten HTML-Browsern bekannt ist. Der Font trägt den Namen 'DBChess' und ist in normaler und fetter Schrift verfügbar.

Die DBChess-Fonts basieren auf dem Zeichensatz 'FigurineSymbol' von Armando Hernandez Marroquin (siehe <http://www.enpassant.dk> <<http://www.enpassant.dk>>). Jeglicher Dank für die hübschen Symbole gebührt ihm allein. Ich habe lediglich die Zuordnung der ASCII-Kodes zu den einzelnen Symbolen abgeändert. Ziel dieser Aktion war es die Zeichen so umzusortieren, dass:

1. alle Symbole einen ASCII-Code < 128 haben und
2. oft benutzte Symbole wie 'x' oder '#' auch dann korrekt dargestellt werden wenn der Betrachter die DBChess-Fonts gar nicht installiert hat.

Die Datei 'rsc/dbchess/doc/chartab.pdf' enthält eine entsprechende Tastatur-Tabelle.

Um die Font-Dateien aus 'rsc/dbchess/fonts' (TrueType und Type1) systemweit unter Unix/Linux zu installieren, benötigt man normalerweise Superuser-Rechte (*root access*). Bei Windows 2000 und Windows NT ist dies nicht erforderlich. Die genauen Schritte sind je nach Betriebssystem, Font-Server und jeweiliger Version verschieden, werfen Sie also bitte einen Blick in die entsprechende Anleitung. Zur Not helfen "Font HOWTO" und "Font De-Uglification HOWTO" die zahlreichen Klippen der Einrichtung zu umschieben. In meiner Linux-Installation (SuSE 8.0, KDE) z.B. findet man den entsprechenden Menü-Eintrag unter "Einstellungen/System/Schriften-Installation".

Unix/Linux bietet eine weitere Möglichkeit die Zeichensätze zu verwenden, auch wenn man keinen Root-Zugang zum Rechner hat. Mit den beiden Kommandos

```
xset fp+ <font-verzeichnis>
xset fp rehash
```

kann dem XFree86-Server das Verzeichnis bekannt gemacht werden in dem die DBChess-Fonts gespeichert sind. Für "<font-verzeichnis>" ist der komplette Pfad zu den Zeichensätzen einzugeben, z.B. "/home/dirk/ChessTask/rsc/dbchess/fonts".

Diese Einstellung wird nicht gespeichert, es bietet sich also an das erste der beiden 'xset'-Kommandos in die Datei '.xinitrc' im Heimat-Verzeichnis einzutragen. Der Befehl wird dann bei jedem Neustart von X automatisch ausgeführt.

## 13 Für den erfahrenen LaTeX-Benutzer (++)

### 13.1 Thema "Kompatibilität"

Wer sich ein wenig mit *TeX/LaTeX* auskennt hat sicherlich schon bemerkt, dass ich in den vergangenen Abschnitten teilweise nur die halbe Wahrheit erzählt habe. Es ist z.B. nicht richtig, dass

- alle "Umgebungen" mit einem "{" beginnen und einem "}" enden müssen,
- der Befehl "\em" immer kursive Schrift erzeugt,
- das, nach einem *Informator*-Befehl eingefügte, Leerzeichen nie gelöscht werden darf.

Vielleicht war ich manchmal auch ein wenig zu ausführlich, aber es ist eben immer schwer, alle unter einen Hut zu kriegen.

Wie bereits in der Einleitung auf der Startseite erwähnt, ist *ChessTask* hauptsächlich ein Frontend für *LaTeX* (nicht für HTML!) und wird dies auch immer bleiben. Alle Eingaben in den Textfeldern werden unverändert an *LaTeX* weitergereicht! Wer möchte kann also nach Herzenslust Tabellen, Bilder, mathematische Formeln usw. verwenden.

