

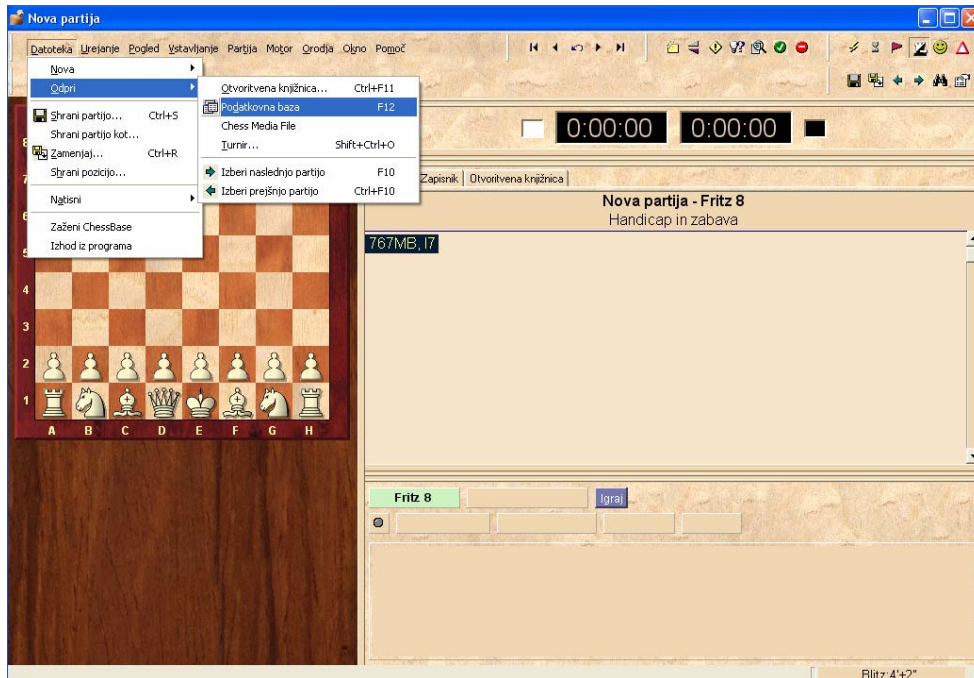
UPORABA PROGRAMA FRITZ PRI IZBIRNEM PREDMETU ŠAH



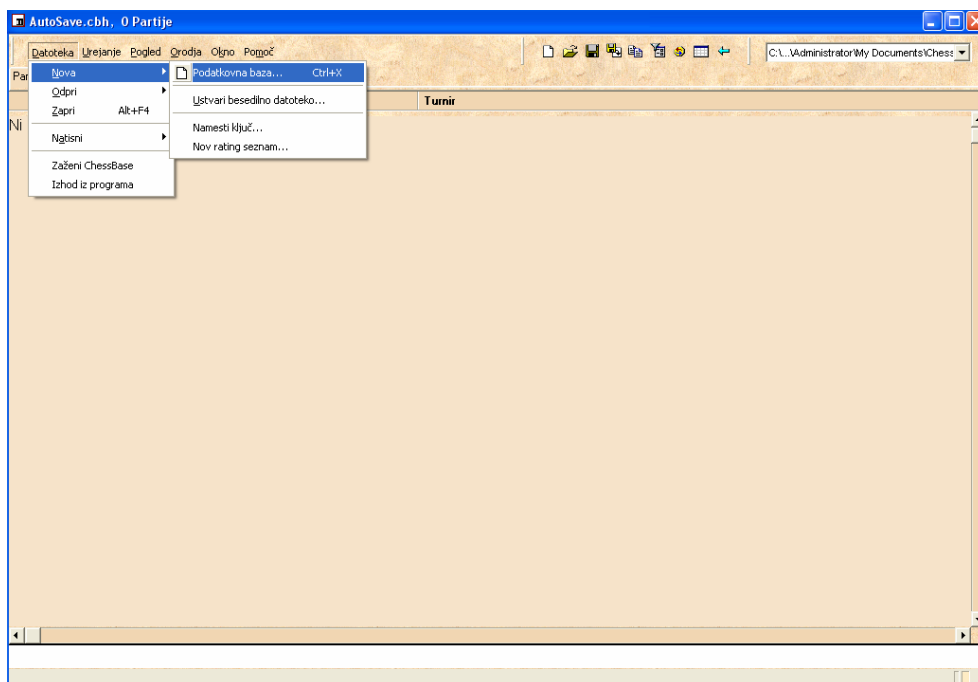
1. PREGLED OZIROMA PRIKAZOVANJE PARTIJ IN POZICIJ

