

MANUEL D'UTILISATION

Remarque: Ce manuel peut être disponible dans d'autres langues à
www.digitalgametechnology.com



THE CHESS INNOVATORS

MA_FRA_CHESSCOMP_User Manual DGT Pi_Rev 1805

© Copyright 2018 Digital Game Technology BV

DGT Hengelosestraat 66 7514 AJ Enschede the Netherlands

www.digitalgametechnology.com

Introduction	3
Contenu de la boîte.....	4
Piles.....	4
Performance	5
Emploi du DGT Pi avec votre échiquier électronique	5
Connexion USB ou Bluetooth?	5
Démarrage du DGT Pi.....	6
Jouer aux échecs contre un moteur du DGT Pi.....	7
Modes de jeu et d'entraînement.....	7
Menu de position	9
Menu de temps.....	9
Menu bibliothèque.....	10
Menu options moteur	10
Menu du système.....	10
Configurer le jeu	11
Configuration de méthode simple ou de méthode rapide.....	11
“Méthode simple” en utilisant les boutons de menu du DGT Pi	12
Structure du menu pour la méthode facile.....	13
Fonction des boutons de menu pendant une partie.....	16
La “méthode rapide” à l’aide des dames supplémentaire	16
Sélectionner le mode de jeu.....	17
Sélectionner un contrôle de temps	17
Sélectionner un niveau.....	18
Sélectionner un livre d’ouverture.....	19
Sélectionner un moteur	19
Utiliser DGT Pi comme une traditionnelle DGT3000	19
Ré-installation du logiciel DGT Pi.....	20
Copier une (nouvelle) image logicielle DGT Pi (Windows)	20
Copier une (nouvelle) image logicielle DGT Pi (Mac OS).....	21
Logiciel source ouverte	22
Remerciements aux collaborateurs.....	23
Conditions de garantie	23
Spécifications techniques.....	24
Clause de non-responsabilité pour le matériel.....	24
Annexe: Les moteurs d’échecs DGT Pi installés.....	25

Introduction

Félicitations avec votre achat du DGT Pi, le seul ordinateur d'échecs programmable et pendule intégrée tout-en-un. Le DGT Pi transformera votre échiquier électronique DGT USB, Smart Board ou Bluetooth en votre partenaire d'entraînement idéal. Connectés l'un à l'autre, l'échiquier électronique et le DGT Pi vous offriront une façon unique de jouer aux échecs, de vous entraîner et d'analyser des parties et des positions en utilisant un vrai échiquier et de vraies pièces.

De multiples moteurs d'échecs sont inclus et ils fonctionnent à l'aide du matériel informatique Raspberry Pi qui est construit sur la pendule d'échecs la plus avancée au monde, la DGT3000. Il est possible de sélectionner différents paramètres et plusieurs niveaux de jeu. L'écran vous guide à travers les paramètres du menu et vous donnera des informations pendant la partie, il vous montrera les temps de la pendule, les coups de la partie et des recommandations.

Pour commencer la partie, connectez simplement le DGT Pi à votre échiquier électronique DGT et mettez toutes les pièces dans leur position initiale. Puis, il suffit de faire le premier coup pour commencer la partie. Pendant le temps de réflexion, l'écran montrera une minuterie dégressive. Quand le DGT Pi aura calculé son prochain coup, celui-ci s'affichera sur l'écran. Jouez le coup de l'ordinateur sur l'échiquier électronique et ce sera à nouveau à vous de faire un coup. Contrairement à une partie d'échecs normale, il ne faudra pas pousser sur la pendule lorsque vous aurez effectué votre coup: dès qu'un coup est joué sur l'échiquier électronique, la pendule dégressive passera automatiquement au temps de l'adversaire. Si vous poussez sur le levier de la pendule pendant une partie, les couleurs seront inversées, ce qui vous permettra de jouer avec les pièces noires au lieu des blanches ou vice versa.

Le DGT Pi peut également être utilisé comme une simple pendule d'échecs DGT3000. Consultez le mode d'emploi séparé de la DGT3000 pour en savoir plus sur les instructions. Il faudra toujours mettre deux piles (incluses) dans l'appareil, même s'il est utilisé comme ordinateur d'échecs et que l'adaptateur externe est branché. Si vous utilisez le DGT Pi uniquement comme pendule d'échecs, il ne faudra pas le brancher à l'adaptateur.

L'objectif de ce mode d'emploi est d'expliquer la façon dont fonctionne l'ordinateur d'échecs DGT Pi. Il décrit comment vous devez connecter le DGT Pi à votre échiquier électronique DGT et il explique comment vous pouvez prédéfinir les paramètres et la configuration de vos parties d'échecs. Vous pouvez utiliser le DGT Pi à des fins d'entraînement ou jouer de splendides parties d'échecs contre tout un éventail de logiciels d'échecs au classement Elo compétitif. Pour les débutants, l'ordinateur fera fonction d'outil précieux d'autoapprentissage.

Ce mode d'emploi se base sur le logiciel DGT Pi PicoChess version 0.9L. Des actualisations des fonctions intégrées et des moteurs supportés seront gratuitement disponibles de temps à autre.

Il va de soi que ces futures versions des logiciels ainsi que les éventuelles nouvelles options ne seront pas abordées dans le présent mode d'emploi. C'est dans ce contexte que nous avons ajouté une clause de non-responsabilité à la fin de ce mode d'emploi. Pour les versions ultérieures des logiciels et les actualisations du mode d'emploi, nous vous prions de consulter régulièrement notre site web www.digitalgametechnology.com ou de vous enregistrer sur [product registration](#) afin d'être tenu au courant par nos mails.

Contenu de la boîte

Les éléments suivants sont inclus dans la boîte cadeau:

1. Ordinateur d'échecs DGT Pi
2. Adaptateur d'alimentation auto-range 5 Volt avec connexion micro USB
3. Carte micro SD (déjà insérée dans le lecteur SD du DGT Pi)
4. Adaptateur carte micro SD (seulement pour une mise à jour manuelle)
5. Ensemble de piles (2 x AA)
6. Mode d'emploi DGT3000 (6 langues)
7. Mode d'emploi DGT Pi (5 langues)
8. Adaptateur d'alimentation pour l'Europe, les Etats-Unis et le Royaume-Uni
9. Câble USB

Si un des éléments susmentionnés ne se trouvait pas dans la boîte ou s'il était défectueux, n'hésitez pas à contacter votre revendeur.

Piles

La pendule et les fonctions du menu du DGT Pi ne sont opératives qu'à l'aide de deux piles AA qui peuvent facilement être mises/remplacées lorsque vous enlevez la vis du couvercle de pile en dessous de l'appareil. Mettez les deux piles comme indiqué sur le dessous du compartiment à piles. Nous vous conseillons d'enlever les piles si l'appareil n'est pas utilisé pendant de longues périodes, afin d'éviter des dégâts suite à une fuite du liquide de la batterie. Si le symbole batterie  s'affiche sur l'écran, le DGT Pi pourra toujours être utilisé pour quelques parties longues, mais il est recommandé de remplacer les piles par des nouvelles.