Diese Konstrukte werden dann allerdings nicht in der HTML-Ausgabe erscheinen und z.T. zu ziemlich lustigen Ergebnissen führen. Ich setze zwar ein paar *LaTeX*-Konstrukte nach HTML um, aber *ChessTask* ist kein zweites *LaTeX2HTML* <<http://www.ctan.org/tex-archive/support/latex2html/>>. Wer also sowohl *LaTeX*- als auch HTML-Ausgaben aus einer *ChessTask*-Datei erzeugen möchte, sollte lernen mit den wenigen, in dieser Anleitung beschriebenen, Konstrukten auszukommen.

## 13.2 Das Kommando `\latexhtml{}{}`

Eine weitere Möglichkeit ist das Kommando `\latexhtml{}{}`. Es kann in jedem der Textfelder eingegeben werden und akzeptiert zwei Argumente in den jeweiligen Klammerpaaren. Je nachdem ob man eine Datei in das *LaTeX*-Format oder das HTML-Format exportiert, wird entweder nur das erste (*LaTeX*) oder nur das zweite Argument (HTML) zur weiteren Bearbeitung durchgelassen.

Für HTML wird der Text dann in der normalen Art und Weise angepasst, d.h. die benutzten *LaTeX*-Konstrukte werden durch äquivalente Ausdrücke ersetzt. Die *LaTeX*-Ausgabe wird nach dem Ersetzen des `\latexhtml{}{}`-Kommandos unverändert übernommen.

Schreibt man also

```
ober\latexhtml{pein}{fläch}lich
```

erhält man 'oberpeinlich' in der *LaTeX*- und 'oberflächlich' in der exportierten HTML-Datei.

Da *ChessTask* immer nach der passenden schließenden Klammer sucht um das Ende eines Argumentes zu erkennen, kann man auch innerhalb der Klammerpaare von `\latexhtml{}{}` weitere geschweifte Klammern für komplexere Ausdrücke verwenden, z.B.

```
\latexhtml{\begin{itemize}}
\item eins
\item zwei
\end{itemize}}{
<UL>
<LI> eins
<LI> zwei
</UL>}
```

Dabei gilt es die folgenden Regeln zu beachten:

- Das Befehlswort `\latexhtml{}` darf nicht weiter durch Leerzeichen oder dergleichen aufgetrennt werden, sondern muss als ein **zusammenhängendes** Wort in einer Zeile stehen.
- Auch zwischen der "schließenden" geschweiften Klammer des ersten Argumentes und der "öffnenden" Klammer des zweiten darf kein Leerzeichen oder sonstiges Zeichen stehen. Auch sie müssen sich in der gleichen Zeile befinden.
- Beide Klammerpaare müssen angegeben werden! Gegebenenfalls lässt man eines der Argumente leer.

### 13.3 Erzeugung deutscher Umlaute und die Behandlung spezieller Wortzwischenräume

Für die Eingabe der deutschen Umlaute wie "ä" braucht man jedoch das gerade vorgestellte Kommando nicht zu benutzen. Wurde *ChessTask* mit der Sprache "Deutsch" gestartet, so wird beim *LaTeX*-Export automatisch das "Package"

```
\usepackage[latin1]{inputenc}
```

eingebunden. Man kann also die Zeichen (äöüÄÖÜß) direkt in den Textfeldern eingeben.

Zusätzlich werden die speziellen *LaTeX*-Kommandos

```
\-, \~, \/, \_, \@, \,
```

für Wortzwischenräume automatisch erkannt und in der HTML-Ausgabe durch passende Äquivalente ersetzt.

### 13.4 Verschachtelte Text-Umgebungen

In der Version 1.3 von *ChessTask* war es nicht möglich die Text-Umgebungen beliebig zu "verschachteln". Hätte man geschrieben:

```
Von normalem {\em zu kursivem, {\bf zu fettem Text}}.
```

so wäre die *LaTeX*-Ausgabe zwar korrekt gewesen, in der HTML-Ausgabe wären die Worte 'zu fettem Text' allerdings immer noch "kursiv" gedruckt worden.

