

Novag CITRINE to PC Protocol

OVERVIEW

This document demonstrates the serial communication protocol between the Novag CITRINE and an IBM compatible PC and helps the public (third party chess software) to interface with Novag CITRINE. We recommend reading this document in its entirety prior to connecting the CITRINE to an IBM compatible PC.

In this document we have listed various commands, which make use of the following conventions:

- Any letter with **bold type** represents input by the user and will not be echoed by the CITRINE.
- Any letter with normal type represents response by the CITRINE.

The command descriptions are listed in alphabetical order.

Should you have any questions regarding the information contained in this document then please feel free to e-mail us at sales@novag.com or fax us at +852-2810 8177.

COMMUNICATION PROTOCOL

The communications are RS232 based and use the values of 57600 Baud, 8 Data Bits, 1 Stop Bit, No. Parity and no flow control.

COMMAND DESCRIPTIONS

Clock : C

Affichage du temps des Blancs et des Noirs.

C

Clock 00:06:27 00:00:01

Flip : F

Le changement de couleur. Il est possible, également dans cette fonction, d'inverser le jeu. CITRINE commence la partie avec les Blancs en haut de l'échiquier.

N

New Game (*nouvelle partie*)

F

Flip (*le changement de couleur*)

Inversez les couleurs des deux camps.

M 1 e2-e4 |

M 1, e7-e5 |

F

Flip --> Black (*Noir*)

Game : G

Affichage les coups déjà joués

G

Game 2

.	des Blancs	des Noirs
.	1 e2-e4	c7-c5
.	2 Ng1-f3	d7-d6

Chess ID : I

CITRINE chess ID.

I

ID. UCBII V1.09

Level (Niveau): L, L +CITRINE5, L -TR1,

Choix du niveau.

L (*affichage le niveau pour blanc et noir*)

Level tr 1

Level tr 1

L CITRINE 5 (*choisissez le niveau CITRINE5 pour blanc et noir*)

Level sd 5

Level sd 5

L -CITRINE 3 (*choisissez le niveau CITRINE3 pour noir*)

Level sd 5

Level sd 3

Move : M

Entrer un coup.

N

New Game (*nouvelle partie*)

ME2E4

M 1 e2-e4 |

M 1, d7-d6 |

Si l'un de vos pions atteint la 8ème rangée, vous avez le droit de le transformer en DAME - c'est la Promotion - ou en une autre pièce : c'est la Sous-Promotion :

/N = Cavalier

/B = Fou

/R = Tour

/D = Dame

New Game : N

Nouvelle partie.

N

New Game (*nouvelle partie*)

Origin : O

Pour revenir au début de la partie.

Position : P

Pour vérifier la position/ pour entrer des positions.

N

New Game (*nouvelle partie*)

pcpa2ka1bkh8-

pcpa2ka1bkh8-

P

Position Board (*position*)

. aa bb cc dd ee ff gg hh

.8 :: :: :: :: bk 8

.7 :: :: :: :: 7

.6 :: :: :: :: 6

.5 :: :: :: :: 5

.4 :: :: :: :: 4

.3 :: :: :: :: 3

.2 WP :: :: :: 2

.1 WK :: :: :: 1-

. aa bb cc dd ee ff gg hh

c = board clear (*effacement*)

p = pawn (*Pion*)

n = knight (*Cavalier*)

b = bishop (*Fou*)

q = queen (*Dame*)

k = king (*Roi*)

+ = premier coup = blanc

- = premier coup = noir

Takeback : T

Le retour en arrière.

T

t 2 g8-f6

Referee : U, U ON, U OFF

L'arbitrage.

U

.Referee off (*affichage l'arbitrage : éteindre*)

U ON

.Referee on (*activez la fonction l'arbitrage*)

U OFF

.Referee off (*éteignez la fonction l'arbitrage*)

Xmit : X, X ON, X OFF

Pour envoyer les informations à un PC

X

Xmit off (*l'ordinateur n'est pas relié au PC*)

X ON

Xmit on (*activez la fonction pour envoyer les informations à un PC*)

X OFF

Xmit off (*éteignez la fonction pour envoyer les informations à un PC*)