Important:

- Les piles incluses ne sont pas rechargeables et elles ne doivent donc pas être rechargées.
- N'utilisez jamais de piles rechargeables dans cet appareil.
- Mettez les piles dans le compartiment à piles de façon à respecter la polarité.
- Une pile morte doit immédiatement être retirée de l'appareil.
- Ne court-circuitez jamais la batterie.

Performance

Cette version du DGT Pi est basée sur le matériel informatique Raspberry Pi 3 qui dispose d'une fonctionnalité Bluetooth et Wi-Fi intégrée. Ce produit ne nécessite donc pas de clefs additionnelles et il est vraiment prêt pour être utilisé. L'alimentation électrique est une version 2 ampères 5 volts qui doit être connectée au DGT Pi par le connecteur micro USB à l'arrière de l'appareil.

Emploi du DGT Pi avec votre échiquier électronique

Le DGT Pi est exclusivement conçu pour être utilisé en combinaison avec l'échiquier électronique DGT. Vous apprécierez sa vue et son toucher, car jouer avec un vrai échiquier DGT (en bois) crée une sensation particulière. DGT vous offre plusieurs modèles d'échiquiers et de pièces électroniques afin que vous puissiez choisir celui qui correspond le mieux à vos préférences personnelles. Les coups joués sur l'échiquier électronique sont vérifiés par le matériel de détection électronique à l'intérieur de l'échiquier.

Le DGT Pi peut être connecté à un échiquier électronique USB par un câble USB (inclus).

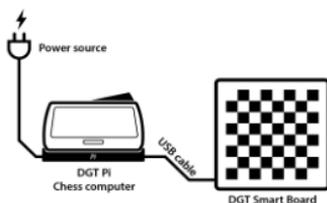
Pour connecter le DGT Pi à un échiquier électronique Bluetooth, vous disposez de deux options:

- Par fil: grâce au câble USB (inclus)
- Sans fil: grâce à la connexion Bluetooth (le DGT Pi dispose d'un émetteur Bluetooth sans fil)

Remarque : Afin de connecter votre Smart Board utilisez le câble USB-C de 3 mètres fourni avec votre Smart Board.

Connexion USB ou Bluetooth?

Les quatre ports USB sont cachés en-dessous du DGT Pi, derrière le couvercle à gauche. Ce couvercle peut facilement être retiré en poussant sur le marquage qui se trouve sur le couvercle et en glissant ce dernier simultanément vers la gauche. Utilisez le câble USB fourni et connectez-le entre le mini-connecteur USB sur l'échiquier électronique DGT et un des ports USB libre du DGT Pi. Voir ci-dessous l'illustration qui montre comment connecter le DGT Pi à un DGT Smart Board.



Le DGT Pi dispose d'un émetteur Bluetooth intégré qui vous permet de connecter le DGT Pi à un échiquier électronique DGT par une connexion Bluetooth sans fil. Pour utiliser votre échiquier électronique Bluetooth avec le DGT Pi, veuillez tout d'abord à brancher l'échiquier. Après avoir allumé le DGT Pi, celui-ci commencera à chercher un échiquier électronique Bluetooth DGT et il se connectera automatiquement avec l'échiquier si celui-ci est libre d'emploi. Notez que l'échiquier électronique Bluetooth en soi ne se chargera pas s'il est uniquement connecté par le Bluetooth et l'échiquier pourrait par conséquent s'éteindre en cours de partie une fois que sa batterie interne sera vide. Pour éviter ce genre de choses, nous vous recommandons d'également connecter votre échiquier électronique Bluetooth à l'aide du câble USB fourni. Si vous ne souhaitez pas utiliser le câble USB, veuillez alors à ce que votre échiquier électronique Bluetooth soit entièrement chargé.

Démarrage du DGT Pi

Allumez le DGT Pi en connectant l'adaptateur d'alimentation à la connexion micro USB à l'arrière du DGT Pi et en insérant la fiche de contact de l'adaptateur dans une prise secteur murale libre. Si la fiche de contact ne convient pas à la prise, utilisez le connecteur international adéquat qui est fourni avec le DGT Pi. Le DGT Pi et les fonctions sur l'écran s'allumeront automatiquement. Il n'est donc pas nécessaire de pousser sur l'interrupteur *on/off* (marche/arrêt) en-dessous de l'appareil pour démarrer le DGT Pi. Il est également possible d'utiliser un chargeur d'alimentation externe (non inclus).

Après le démarrage, l'écran du DGT Pi montre les temps qui sont actuellement prédéterminés et il est prêt pour une partie, soit à la cadence configurée par défaut, soit à la cadence que vous avez configurée lors de votre dernière partie. Vous pouvez maintenant modifier les configurations en utilisant les dames supplémentaires ou les boutons du menu.

Description du processus de démarrage du DGT Pi

1. Une fois que l'adaptateur d'alimentation est branché, le DGT Pi réagira par un message de démarrage: "DGT Pi" suivi de "PicoChess" + la version de logiciel.
2. Le processus d'initialisation de l'ordinateur Raspberry Pi peut durer jusqu'à 20 secondes.
3. Le DGT Pi va afficher "no e-Board" et il commencera à chercher un échiquier électronique DGT, suivi par:
 - a) le message "BT" + le numéro de série lorsqu'il se connecte à un échiquier Bluetooth.
 - b) le message "USB e-Board" lorsqu'il est déjà connecté à un échiquier USB / Smart Board.
4. Si aucune connexion ne peut être réalisée, le DGT Pi va continuer à chercher un échiquier électronique dans les environs. Le message "no e-Board" restera affiché jusqu'à ce qu'un

échiquier USB / Smart Board soit connecté ou qu'une connexion soit réalisée avec un échiquier électronique Bluetooth.

5. Lorsqu'il a trouvé un échiquier électronique, qu'il s'y est connecté et que vous avez mis toutes les pièces dans leur position initiale, le DGT Pi réagira en montrant la cadence par défaut ou celle qui avait été sélectionnée sur l'écran. Il vous montrera par exemple "05.00 05.00".
6. Si la position initiale n'est pas entièrement en ordre, le DGT Pi affichera "Set Pieces" sur l'écran et il attendra jusqu'à ce que toutes les pièces soient correctement placées dans leur position initiale (Veillez à NE PAS mettre les dames supplémentaires sur l'échiquier).
7. Maintenant, vous êtes prêt à jouer aux échecs contre le DGT Pi. Pour l'adapter à vos préférences, vous pouvez modifier les configurations en utilisant les boutons de la pendule ou en plaçant les dames blanches et noires supplémentaires sur l'échiquier. Les détails sont décrits ailleurs dans ce mode d'emploi.