*ChessTask* wurde in diesem Zusammenhang wesentlich verbessert und kann jetzt beliebig "verschachtelte" Text-Umgebungen in die korrekte HTML-Ausgabe umwandeln. Dabei werden auch '{\it }'- und '{\rm }'-Umgebungen erkannt, obwohl diese nicht per Text-Kommando-Button unterstützt werden.

Schreibt man also:

```
Alle {\it widerspruchsfreien {\it axiomatischen\ {\bf Formulierungen  
{\em der Zahlentheorie}\}/} {\em enthalten} unentscheidbare Aussagen}}.
```

erhält man

*Alle widerspruchsfreien axiomatischen Formulierungen der Zahlentheorie enthalten unentscheidbare Aussagen.*

obwohl derartige Möglichkeiten wohl kaum jemals in der Praxis benötigen werden.

## 14 Import von FEN/EPD Dateien

Im Menü "Import" kann man eine Datei im FEN- oder EPD-Format importieren, die entsprechende Schachstellungen enthält. Nachdem man den Menüeintrag "FEN Datei" oder "EPD Datei" gewählt hat, erscheint ein Dateialog und nach der Wahl des Dateinamens fügt *ChessTask* die neuen Einträge zu der aktuellen Liste hinzu.

FEN (Forsyth Edwards Notation) und EPD (Extended Position Description) sind Standard-Formate für den Austausch von Positionen zwischen Schachprogrammen und oft als Export-Format verfügbar.

Beim Import von FEN-Dateien wird nur die Position (Feld #1) und die ziehende Partei (Feld #2) eingelesen. Ist Weiss am Zug so wird die "**Aufgabe**" zu '1. ?' gesetzt. '1. . . . , ?' erscheint falls Schwarz am Zug ist.

Beim Lesen von EPD-Dateien werden zusätzlich die folgenden EPD-"Kommandos" erkannt:

- **bm** (Best move)
- **pm** (Predicted move)
- **pv** (Predicted variation)
- **am** (Avoid move)

Von den ersten drei Kommandos wird immer nur eines als "**Lösung**" übernommen. Ist ein "**bm**"-Kommando vorhanden, so hat dieses Vorrang. Ansonsten hat "**pv**" eine höhere Priorität als "**pm**".

Für ein "**am**"-Kommando wird ein '(Nicht: der-angegebene-Zug)' automatisch in die "**Lösung**" eingefügt.

## 15 Export von Verzeichnisbäumen in HTML/LaTeX

Dies ist eine sehr nützliche Funktion, die in der Lage ist alle '\* .tsk' *ChessTask*-Dateien innerhalb eines Verzeichnisses auf einmal zu exportieren!

Wählt man "**LaTeX Verzeichnis**", "**ChessCards Verzeichnis**" oder "**HTML Verzeichnis**" im Menü "**Export**", so muss man zunächst das "Quell"-Verzeichnis angeben. Dieses enthält die zu exportierenden *ChessTask*-Dateien und gegebenenfalls weitere Unterverzeichnisse mit mehr Dateien. Dabei müssen die Dateien die Endung '\* .tsk' besitzen!

Anschließend erscheint ein Info-Dialog. Dieser weist darauf hin, dass als nächstes das "Ziel"-Verzeichnis bestimmt werden muss. In dieses werden alle erzeugten Dateien (*LaTeX* oder HTML) geschrieben.

Jetzt startet *ChessTask* seine Arbeit und sucht im "Quell"-Verzeichnis und dessen Unterverzeichnissen nach '\* .tsk'-Dateien, die dann exportiert werden. Die Struktur des "Quell"-Verzeichnisses wird dabei in das "Ziel"-Verzeichnis kopiert, d.h. existiert ein Unterverzeichnis noch nicht, so wird es erzeugt. Dies alles kann eine ganze Weile dauern. Deshalb wird ein kleiner Dialog angezeigt an dessen Fortschritt-Balken erkennbar ist, ob es sich gerade lohnt erstmal neuen Kaffee aufzusetzen....