a) Ustvarjanje nove podatkovne baze

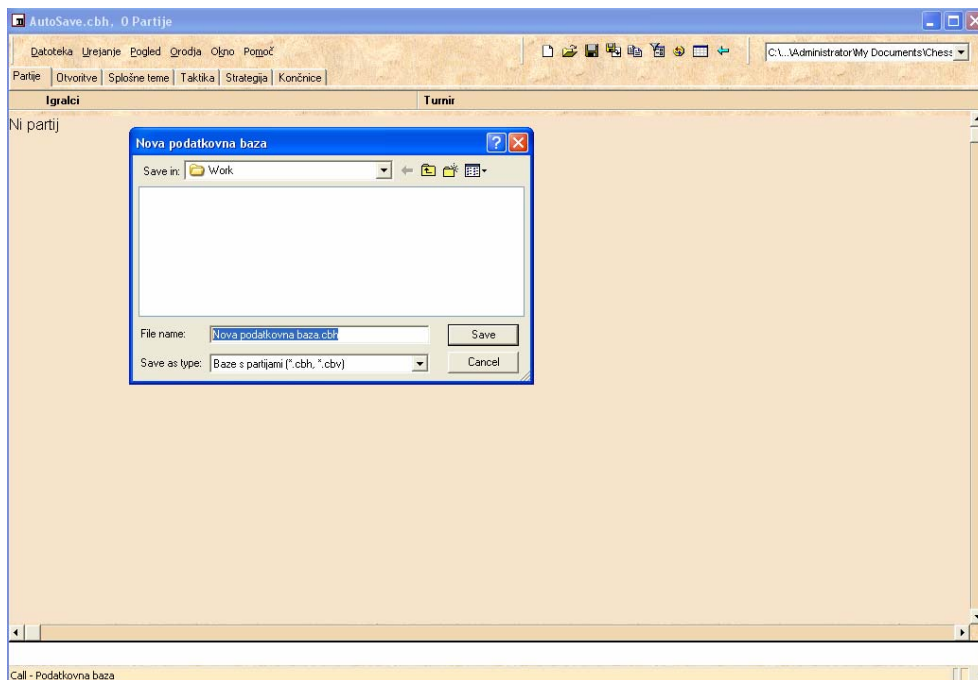
Izberemo **Datoteka**, **Odpri**, **Podatkovna baza** (ali tipka F12) in odprlo se nam bo novo okno z meniji.



Nato izberemo **Datoteka**, **Nova**, **Podatkovna baza** in odprlo se nam bo novo okence.

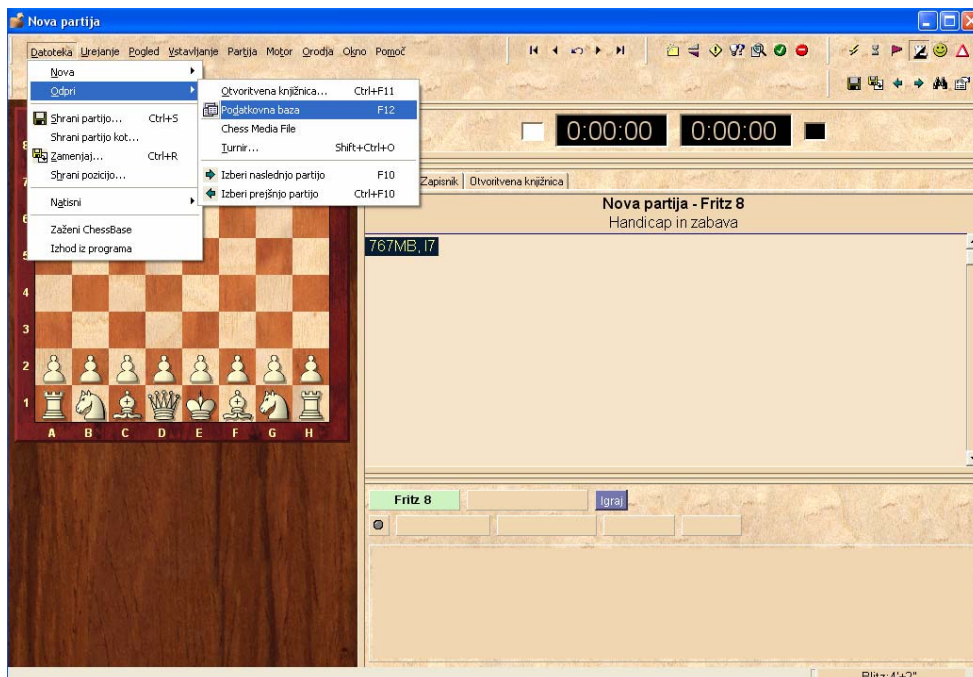


Sedaj izberemo ime nove podatkovne baze (npr. ŠAH1.cbh) in določimo mapo, kamor bomo bazo shranili, ter izberemo **Save** (Shrani).