Jouer aux échecs contre un moteur du DGT Pi

Notes importantes avant de commencer une partie:

1. Si vous utilisez un échiquier électronique DGT avec les coordonnées sur les côtés (lettres a-h et numéros 1-8), il est recommandé de mettre les pièces blanches sur les premières et deuxième rangées et les pièces noires sur les septième et huitième rangées, même si vous voulez jouer avec les pièces noires. Si la position des pièces est inversée, l'échiquier électronique DGT et le DGT Pi reconnaîtront que les couleurs sont inversées, mais dans ce cas, les coordonnées sur les côtés de votre échiquier électronique ne correspondront pas aux coordonnées indiquées sur l'écran du DGT Pi.
2. Si le DGT Pi ne réagit pas aux touches du menu ou aux changements de jeu dans les 20 secondes après le démarrage, l'appareil peut être bloqué. Essayez alors de le redémarrer en poussant sur le bouton ON/OFF, situé sur le dessous du DGT Pi.
3. Si cela ne mène pas à un redémarrage correct, débranchez et reconnectez le connecteur micro USB afin de complètement réinitialiser le DGT Pi. Attendez environ 20 secondes pour la réinitialisation de l'appareil.

Modes de jeu et d'entraînement

Le DGT Pi a plusieurs modes de jeu et d'entraînement. Ci-dessous, vous verrez un aperçu des options qui sont actuellement appliquées.

- **Normal mode (mode normal)** : Vous pouvez jouer contre un des moteurs DGT Pi sélectionnés. La pendule affiche le temps de réflexion restant pour les deux côtés. Il suffit de pousser sur la touche — pour montrer comment l'ordinateur évalue la position, ce qui est

exprimé en centipions (voir ci-dessous pour plus d'explications) ou poussez sur la touche **+**, pour montrer un indice ("ponder move").

- **Brain mode (mode cerveau)** : Pareil que le mode normal mais l'ordinateur utilise son micro-processeur pour calculer des variantes pendant votre temps de réflexion.
- **Analysis mode (mode analyse)** : Le DGT Pi ne fait qu'observer la partie et ne joue pas lui-même. La pendule affiche constamment le meilleur coup pour le côté qui a le trait.
- **Kibitz mode (mode Kibitz)** : Le DGT Pi ne fait qu'observer la partie et ne joue pas lui-même. La pendule affiche constamment l'évaluation de l'ordinateur sur la position qui se trouve sur l'échiquier.
- **Observe mode (mode observation)** : Le DGT Pi ne fait qu'observer la partie et ne joue pas lui-même. La pendule affiche le temps de réflexion restant pour les deux côtés. Poussez une fois sur la touche **-** pour montrer l'évaluation de la position. Poussez sur la touche **+** pour montrer un indice.
- **Ponder Mode (mode réflexion)** : Le mode réflexion combine les modes « analyse » et « Kibitz » s'affichant chacun pendant 2 secondes alternativement. Le mode Kibitz est aussi mise à jour et le DGT Pi montre un affichage combiné pour la force brute en profondeur avec l'évaluation actuelle.
- **Remote play mode (mode jeu à distance)** : Ce mode vous permet de jouer contre d'autres joueurs ou moteurs par internet. Ce mode n'est cependant PAS ENCORE soutenu dans la version 0.9L du logiciel.

Remarques :

Normal mode (mode normal) est le mode des parties « traditionnelles » et après le démarrage, ce sera la configuration par défaut du DGT Pi. Si vous avez sélectionné un des autres modes, vous pouvez retourner au mode normal en utilisant les boutons du menu et en basculant entre les configurations ou en plaçant la dame blanche supplémentaire en a5.

Un **centipion** est la valeur de 1/100ième d'un pion. C'est une unité théorique que la plupart des moteurs d'échecs utilisent pour évaluer les positions. Quand un ordinateur évalue une position sur l'échiquier, il traduira son évaluation en centipions. Cette unité est utile pour refléter les petits avantages et désavantages entre les blancs et les noirs. Si les blancs ont un pion de plus et que les noirs n'ont aucune compensation pour la perte de leur pion (souvent ils en ont sous forme de l'un ou l'autre avantage positionnel), le moteur considérera que les blancs sont mieux de 100 centipions. Cela s'exprimera par +1.00 pion, mais le DGT Pi mentionnera un avantage de +100 centipions. Si par contre, les noirs ont une certaine compensation, le moteur pourrait calculer que les blancs ont un avantage d'environ 29 centipions (+0.29 pions). Notez donc que l'évaluation de la position se fait toujours à partir de la perspective des Blancs et qu'elle sera toujours affichée en centipions. Si l'écran du DGT Pi affiche un score de +33, le joueur avec les

Blancs a un avantage de 33 centipions (ou 0.33 pions). Un score négatif signifie que les Noirs sont mieux.

Menu de position

Le DGT Pi propose plusieurs modes de position:

- **Inverser les couleurs** : Le DGT Pi a l'option de changer de côté. Vous pouvez sélectionner de jouer vous-même avec les Blancs ou faire commencer le DGT Pi. Pendant une partie active, vous pouvez changer de couleurs en poussant sur le levier sur le dessus du DGT Pi. Cela vous permettra de jouer à partir de la position du DGT Pi. Cela peut être un outil didactique intéressant pour améliorer ses compétences échiquéennes et pour apprendre à jouer des positions différentes et peut-être plus stimulantes.
- **Chess 960** : Cette option, qui est actuellement soutenue par le moteur StockFish, ne s'opposera pas à commencer la partie à partir d'une position du Chess 960. C'est une fonction spéciale qui vous permet de jouer au Chess 960 ou au Fischer Random Chess, qui constitue vraiment une belle alternative au jeu d'échecs traditionnel. Le Chess 960 est la seule variante des échecs qui est officiellement reconnue par la Fédération Internationale des Echecs (FIDE) et elle est jouée par de nombreux amateurs d'échecs dans le monde entier. Les parties du Chess 960 ne commencent pas à partir de la traditionnelle position initiale, mais à partir d'une des 960 positions initiales où l'ordre des pièces de la première et de la dernière rangée est déterminé par le hasard. Les joueurs devront donc réfléchir dès le premier coup et ils pourront ainsi éviter que leur adversaire ait un avantage parce qu'il connaîtrait ou il aurait analysé l'ouverture. N'hésitez pas à essayer cette variante de jeu une fois que vous vous serez familiarisé aux modes de jeu normaux.
- **Scan board (scanner l'échiquier)** : cette option vous permet de mettre n'importe quelle position sur l'échiquier que vous aimeriez analysée ou jouée. Il suffit de mettre la position et de la scanner. Assurez-vous que la position correspond aux règles d'échecs. Le roi, par exemple, ne pourra pas se trouver 'échec et mat' et les pions qui arrivent de l'autre côté de l'échiquier, devront être promus avant de scanner la position. Mettez n'importe quelle position pour jouer, analyser ou résoudre un problème.

