

Novag Citrine / PC Protokoll

Zur Kommunikation zwischen Citrine und einem IBM kompatiblen PC werden bestimmte Befehle verwendet, die in diesem Dokument beschrieben sind. Bitte lesen Sie diese Beschreibung sorgfältig und bis zum Ende durch bevor Sie den Citrine an einen IBM kompatiblen PC anschließen. Als Programm zur Kommunikation zwischen Citrine und PC können Sie unter anderem HYPERTERMINAL von Microsoft*) verwenden.

Sollten Sie irgendwelche Fragen bezüglich dieses Dokuments haben stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

sales@novag.com oder per Fax: +852 – 2810 8177.

Anmerkung:

- Angaben in **Fett** gedruckt stehen für Ihre Eingaben in den PC.
- Angaben die normal gedruckt sind stehen für die Antworten des Citrine.
- Alle Angaben sind alphabetisch gelistet.

KOMMUNIKATIONS PROTOKOLL

Die Kommunikation basiert auf RS232 und nutzt die Werte 57600 Baud, 8 Data Bits, 1 Stop Bit, No. Parity und no flow control.

ANGABEN UND DEREN BESCHREIBUNG

Clock (Zeigt die Zeit an): C

Zeigt die gegenwärtige Zeit für Schwarz und Weiß.

C

Clock 00:06:27 00:00:01

Flip : F

Wechsel der Figurenfarbe, so daß bei einer neuen Spielposition Weiß am oberen Ende des Schachbrettes steht.

N

New Game (Neue Partie)

F

Flip (Wechsel)

Wechsel der Figurenfarbe von Weiß auf Schwarz oder von Schwarz auf Weiß

M 1 e2-e4 |

M 1, e7-e5 |

F

Flip --> Black (Schwarz)

Game (Spiel): G

Zeigt die Züge an.

G

Game 2

. white black
. 1 e2-e4 c7-c5
. 2 Ng1-f3 d7-d6

Chess ID : I

Zeigt die CITRINE Identifikation.

I

ID. UCBII V1.09

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

Zeigt die gegenwärtige Spielstufe an, oder wählt die gewünschte Spielstufe für Schwarz-Weiß.

L (zeigt die gegenwärtige Spielstufe für Weiß und Schwarz)

Level tr 1

Level tr 1

L CITRINE 5 (wählt Spielstufe CITRINE5 für Weiß und Schwarz)

Level sd 5

Level sd 5

L -CITRINE3 (wählt Spielstufe CITRINE3 für Schwarz)

Level sd 5

Level sd 3

Anmerkung: Spielstufenwahl für Weiß legt die gleiche Spielstufe für Schwarz wie für Weiß fest. Spielstufenwahl für Schwarz ändert die Spielstufe für Weiß nicht automatisch.

Move : M e2e4

Figuren vom PC aus ziehen.

N

New Game (Neue Partie)

ME2E4 (Ihr Zug „M“: E2-E4)

M 1 e2-e4 |

M 1, d7-d6 |

Anmerkung zur Bauernumwandlung: Erreicht einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie, können Sie diesen entsprechend den Schachregeln in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer umwandeln. Dieser Regel entsprechend müssen Sie die jeweilig gewählte Figur in Ihren PC eingeben:

/N für Springer

/B für Läufer

/R für Turm

/Q für Dame

Wenn Sie keine Figur gewählt haben wird die Dame als Voreinstellung genommen.

New Game (Neue Partie): N

Beginnen einer neuen Partie.

N

New Game (Neue Partie)

Origin : O

Zugzurücknahme bis zur Ausgangsposition.

Position : P

Zeigt die gegenwärtige Spielposition an oder Eingabe der Spielposition.

N

New Game (Neue Partie)

pcpa2ka1bkh8-

pcpa2ka1bkh8-

P

Position Board (Position auf dem Brett)

```
. 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
```

Anmerkung :

- c = board clear (Figuren auf dem Spielfeld löschen)
- p = pawn (Bauer)
- n = knight (Springer)
- b = bishop (Läufer)
- q = queen (Dame)
- k = king (König)
- + = Erster Zug Weiß
- = Erster Zug Schwarz

Takeback (Zugzurücknahme): T

Nimmt einen Zug zurück.

T

t 2 g8-f6

Referee (Schiedsrichter): U, U ON, U OFF

Zeigt gegenwärtige Schiedsrichterfunktion an, oder stellt Schiedsrichterfunktion an/ aus.

U

.Referee off (Zeigt an dass die Schiedsrichterfunktion aus ist)

U ON

.Referee on (Schiedsrichterfunktion AN)

U OFF

.Referee off (Schiedsrichterfunktion AUS)

Xmit : X, X ON, X OFF

Zeigt die gegenwärtige Übertragungseinstellung an, oder stellt die Übertragung an/ aus.

X

Xmit off (Zeigt an dass die Übertragung aus ist)

X ON

Xmit on (Übertragung an)

X OFF

Xmit off (Übertragung aus)

Anmerkung: Die Übertragungseinstellung muss angestellt sein (Xmit on) wenn der CITRINE mit einem PC gekoppelt ist damit Züge und Daten übertragen werden können.