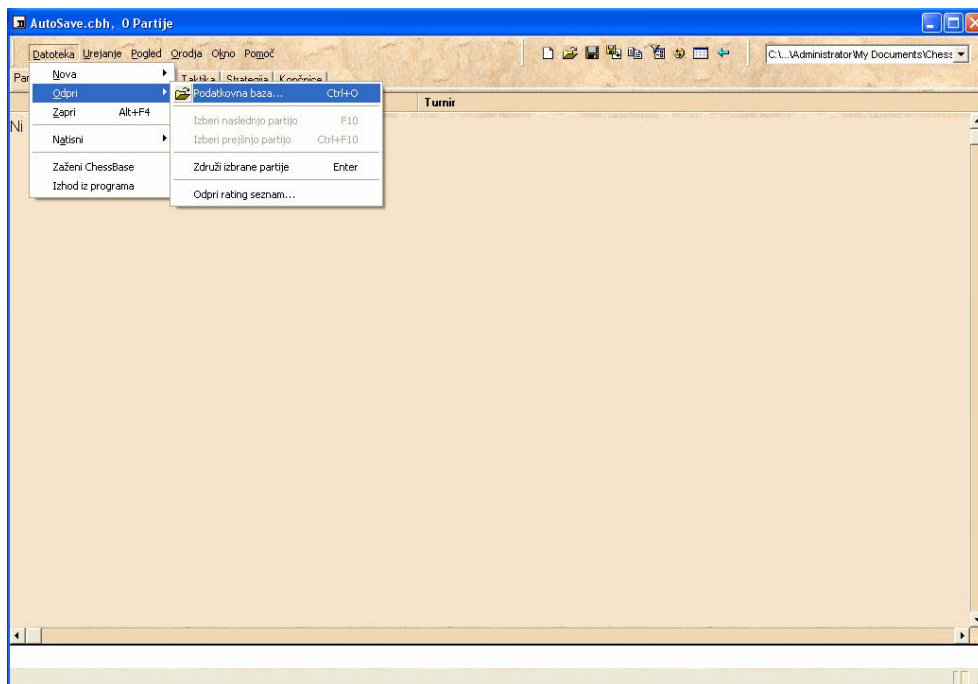


b) Odpiranje (že obstoječe) podatkovne baze

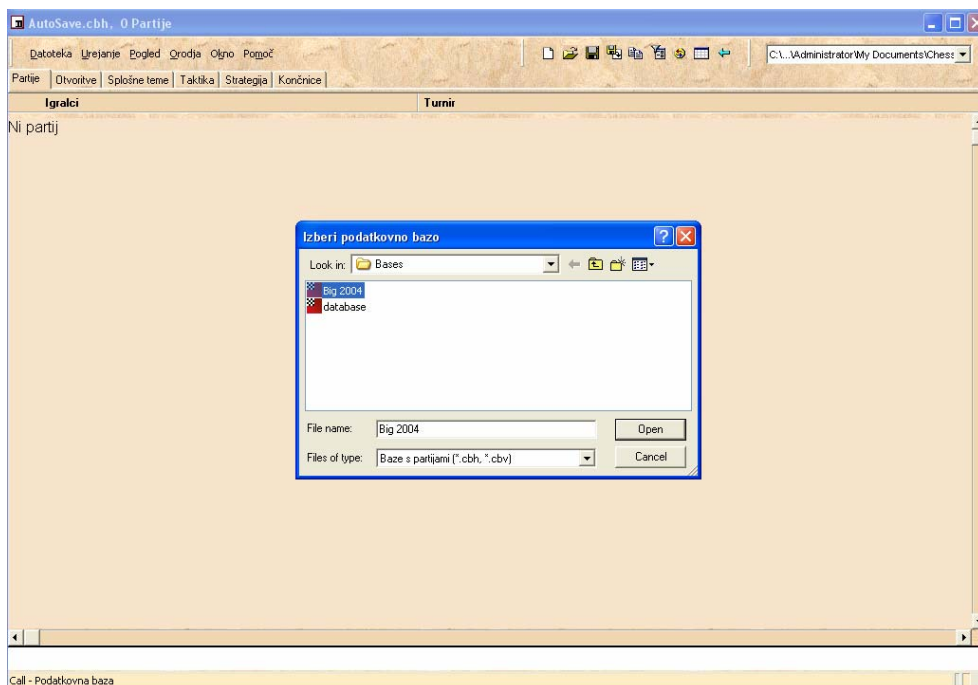
Izberemo **Datoteka**, **Odpri**, **Podatkovna baza** (ali tipka F12) in odprlo se nam bo novo okno z meniji.