Menu de temps

Le DGT Pi permet les cadences suivantes:

- **Move Time (temps par coup)** : Sélectionnez un temps de réflexion fixe pour chaque coup du moteur, allant de 1 à 90 secondes. Le DGT Pi jouera son coup une fois que le temps sélectionné sera écoulé. Lorsque le coup de l'ordinateur sera joué, ce sera à vous de jouer et l'écran affichera "ok Pico". Dans ce mode, votre temps de réflexion est illimité.

- **Game Time (temps par partie)** : Sélectionnez un temps de jeu entre 1 et 90 minutes. Le joueur et le moteur reçoivent le même temps de réflexion pour faire tous leurs coups. Leurs pendules vont décompter le temps lorsque c'est à eux de jouer, comme dans une vraie partie d'échecs où l'on utilise une pendule. Notez qu'il ne faudra pas pousser sur le levier sur le dessus de la pendule pour indiquer la fin de chaque coup; il suffit simplement de jouer une pièce sur l'échiquier et la pendule de l'adversaire commencera à décompter le temps de façon automatique.
- **Fischer** : Sélectionnez un temps de jeu pour les deux joueurs, entre 1 et 60 minutes avec un incrément Fischer entre 1 et 20 secondes pour chaque coup.

Menu bibliothèque

Le DGT Pi supporte les modes bibliothèque suivants. Ce sont des bases de données qui contiennent différentes ouvertures d'échecs.

- Vous pouvez sélectionner "no book" et jouer sans les conseils de la bibliothèque d'ouverture.
- Vous pouvez sélectionner une des quinze options de bibliothèque. Il suffit de sélectionner "Book" dans le menu et d'essayer une des bibliothèques disponibles.

Remarque : La liste actuelle de bibliothèques pourra changer dans des versions de logiciel ultérieures.

Menu options moteur

Le DGT Pi dispose d'un éventail de moteurs d'échecs. La plupart des moteurs ont une option de sélection de niveaux, ce qui vous permet d'adapter la force du moteur à votre niveau de jeu. Normalement, les niveaux sont à sélectionner entre 0 et 20. Parfois, vous aurez une indication du niveau Elo, mais les niveaux de la plupart des moteurs sont difficiles à convertir vers un classement Elo comparable.

Remarque : La liste actuelle des moteurs peut changer pour les versions futures du logiciel.

Exemples de la force Elo estimée pour certains des niveaux du moteur StockFish:

- Le niveau 3 est estimé à environ 1000 Elo (débutant absolu)
- Le niveau 9 est estimé à environ 1750 Elo (joueur de club moyen)
- Le niveau 20 est estimé à environ 3100 Elo (grand maître)

Menu du système

Cette section du menu sert à lire et ajuster plusieurs fonctions DGT Pi.

- Vous pouvez vérifier la version de logiciel qui est actuellement installée.

- Elle montrera votre adresse IP et vérifiera la connexion IP (à utiliser pour des actualisations futures).
- Vous pouvez sélectionner la fonction son et la varier entre trois niveaux. Au début, entendre plusieurs bips vous rassurera. Mais, une fois familiarisé avec votre DGT Pi, vous pourriez trouver plutôt indésirable d'entendre trop de bips et c'est pourquoi vous pourriez sélectionner les options "Never" (jamais) ou "Sometimes" (parfois).
- Vous pouvez sélectionner la langue. Pour l'instant, cinq langues sont installées, l'anglais, l'allemand, le néerlandais, le français et l'espagnol, mais des versions futures du logiciel vous permettront d'ajouter de nouvelles langues.
- Pour les informaticiens de logiciels Phyton nous avons ajouté une option de création de logfile. (Ceci est pour des créateurs de logiciels et au-delà du champ d'application de ce document).
- Une option voix multi-langue pour l'ordinateur et le joueur.
Remarque: Un haut-parleur additionnel doit être branché à la sortie audio sur le dos du DGT Pi.
- L'option affichage permet de sélectionner diverses options d'affichage comme l'intervalle de mode réflexion, les messages de confirmation, les lettres en majuscules et la notation courte ou longue.

Configurer le jeu

Pour changer les configurations sur le DGT Pi, vous disposez de deux méthodes:

1. Utilisez les boutons du menu (**easy method** – méthode simple)
2. Utilisez les dames blanches et noires supplémentaires sur l'échiquier électronique (**fast method** – méthode rapide)

Les deux méthodes ont leurs avantages, comme vous le découvrirez ci-dessous.

Configuration de méthode simple ou de méthode rapide

La **méthode simple** se sert des boutons du menu sur le devant du DGT Pi. Il y a moyen d'avoir accès à toutes les options de menu et de les changer à l'aide de ces boutons. Avec la méthode simple, il n'est pas nécessaire de mettre toutes les pièces dans leur position initiale ou d'utiliser les dames supplémentaires. Vous pouvez parcourir le menu en poussant sur les boutons. Notez qu'il est possible de changer de couleur en poussant sur le levier sur le dessus du DGT Pi.

Utiliser les dames supplémentaires sur l'échiquier électronique est une **méthode rapide** pour changer les configurations, mais il n'est pas possible de sélectionner toutes les options par cette voie. Si vous voulez changer les configurations en utilisant les dames supplémentaires, toutes les 32 pièces d'échecs doivent d'abord être placées dans leur position initiale. Les deux dames supplémentaires qui sont fournies avec tous les sets électroniques DGT servent à confirmer les

configurations. Bougez une des dames supplémentaires sur les cases vides de l'échiquier électronique (n'oubliez donc pas que les autres pièces se trouvent dans leur position de départ) et l'écran vous montrera l'option de configuration qui est liée à cette case. La configuration sera activée lorsque vous lèverez la dame supplémentaire de cette case.

Note : Nous vous suggérons de ne pas changer de moteur ou de cadence pendant une partie, car cela peut conduire à un comportement imprévisible. Dans certains cas par exemple, une modification des configurations peut résulter en une nouvelle partie.

“Méthode simple” en utilisant les boutons de menu du DGT Pi

Ci-dessous vous verrez un aperçu des boutons symboles du DGT Pi, le symbole correspondant sur l'écran et l'action qui sera activée lorsque vous aurez poussé sur le bouton:

Bouton DGT Pi					
Menu symbole					
Menu action	Retour ou quitter le (sous)menu	Monter dans le (sous)menu actuel	Pas de fonction menu	Descendre dans le (sous)menu actuel	Entrer dans le menu ou confirmer une sélection

Important: Veuillez lire les notes suivantes avant de démarrer le DGT Pi et d'avoir accès au menu :

1. Branchez le DGT Pi en connectant le connecteur mini USB (le DGT Pi va se réinitialiser complètement).
2. Si vous êtes déjà connecté à l'adaptateur d'alimentation, vous pouvez aussi brancher l'appareil en poussant sur le bouton marche/arrêt de la pendule, sur le dessous du DGT Pi (si le DGT Pi est à l'arrêt / en mode veille).
3. Vous pouvez arrêter l'appareil en poussant sur le même bouton marche/arrêt sur le dessous du DGT Pi.
4. Vous pouvez également arrêter l'appareil en poussant simultanément sur les boutons ◀ et ▶.
5. Utilisez ◀ ou ▶ pour parcourir le menu principal.
6. Utilisez + ou - pour naviguer dans la liste actuelle du menu.
7. **Important :** Des versions futures du firmware peuvent résulter dans de variations des options et des textes du menu.