Die in 7 (Export in HTML-Dateien) und 8 (Export in eine LaTeX-Datei) beschriebenen Optionen werden wie für den Export einer einzelnen Datei beachtet, mit einer Ausnahme:

Der Wert für die Option "**Ebenen zum Grafik-Verzeichnis**" wird während des Exports auf "1" gesetzt!

*ChessTask* geht davon aus, dass als "Quell"-Verzeichnis das oberste Verzeichnis mit allen Aufgaben-Dateien gewählt wurde. Hat man also die Dateien in das Verzeichnis 'C:/data/chesstask/html' exportiert, so muss ein entsprechendes Grafik-Verzeichnis 'C:/data/chesstask/graphics' existieren und die benötigten PNG-Dateien enthalten.

Es bietet sich an die im *ChessTask*-Verzeichnis bereits vorhandenen Ordner zu benutzen. In "tasks" kann man die Aufgaben speichern, die dann in die Verzeichnisse "latex" oder "html" exportiert werden. Das Grafik-Verzeichnis "graphics" ist dann gleich an seinem richtigen Platz.

Zusätzlich zu den *LaTeX*-Dateien erzeugt *ChessTask* in jedem Unterverzeichnis ein 'Makefile'. Startet man 'make' im "Ziel"-Verzeichnis, so werden automatisch alle '\* .tex'-Dateien in den Unterverzeichnissen

bearbeitet und letztendlich *PostScript*-Dateien (`*.ps`) erzeugt. Wer PDF-Dateien lieber mag sollte das Makefile mit `make pdf` starten.

Wurde der Menüeintrag **"Export"/"HTML Verzeichnis"** gewählt, erstellt *ChessTask* eine Index-Datei `index.html` in jedem Unterverzeichnis. Diese listet die weiteren Unterverzeichnisse und — soweit vorhanden — die Aufgabensammlungen auf. Über die "Yahoo-Style"-Links ganz oben auf den erzeugten HTML-Seiten kann man von Verzeichnis zu Verzeichnis springen.

## 16 Tastatur-Kombinationen (+)

Je mehr Text man schreibt, desto öfter greift man mit einer Hand zur Maus, um ein spezielles Text-Kommando einzufügen. Manchmal wünscht man sich eine Tastenkombination die dafür sorgt, dass die Finger auf der Tastatur bleiben. Ab Version 2.0 von *ChessTask* sind die folgenden "Shortcuts" definiert:

### Allgemein:

- CTRL+B: Fügt das "Fette Schrift"-Kommando ein.
- CTRL+I: Fügt das "Kursive Schrift"-Kommando ein.
- CTRL+M: Fügt das "Zug"-Kommando ein.
- CTRL+L: Fügt das "latexhtml"-Kommando ein.
- CTRL+S: Fügt das selektierte "Informator"-Symbol ein.

### Skak-spezifisch:

- CTRL+A: Fügt das "printarrow"-Kommando ein.
- CTRL+H: Fügt das "highlight"-Kommando ein.
- CTRL+K: Fügt das "printknightmove"-Kommando ein.

Die letzten drei Kommandos sind nur im "skak"-Package definiert. Sie sind daher in der HTML-Ausgabe nicht sichtbar. Für Hinweise zur genauen Verwendung und Wirkungsweise schauen Sie bitte in die Anleitung zu "skak".