Nato izberemo **Datoteka, Odpri, Podatkovna baza**.



Nato poiščemo in izberemo želeno bazo in kliknemo **Open (Odpri)**.



Nato s **smernima tipkama** (gor in dol) in tipko **enter** ali **z miško** in **dvojnimi klikom** izberemo želeno partijo ali pozicijo, ki si jo želimo ogledati.

	Igralci	Turnir	
1	Lopez de Segura, Ruy - Leonardo, Giovanni da C	Rome	C30 1560 1-0 12
2	Polerio, Giulio Cesare - Domenico	Rome	C57 1610 1-0 21
3	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C54 1620 1-0 7
4	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C41 1620 1-0 5
5	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C41 1620 1-0 14
6	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C37 1620 1-0 23
7	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C01 1620 1-0 13
8	Greco, Gioacchino - NN	Europe	B00 1620 1-0 17
9	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C57 1620 1-0 17
10	Greco, Gioacchino - NN	Europe	D20 1620 1-0 6
11	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C40 1620 1-0 7
12	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C39 1620 1-0 20
13	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C42 1620 1-0 15
14	Greco, Gioacchino - NN	Europe	B00 1620 1-0 8
15	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C40 1620 1-0 8
16	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C37 1620 1-0 9
17	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C34 1620 1-0 18
18	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C23 1620 1-0 15
19	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C33 1620 1-0 11
20	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C38 1620 1-0 16
21	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C54 1620 1-0 14
22	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C23 1620 1-0 19
23	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C33 1620 1-0 19
24	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C29 1620 1-0 11
25	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C54 1620 1-0 9
26	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C33 1620 1-0 18
27	Greco, Gioacchino - NN	Europe	C24 1620 1-0 22

1.e4 e5 2.f4 d6 3.Lc4 c6 4.Sf3 Lg4 5.fxe5 dxe5 6.Lxf7+ Kxf7 7.Sxe5+ Ke8 8.Dxg4 Sf6 9.De6+ De7 10.Dc8+ Dd8 11.Dxd8+ Kxd8 12.Sf7+

Urejeno - Podatkovna baza

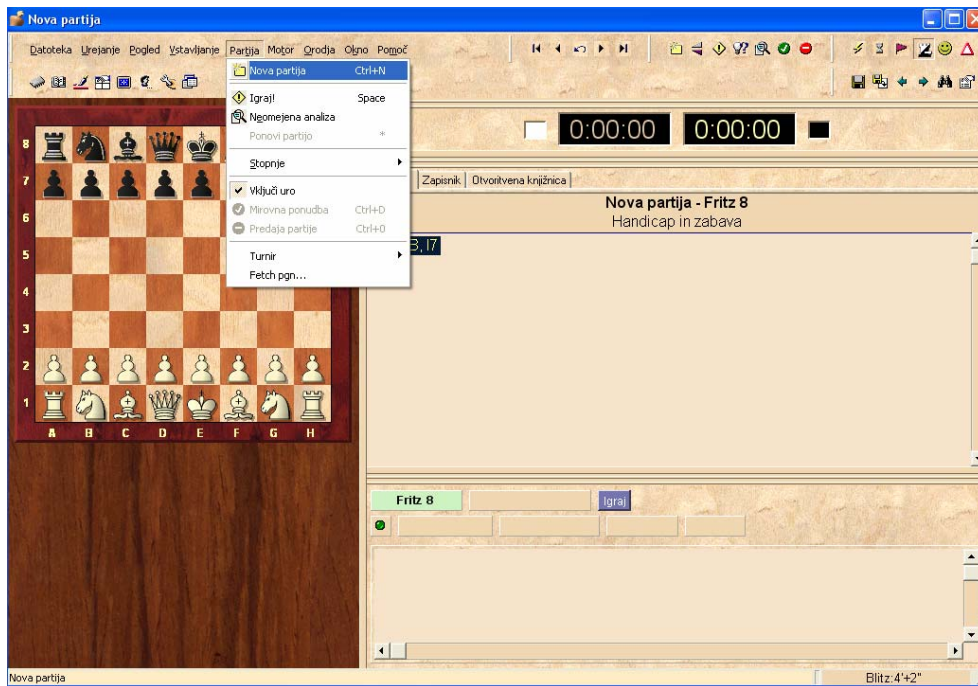
Partije oziroma pozicije pregledujemo v prvem oknu.