8. Le texte entre les guillemets " " est celui qui est affiché sur l'écran du DGT Pi.
9. Le texte entre parenthèses () sert uniquement à vous donner des précisions.

Structure du menu pour la méthode facile

Ci-dessous, nous vous donnons un aperçu de la structure utilisée dans le menu écran.

- ▶ Mode
 - ▶ Normal ▶ "ok mode" (mode configuration, quitter menu)
 - ✚ Brain ▶ "ok mode" (mode configuration, quitter menu)
 - ✚ Analyser ▶ "ok mode" (mode configuration, quitter menu)
 - ✚ Evoluer ▶ "ok mode" (mode configuration, quitter menu)
 - ✚ Observer ▶ "ok mode" (mode configuration, quitter menu)
 - ✚ Ponder ▶ "ok mode" (mode configuration, quitter menu)
 - ✚ Remote ▶ "ok mode" (mode configuration, quitter menu)
 - ✚ (retour au mode Normal)

- ✚ Position
 - ▶ aux noirs/blancs ▶ ✚/— bascule "N – B" ou "B – N"
 - ▶ uci 960 ✚/— Bascule "non""oui" (not al engines)
 - ▶ "scan echiq" ▶ "nvl Partie"(quitter menu)

- ✚ Temps
 - ▶ Mouv temps
 - ▶ Mouv 1 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Mouv 3 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Mouv 5 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Mouv 10 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Mouv 15 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Mouv 30 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Mouv 60 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Mouv 90 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ (retour au Mouv 1)

 - ✚ Partie temp
 - ✚ Partie 1 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Partie 3 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Partie 5 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Partie 10 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Partie 15 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Partie 30 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Partie 60 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ Partie 90 ▶ "ok temps" (conf. temps, quitter)
 - ✚ (retour au Partie 1)

- ✚ Fischer
- ✚ Fischr 1 1 ▶ “ok temps” (conf. temps, quitter)
- ✚ Fischr 3 2 ▶ “ok temps” (conf. temps, quitter)
- ✚ Fischr 5 3 ▶ “ok temps” (conf. temps, quitter)
- ✚ Fischr 10 5 ▶ “ok temps” (conf. temps, quitter)
- ✚ Fischr 15 10 ▶ “ok temps” (conf. temps, quitter)
- ✚ Fischr 30 15 ▶ “ok temps” (conf. temps, quitter)
- ✚ Fischr 60 20 ▶ “ok temps” (conf. temps, quitter)
- ✚ Fischr 90 30 ▶ “ok temps” (conf. temps, quitter)
- ✚ (retour au Fischr 1 1

- ✚ Livre
- ✚ No Book ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Flank ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Semi-open ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Open ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Closed ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Indian ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Fun ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Varied ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ GM 1950 ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Performance ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ StockFish ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Anand ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Korchnoi ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Larsen ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ Pro ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ GM 2001 ▶ “ok livre” (configuration livre, quitter menu)
- ✚ (retour à No book)

- ✚ Moteur
- ▶ StockFish 8 ✚ (niveau 0 – 20, conf) ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ Texel 1.07 ▶ (niveau 0- 10, conf) ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ Arasan2030 ▶ (Elo 1000–2600 +) ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ Rodent3229 ▶ “Anand” ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ (Andersen etc. +) ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ ZuriChess N ▶ (sel. type and conf) ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ WyldChess ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ Galjoen 0371 ▶ (sel. Elo 1500 -2200) ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ Sayuri ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ Floyd 09 ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)

- ✚ Laser 15beta ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ Cinamon 20 ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ Robocide ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ Vajolet2 24 ▶ “ok moteur” (conf. moteur, quitter)
- ✚ (retour à StockFish 8)

- ✚ System ▶ Inform. ▶ “Version” ▶ “PicoChess 0.xx” (uniquement info, quitter)
 - ✚ “Adress IP” ▶ “IP xxxxxx” ou “no IP addr” (uniquement info, quitter)
 - ✚ “BT batterie” ▶ “Battery NA” ou Voltage (quitter menu)
 - ✚ (retour à Version)

- ✚ Sons ▶ “Parfois” ▶ “ok sons” (conf. sons, quitter menu)
 - ✚ “Toujours” ▶ “ok sons” (conf. sons, quitter menu)
 - ✚ “Jamais” ▶ “ok sons” (conf. sons, quitter menu)
 - ✚ (retour à Parfois)

- ✚ Langue ▶ “Anglais” ▶ “ok language” (conf. langue, quitter menu)
 - ✚ “Allemand” ▶ “ok Sprache” (conf. langue, quitter menu)
 - ✚ “Neerlandais” ▶ “ok taal” (conf. langue, quitter menu)
 - ✚ “Français” ▶ “ok langue” (conf. langue, quitter menu)
 - ✚ “Espagnol” ▶ “ok idioma” (conf. langue, quitter menu)
 - ✚ “Italien” ▶ “linguo ok” (conf. langue, quitter menu)
 - ✚ (retour à Anglais)

- ✚ Logfile ▶ “ok logfile” (conf. et quitter menu)

- ✚ Voix ▶ PicoChess ▶ “on/off” ▶ (sel.lang.) ▶ (sel. person) ▶ “ok Voice”, quitter)
 - ▶ Joueur ▶ “on/off” ▶ (sel.lang.) ▶ (sel. person) ▶ “ok Voice”, quitter)
 - ▶ Voicespeed ▶ (select 0 - 9) ▶ “ok Voice SP”, quitter menu)

- ✚ Display ▶ “Ponder int” ▶ (sel. 0 – 8) ▶ “ok Pondintv” (quitter menu)
 - ✚ “Confirm msg” ▶ (select on /off) ▶ “ok Confirm” (quitter menu)
 - ✚ “Cof letters” ▶ (select on /off) ▶ “ok Capital” (quitter menu)
 - ✚ (retour á Ponder int)

- ✚ (retour á Information)

Fonction des boutons de menu pendant une partie

Les boutons de menu peuvent être utilisés pendant une partie. Leur fonction varie suivant l'état de la partie. L'aperçu ci-dessous montre ce que fait le DGT Pi quand on appuie sur un bouton pendant la partie suivant l'état du DGT Pi.