## 17 Änderungen in v2.0

### 17.1 Allgemeine Bemerkungen

*ChessTask* basiert nicht mehr auf meiner eigenen Erweiterung `dbchess.sty` des Paketes von Piet Tutelaers. Das *LaTeX*-Package "skak" von Torben Hoffmann bietet wesentlich mehr Funktionen und kann Spiele im PGN-Format direkt als Eingabe verarbeiten. Es wird daher ab dieser Version von *ChessTask* benutzt um die *LaTeX*-Ausgabe zu erzeugen. Durch die Umstellung auf "skak" hat sich das Programm intern stark verändert. Für Sie als Benutzer ist aber (fast) alles gleich geblieben: Befehle, Menüs, Buttons, Arbeitsweise... nur ein paar der alten `chess.sty` Kommandos funktionieren nicht mehr.

- Das Schlagen einer Figur wurde früher durch `*` in der Eingabe abgekürzt. In der neuen Version muss hierfür das `x` verwendet werden.

- Der Doppelpunkt ‘:’ expandiert nicht mehr automatisch zu ‘...’. Die drei Punkte und das Komma müssen bei Bedarf von Hand eingegeben werden.
- Die alte "Zug"-Umgebung ‘||’ gibt es in dieser Form nicht mehr. Das Makro ‘\movecomment{’ ersetzt jetzt die Großbuchstaben der einzelnen Züge durch Symbole.

Selbstverständlich können Sie Ihre bereits erstellten Aufgaben-Dateien im *ChessTask*-Format noch immer lesen. Die aktuelle Version 2.0 erkennt das alte Dateiformat und führt die eben beschriebenen Anpassungen an den "skak"-Style automatisch durch.

Der Umstieg auf das neue *LaTeX*-Schachpaket im Hintergrund ist also denkbar einfach. Sie müssen lediglich den "skak"-Style in ihrem *LaTeX*-System installieren wie unter 9 (Installieren der LaTeX Style-Datei und der Zeichensätze) beschrieben. Dann kann es sofort losgehen mit dem Erstellen von Schachaufgaben...

## 17.2 Neue Funktionen

- Das neue *LaTeX* Ausgabeformat *ChessCards* wurde hinzugefügt (siehe auch 8.2 (ChessCards-Dateien)).
- Das Papierformat für die *LaTeX*-Ausgabe kann jetzt zwischen "US letter" und "ISO A4" gewählt werden (siehe auch 8.1 (Optionen/Papierformat)).
- Die HTML-Dateien benutzen ab sofort einen eigenen TrueType-Font zur Darstellung der Figur- und *Informator*-Symbole mit Hilfe von CSS (siehe auch 12 (Die DBChess-Fonts)).
- Die aktuelle Brettstellung kann per Zwischenablage in andere Programme übertragen werden, sowohl im *LaTeX*- (siehe 3 (Kopiere LaTeX-Position)) als auch im HTML-Format (siehe 3 (Kopiere HTML-Position)).
- Einige Tastatur-Kombinationen ("Shortcuts") wurden hinzugefügt (siehe auch 16 (Tastatur-Kombinationen)).

## 17.3 Sonstiges

- Die speziellen *LaTeX*-Kommandos ‘\-, \ , ~, \/, \\_, \@, \,’ für Wortzwischenräume werden automatisch erkannt und in der HTML-Ausgabe durch passende Äquivalente ersetzt.
- In *ChessTask* werden ab sofort durchgängig PNG-Dateien anstelle des GIF-Formates verwendet.
- Die *Makefiles* für den Export ganzer Aufgabenverzeichnisse nach *LaTeX* kennen ein weiteres Target *pdf* das automatisch PDF-Dateien erzeugt (unter der Voraussetzung dass *ps2pdf* im System installiert ist).
- PDF- und PS-Dateien werden jetzt mit einer höheren Auflösung von 600dpi erzeugt.
- Das Kompilieren von *ChessTask* unter Unix/Linux gestaltet sich durch die Verwendung von *Qts qmake* wesentlich einfacher. Weitere Informationen hierzu findet man in der Datei ‘README’.
- Die Übersetzungsdateien (\*.ts) werden mit *Qts Linguist* erstellt bzw. verwaltet.