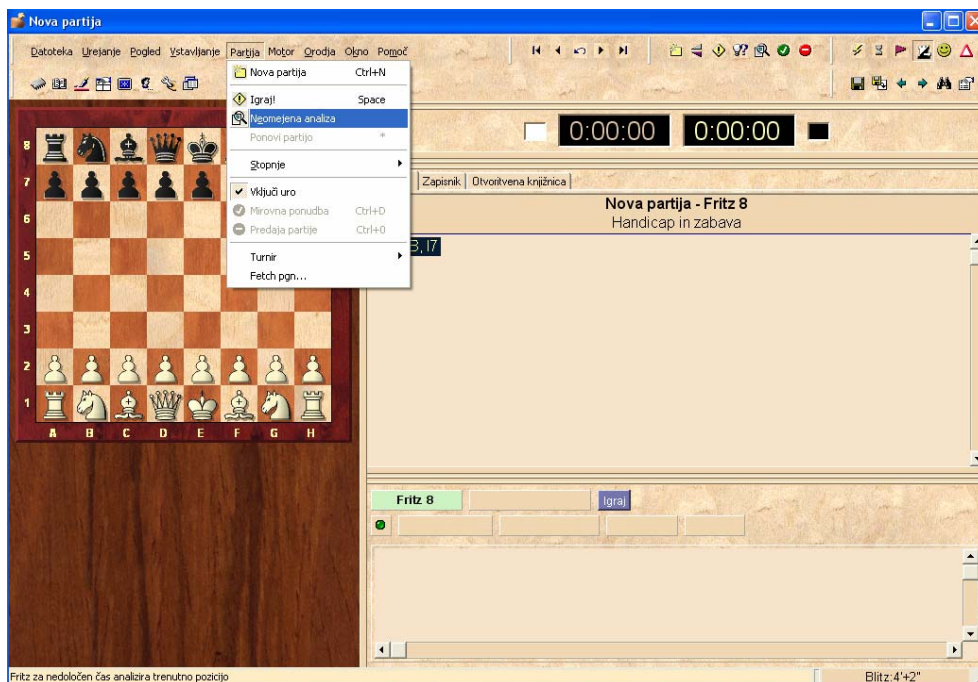
2. VNAŠANJE PARTIJE IN POZICIJE

a) Vnašanje nove partije

Izberemo **Partija** in **Nova partija**.



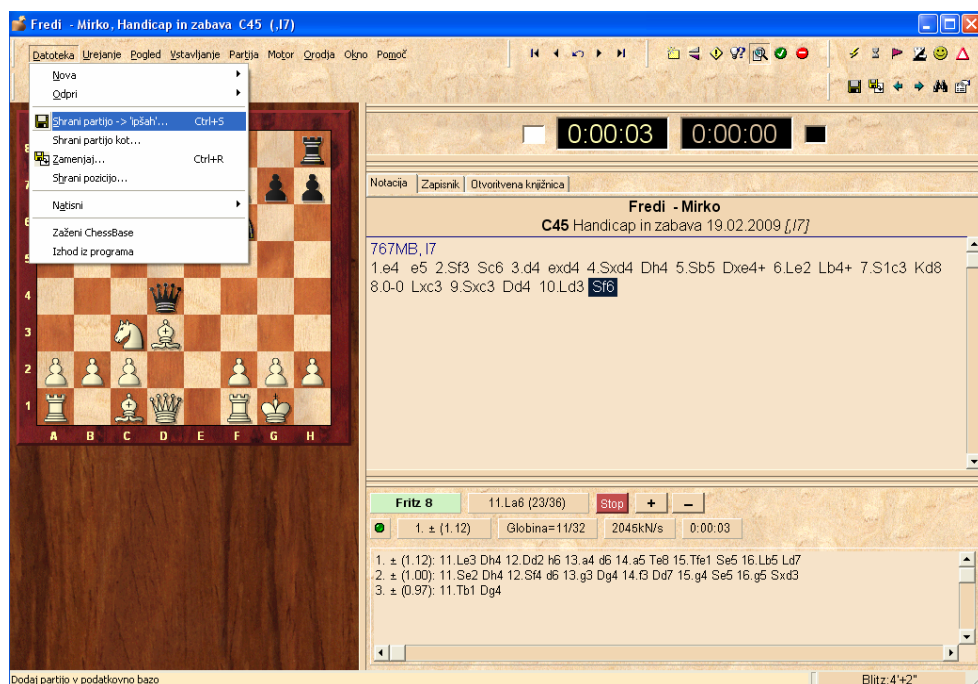
Nato izberemo **Partija** in **Neomejena analiza**.