<u>Bouton</u>	<u>Etat</u>	→ Action du DGT Pi
◀	Trait au joueur	→ Affichage du dernier coup du moteur
	Trait au moteur	→ Affichage du dernier coup de l'utilisateur
	Moteur propose coup	→ Affichage du dernier coup de l'utilisateur
—	Trait au joueur	→ Du score actuel (évaluation de l'ordi de la position en centipions)
	Trait au moteur	→ Du score actuel (évaluation de l'ordi de la position en centipions)
	Moteur propose coup	→ Du score actuel (évaluation de l'ordi de la position en centipions)
▶	Trait au joueur	→ Pause partie / continuer la partie
	Trait au moteur	→ Arrête de calculer et affiche immédiatement le meilleur coup actuel
	Moteur propose coup	→ Le moteur calcule un coup alternatif
+	Trait au joueur	→ Affichage d'un indice pour le joueur
	Trait au moteur	→ Affichage "sneak peek" (coup probable) ou le meilleur coup actuel du moteur
	Moteur propose coup	→ Affichage d'un indice pour le prochain coup du joueur
▶	Trait au joueur	→ Accès au menu
	Trait au moteur	→ Accès au menu
	Moteur propose coup	→ Accès au menu
LEVIER	Trait au joueur	→ Change de côté (le moteur commence à réfléchir sur un coup)
	Trait au moteur	→ Change de côté (le moteur s'arrête; au joueur de jouer un coup)
	Moteur propose coup	→ Change de côté (le coup affiché est supprimé; le joueur peut faire un coup)

La "méthode rapide" à l'aide des dames supplémentaires

Pour cette méthode il vous faut les deux dames supplémentaires qui sont toujours fournies avec chaque set de pièces électroniques DGT. En plaçant et en soulevant une de ces dames, vous pouvez faire vos sélections de menu très rapidement, mais il n'est pas possible de naviguer dans

tous les sous-menus du menu principal. Pour accéder à tous les options des menus et des sous-menus, il faudra utiliser les boutons sur le devant du DGT Pi. La méthode rapide de configurer le DGT Pi à l'aide d'une des deux dames supplémentaires n'est possible que lorsque toutes les 32 pièces sont mises dans leur position initiale. L'écran le confirmera et montrera le changement de configuration.

Retirer la dame pour commencer le jeu. Seule une des dames supplémentaires (noire ou blanche) pourra être utilisée en même temps. L'aperçu ci-dessous reprend toutes les options qui sont disponibles pour le moment. Les mises à jour futures du logiciel peuvent résulter en de changements sur l'écran, en de fonctionnalités ajoutées et en de nouvelles caractéristiques.

Sélectionner le mode de jeu

La sélection du mode de jeu avec la dame blanche supplémentaire est faite de la façon suivante :

- a5 Mode Normal
- b5 Non utilisé
- c5 Mode Analyse
- d5 Mode Kibitz
- e5 Mode Observation
- f5 Mode Ponder

Sélectionner un contrôle de temps

Le DGT Pi supporte trois options différentes de contrôle de temps: Temps coup, Temps partie et Fischer. Vous pouvez sélectionner une configuration du temps en mettant la dame blanche supplémentaire sur l'échiquier. Pour des options plus extensives à sélectionner le contrôle de temps, veuillez utiliser le menu "Time" et les boutons du menu.

Niveaux du Move Time (Temps/coup)

Les contrôles du Temps coup sont configurés de la façon suivante à l'aide de la dame blanche supplémentaire:

- a6 Movetime 1 (1 seconde par coup)
- b6 Movetime 3 (3 secondes par coup)
- c6 Movetime 5 (5 secondes par coup)
- d6 Movetime 10 (10 secondes par coup)
- e6 Movetime 15 (15 secondes par coup)
- f6 Movetime 30 (30 secondes par coup)
- g6 Movetime 60 (60 secondes par coup)
- h6 Movetime 90 (90 secondes par coup)

Niveau du Game Time (Temps partie)

Les contrôles du Temps partie sont configurés de la façon suivante à l'aide de la dame blanche supplémentaire:

- a4 Gametime 1 (1 minute par partie)
- b4 Gametime 3 (3 minutes par partie)
- c4 Gametime 5 (5 minutes par partie)
- d4 Gametime 10 (10 minutes par partie)
- e4 Gametime 15 (15 minutes par partie)
- f4 Gametime 30 (30 minutes par partie)
- g4 Gametime 60 (60 minutes par partie)
- h4 Gametime 90 (90 minutes par partie)

Niveau de blitz à incrément Fischer

Les contrôles de temps Fischer sont configurés de la façon suivante à l'aide de la dame blanche supplémentaire:

- a3 Fischer 1 1 (partie 1 minute avec incrément Fischer 1 seconde)
- b3 Fischer 3 2 (partie 3 minutes avec incrément Fischer 2 secondes)
- c3 Fischer 5 3 (partie 5 minutes avec incrément Fischer 3 secondes)
- d3 Fischer 10 5 (partie 10 minutes avec incrément Fischer 5 secondes)
- e3 Fischer 15 10 (partie 15 minutes avec incrément Fischer 10 secondes)
- f3 Fischer 30 15 (partie 30 minutes avec incrément Fischer 15 secondes)
- g3 Fischer 60 20 (partie 60 minutes avec incrément Fischer 20 secondes)
- h3 Fischer 90 30 (partie 90 minutes avec incrément Fischer 30 secondes)

Sélectionner un niveau

La sélection d'un niveau avec la dame noire supplémentaire est faite de la façon suivante:

- a5 Niveau 0
- b5 Niveau 3
- c5 Niveau 6
- d5 Niveau 9
- e5 Niveau 12
- e6 Niveau 15
- g5 Niveau 18
- h5 Niveau 20

Important:

Certains moteurs n'ont pas l'option niveau et ils vont immédiatement recommencer une nouvelle partie lorsque vous essayez de sélectionner un niveau. En ce qui concerne le moteur Arasan, ce moteur réagira par un classement Elo. Rodent II répondra par un nom de niveau.

Une option plus extensive pour choisir les niveaux consiste à utiliser les boutons de menu pour accéder aux sous-niveaux. Un aperçu plus détaillé du menu est repris plus haut dans ce mode d'emploi.

Sélectionner un livre d'ouverture

Les livres d'ouverture sont configurés de la façon suivante à l'aide de la dame noire supplémentaire:

- a3 No Book (Pas de livre)
- b3 Flank
- c3 Semi-open
- d3 Open (Ouvrte)
- e3 Closed (Fermée)
- f3 Indian
- g3 Fun (Amusement)
- h3 Varied
- a4 GM 1950
- b4 Performance
- c4 StockFish
- d4 Anand
- e4 Korchnoi
- f4 Larsen
- g4 Pro
- h4 GM 2001

Sélectionner un moteur

Les moteurs sont configurés de la façon suivante à l'aide de la dame noire supplémentaire:

- a6 StockFish 8
- b6 Texel 1.07
- c6 Arasan 2030
- d6 Rodent 3229
- e6 Zurichess N
- f6 Wildchess
- g6 Galjoen 371
- h6 Sayuri

Utiliser DGT Pi comme une traditionnelle DGT3000

Le DGT Pi peut aussi être utilisé comme une simple pendule échiquienne DGT3000. Il ne faut pas connecter l'adaptateur d'alimentation lorsque vous utilisez le DGT Pi uniquement comme pendule et pour économiser de l'énergie, nous conseillons de déconnecter l'adaptateur. Par contre, il faudra insérer des piles.

Vous pouvez utiliser le DGT Pi comme une simple pendule DGT3000 lorsque vous jouez une simple partie d'échecs ou lorsque vous jouez contre un logiciel d'échecs sur votre ordinateur. Pour plus de détails, veuillez lire les instructions qui sont fournies avec votre échiquier électronique. Le câble pour la pendule, qui est livré avec votre échiquier électronique, est indispensable si vous voulez utiliser le DGT Pi en combinaison avec les fonctions d'un échiquier électronique DGT, sans pour autant vous servir des fonctions du DGT Pi. Veuillez déconnecter le câble de la pendule si vous souhaitez à nouveau vous servir du DGT Pi comme un ordinateur d'échecs.

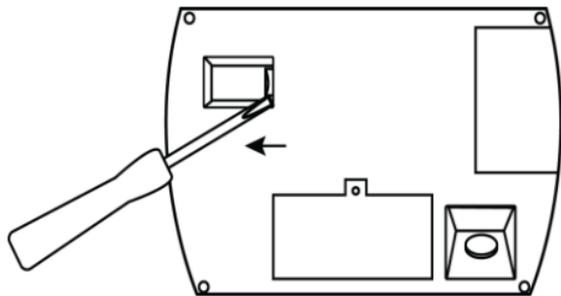
Réinstallation du logiciel DGT Pi

Le DGT Pi est livré avec une carte 8Mb SD préinstallée qui est placée dans la fente sur le dessous. Le DGT Pi est prêt et vous pouvez jouer une partie. Normalement, il n'est pas requis de reprogrammer le logiciel installé. Si le DGT Pi ne fonctionne pas correctement ou qu'une mise à jour du logiciel est disponible, il se peut qu'il faille reprogrammer la carte SD.

Pour mettre à jour ou pour réinstaller le logiciel, suivez les instructions ci-dessous qui requièrent finalement peu de connaissances informatiques. Si vous ne vous sentez néanmoins pas à l'aise, veuillez demander à quelqu'un de vous assister. N'hésitez pas non plus à vérifier la section FAQ sur le site DGT ou à contacter le DGT support si vous avez la moindre question ou le moindre commentaire.

Copier une (nouvelle) image logicielle DGT Pi (Windows)

1. Eteignez et déconnectez le DGT Pi de la prise d'alimentation en retirant le câble d'alimentation USB.
2. Mettez le DGT Pi sens dessus dessous et sortez la carte SD en poussant sur le bord de la carte SD avec un objet à extrémité pointue (par exemple un mini tournevis). Ne touchez pas les contacts en métal de la carte SD, lorsque vous l'enlevez de la fente !
3. Glissez doucement la carte SD du lecteur de carte SD. Voir l'image ci-dessous qui montre comment enlever la carte SD. Sur la carte SD il y a un petit rebord où on peut placer un tournevis afin de pouvoir sortir la carte en la glissant.



4. Vérifiez par “mon ordinateur” quelle lettre correspond au lecteur dans lequel vous avez inséré la carte SD. Vous pourrez également voir la lettre du lecteur (par exemple G) dans la colonne de gauche de votre Windows Explorer.
5. Si elle n’est toujours pas installée sur votre ordinateur, téléchargez l’utilité Win32Diskimager à partir de: <https://sourceforge.net/projects/win32diskimager/>
6. Extrayez et installez le Win32DiskImager Exe du fichier zip téléchargé.
7. Téléchargez la dernière image logicielle DGT Pi de notre site et plus exactement: DGT software section /DGT Chess computers.
8. Extrayez ce fichier.zip. L’image logicielle DGT devrait se terminer par .img après extraction.
9. Exécutez l’utilité Win32Diskimager. Notez qu’il faudra exécuter l’utilité comme Administrateur sur votre PC.
10. Sélectionnez le fichier image “DGT Pi-x.xx.img” que vous avez extrait plus tôt.
11. Sélectionnez la lettre du lecteur de la carte SD dans la boîte avec les appareils. Veillez à sélectionner le lecteur correct. Si vous sélectionnez une mauvaise lettre de lecteur, vous pourrez détruire le contenu du disque dur de votre ordinateur!
12. Cliquez sur “Write” (Ecrire) et attendez jusqu’à ce que le processus d’écriture se termine.
13. Quittez le programme d’image, éjectez la carte SD et sortez la carte SD de l’adaptateur.
14. Remettez la carte SD doucement dans votre DGT Pi et branchez l’appareil.
15. Sachez que le comportement de votre DGT Pi pourrait légèrement différer après cette mise à jour, suite aux améliorations du logiciel et des fonctions ajoutées.

Copier une (nouvelle) image logicielle DGT Pi (Mac OS)

1. Eteignez et déconnectez le DGT Pi de la prise d’alimentation en retirant le câble d’alimentation USB.
2. Mettez le DGT Pi sens dessus dessous et sortez la carte SD en poussant sur le rebord de la carte SD avec un objet à extrémité pointue (par exemple un mini tournevis). Ne touchez pas les contacts en métal de la carte SD, lorsque vous l’enlevez de la fente (comme décrit dans la section 2 précédente) !

3. Mettez le DGT Pi sens dessus dessous et sortez la carte SD en poussant sur le bord de la carte SD avec un objet à extrémité pointue (par exemple un mini tournevis). Ne touchez pas les contacts en métal de la carte SD, lorsque vous l'enlevez de la fente !
4. Si votre ordinateur vous y oblige, insérez la carte SD dans un adaptateur Micro SD (inclus) et placez l'adaptateur dans une fente SD (le lecteur SD) libre de votre ordinateur.
5. Si elle n'est toujours pas installée sur votre ordinateur, téléchargez l'utilité ApplePi-Baker à partir de: <http://www.tweaking4all.com/hardware/raspberry-pi/macosex-apple-pi-baker/>
6. Téléchargez la dernière mise à jour du logiciel DGT Pi de notre site et plus exactement à: DGT software section / DGT Chess computers.
7. Extrayez ce fichier .zip. L'image logicielle DGT devrait se terminer par .img après extraction.
8. Exécutez l'utilité ApplePi-Baker. Vous pourriez avoir besoin de votre mot de passe d'administrateur.
9. Sélectionnez le fichier logiciel "DGT Pi-x.xx.img" que vous avez extrait plus tôt.
10. Sous "Pi-Crust", vous sélectionnez la carte SD.
11. Sélectionnez la lettre du lecteur de la carte SD dans la boîte avec les appareils.
12. Sous "Pi-Ingredients", vous sélectionnez le fichier "DGT Pi-x.xx.img" que vous avez extrait plus tôt (poussez le bouton « ... » pour localiser le fichier image).
13. Poussez sur "Restore Backup" pour démarrer l'écriture du fichier image PicoChess vers la carte SD. Attendez jusqu'à ce que le processus d'écriture se termine.
14. Quittez ApplePi-Baker et éjectez la carte SD. Si nécessaire, sortez la carte SD de l'adaptateur.
15. Remettez la carte SD doucement dans votre DGT Pi et branchez l'appareil.
16. Sachez que le comportement de votre DGT Pi pourrait légèrement différer après cette mise à jour, suite aux améliorations du logiciel et des fonctions ajoutées.