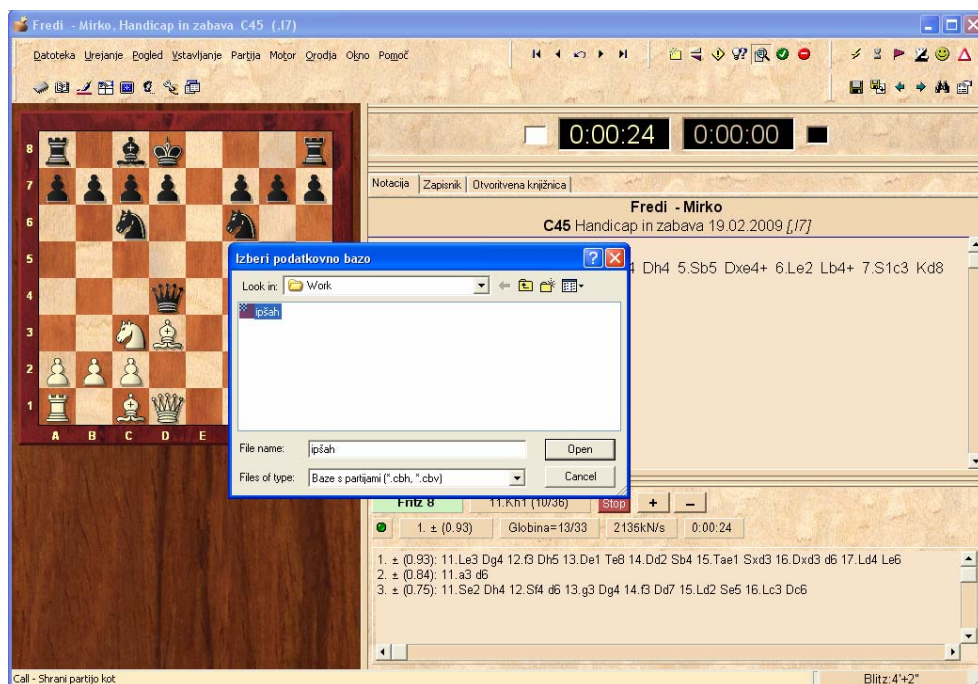
Nato vnesemo partijo.



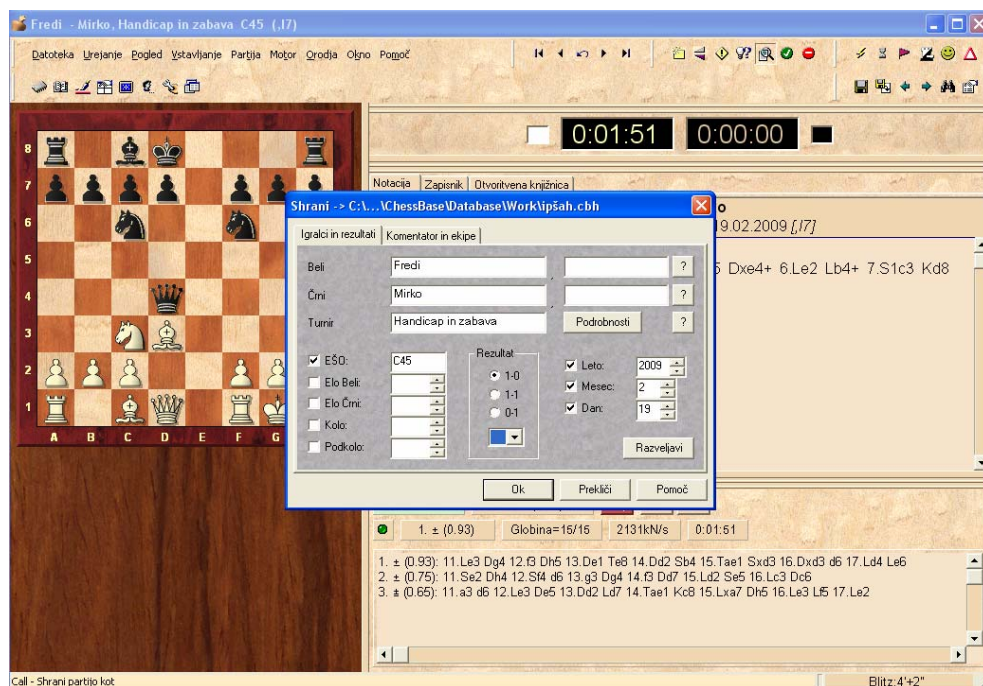
Sledi shranjevanje partije v želeno bazo. Če želimo partijo shraniti v trenutno odprto podatkovno bazo, izberemo **Datoteka** in **Shrani partijo**.



Če pa želimo partijo shraniti v drugo podatkovno bazo, izberemo **Datoteka** in **Shrani partijo kot** ter poiščemo želeno bazo in izberemo **Open**.



Sledi še **vnos podatkov** o partiji (imena igralcev, turnir, rezultat partije oziroma ocena pozicije itd.) in potrditev z **Ok**.



b) Vnašanje nove pozicije

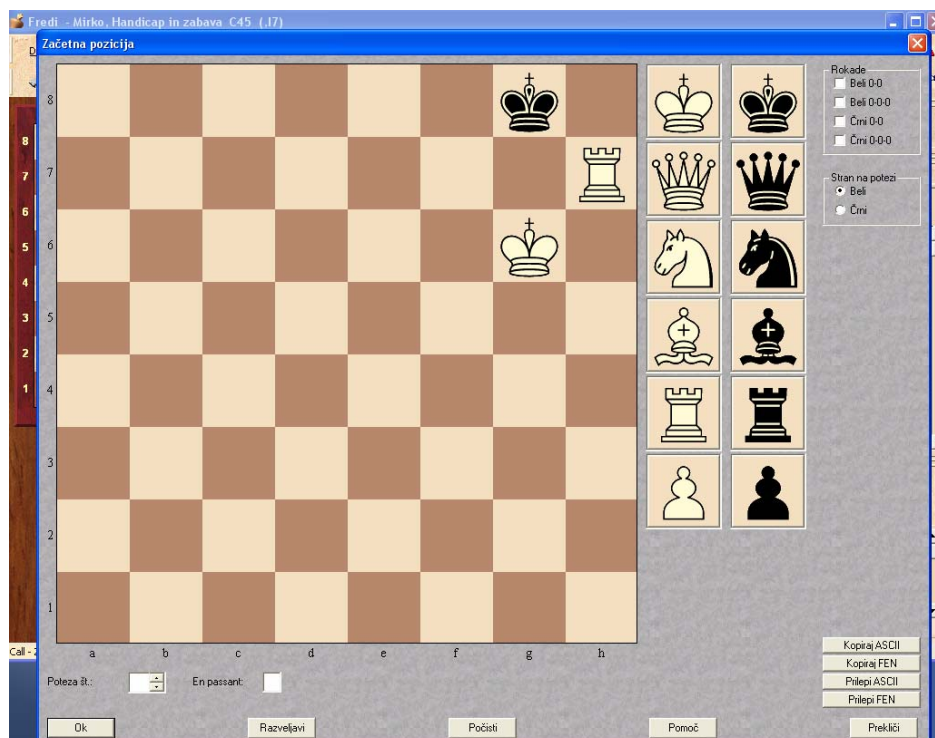
Izberemo **Datoteka, Nova, Začetna pozicija**.



Nato izberemo **Počisti**.



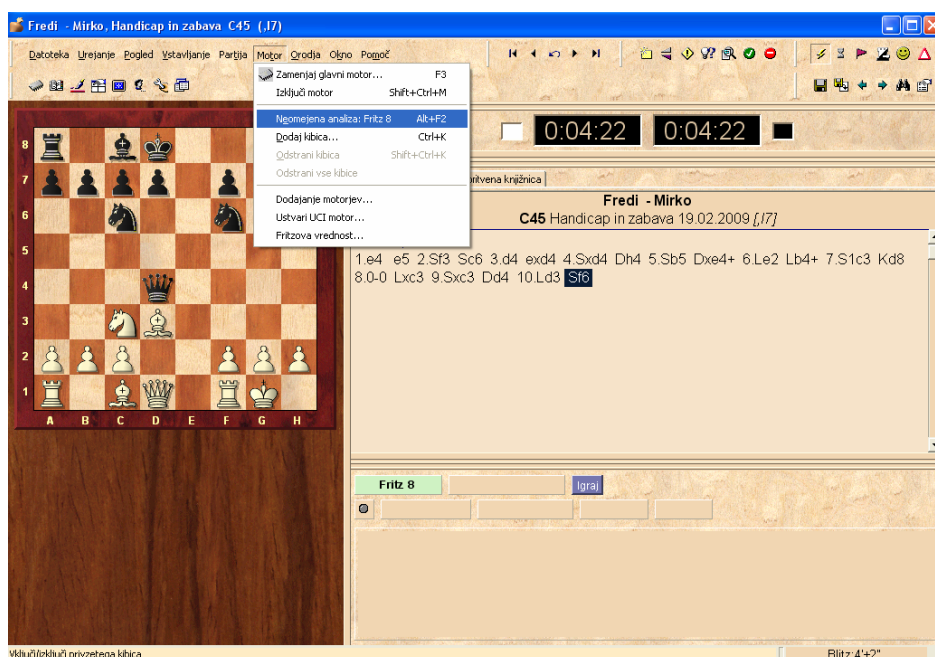
Nastavimo želeno pozicijo s klikanjem na figure na desnem robu in na želena polja, kamor želimo figure namestiti. Pozorni moramo biti na to, da določimo stran, ki je na potezi, in možnosti rošade ter jemanja en passant. Sledi [Ok](#).



Pozicijo lahko nato shranimo v podatkovno bazo na enak način kot partijo (glej shranjevanje partije na strani 7 in 8).

3. ANALIZA PARTIJE OZIROMA POZICIJE

Izberemo partijo in/ali nastavimo pozicijo, ki jo želimo analizirati. Nato izberemo [Motor](#) in [Neomejena analiza](#).



Po npr. 30 sekundah motor zaustavimo s klikom na **stop**. S tipkama **+** in **-** povečujemo in zmanjšujemo število variant.



Ocena pozicije je +1,22, kar pomeni, da ima beli prednost, ki je nekoliko večja od enega kmeta. V primeru predznaka **-** bi imel prednost črni. V dani poziciji pa opazimo, da ima črni materialno prednost enega kmeta, ocena pozicije pa kaže v korist belega. Iz enačbe $O = M + N$ lahko izračunamo nematerialni del prednosti belega.

$$O = M + N$$

$$1,22 = -1 + N$$

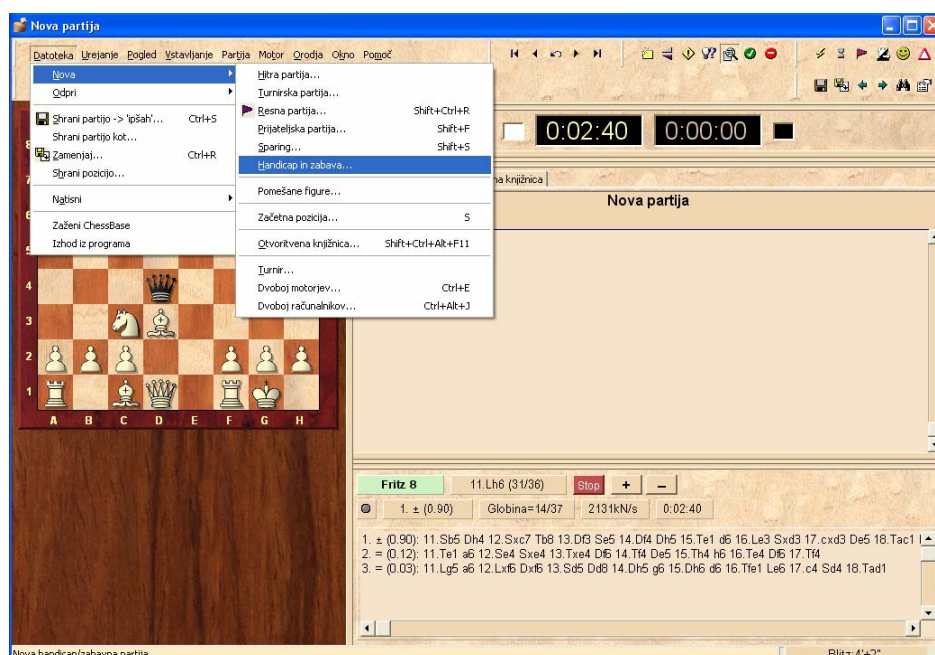
$$N = 2,22$$

O – ocena
M – materialni del
N – nematerialni del

Iz tega sledi, da ima črni sicer minimalno materialno prednost, a beli ima nematerialno prednost (razbita rošada črnega, boljša postavitve figur belega) v vrednosti dobrih dveh kmetov. Skupna ocena je torej v korist belega.

4. IGRANJE S PROGRAMOM FRITZ

Za igranje s programom izberemo **Nova** ter **Handicap in zabava**. V primeru takšne izbire lahko sami določimo moč motorja, ki je drugače premočen.



Izbiramo lahko med različno močnim nasprotnikom ali pa sami določimo igralno moč, toleranco napak ipd.