Logiciel source ouverte

Digital Game Technology BV (DGT) a développé et mis ce merveilleux produit à la disposition des amateurs du jeu d'échecs. Le code source inclus est uniquement lié à ce produit. Le code source a été rendu possible et il a été soumis aux conditions de licence spécialement définies par les Open Source Software Notices (notices de logiciels source ouverte). Le logiciel de source ouverte, le code source et les moteurs impliqués vous sont fournis tels quels.

DGT et l'équipe de PicoChess, ses filiales et ses succursales déclinent toute garantie ou représentation par rapport à un tel logiciel et le code source s'y afférant, que ce soit explicitement, implicitement, et de façon réglementaire ou autre, y compris, sans limitations, toute garantie de titre qui n'est pas implicite, qui ne porte aucune atteinte, qui a une valeur commerciale, qui est de qualité, précision ou conformité satisfaisante à des fins particulières. DGT et l'équipe de PicoChess ne seront pas tenus responsables de réaliser, aujourd'hui ou dans l'avenir, la moindre correction au logiciel de la source ouverte, au code source, au logiciel du moteur et ils ne seront pas tenus responsables de développer ce logiciel de source ouverte ou de

fournir de l'assistance. Ce logiciel est écrit conformément aux règles définies dans: Free Software (GPLv3). Cela signifie qu'il peut être utilisé gratuitement et qu'il peut être modifié. Le code source est disponible pour n'importe qui en vue de modification ou d'amélioration. Tous les changements sont à votre propre risque et ne seront pas supportés par DGT. Pour plus de détails, voir: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>. Si le moindre problème survient, nous vous recommandons vivement de réinstaller la dernière image carte SD DGT Pi qui peut être téléchargée de notre [site](#) dans la section Support/Software/Chess Computer.

Remerciements aux collaborateurs

Le DGT Pi utilise une version récente du logiciel PicoChess pour traiter les règles de jeu, les livres d'ouverture et les fichiers PGN. Pour plus d'informations, n'hésitez pas à visiter l'équipe de PicoChess sur: <http://www.picochess.com>. Nous remercions l'équipe de PicoChess pour leur collaboration avec DGT dans le développement de ce grandiose produit ! Nous remercions également les équipes de développeurs des différents moteurs pour avoir mis leur moteur à disposition pour le DGT Pi.

Conditions de garantie

Digital Game Technology BV (DGT) garantit que le DGT Pi répond aux normes de qualité les plus élevées. Si malgré nos soins dans le choix des composantes, des matériaux, dans la production et le transport, votre DGT Pi montrerait malgré tout un défaut dans le matériel dans les deux premières années après l'achat, veuillez contacter DGT support pour être assisté lorsque vous parcourez le [formulaire du web](#) dans la section support de notre site. Prière de donner une description détaillée de la défaillance et le numéro de série de votre DGT Pi. Si DGT support n'est pas capable de résoudre le problème, veuillez retourner le produit chez votre revendeur où vous avez acheté le produit. L'appareil sera alors échangé ou retourné pour réparation au centre de services DGT. Il faudra pouvoir montrer la preuve originale d'achat pour toute demande en garantie.

La garantie n'est valable que si le DGT Pi aura été utilisé de façon raisonnable et prudente comme il a été destiné à être utilisé. La garantie ne peut être appliquée si le DGT Pi n'a pas été utilisé correctement ou si une tentative non autorisée de réparation ou de modification du logiciel a été entreprise sans l'accord explicite et par écrit du support DGT ou d'un des centres de services DGT approuvés.

Si le logiciel du DGT Pi est endommagé, il peut être rétabli comme décrit dans le présent mode d'emploi. Le DGT Pi n'est couvert par la garantie que s'il existe un défaut de matériel sur la carte SD, sur l'adaptateur d'alimentation ou sur l'unité d'assemblage DGT.

Important: Le mode d'emploi de la DGT3000 stipule que la période de garantie s'élève à 5 ans pour la DGT3000. Cette période n'est valable que pour la pendule DGT3000 en soi et elle ne

s'applique pas au DGT Pi. Le DGT Pi est couvert pour une période de garantie de deux ans, conformément aux conditions de garantie stipulées ci-dessus.

Spécifications techniques

Piles	2 piles AA (LR6) pour la partie pendule du DGT Pi
Power	Adaptateur d'alimentation 110 -240V AC à 5 Volt DC pour brancher l'ordinateur électronique interne Raspberry Pi (L'adaptateur peut également charger l'échiquier électronique Bluetooth lorsque le DGT Pi est branché et connecté à l'échiquier électronique Bluetooth à l'aide du câble USB)
Fiche int.	Des adaptateurs de fiches Euro, Royaume-Uni et Etats-Unis sont inclus (Pour d'autres pays, veuillez utiliser un convertisseur de fiche AC séparé, si nécessaire)
Précision	Supérieure à une second par heure (uniquement spécifications pendule DGT3000)
Boîtier	Plastique ABS (différentes couleurs)
Ecran	35 x 120 mm (1.38" x 4.72")
Poids	320 grammes (2 piles AA incluses)

Clause de non-responsabilité pour le matériel

Digital Game Technology ne ménage aucun effort pour assurer que les informations dans ce mode d'emploi sont correctes et complètes. Il n'y aura pourtant aucune responsabilité en cas d'erreur ou d'omission. Digital Game Technology se réserve le droit de changer les spécifications pour le matériel et le logiciel décrit dans ce mode d'emploi, sans avis préalable. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, transmise ou traduite dans aucune forme, par aucun moyen, sans la permission préalable et écrite de Digital Game Technology.



DGT Pi est en conformité avec les directives: 2004/108/EC et 2011/65/EU



Ce produit ne convient pas aux enfants de 0 – 3 ans. Il contient de petites pièces. Risque de suffocation.



Le DGT Pi est en conformité avec les réglementations de la marque déposée allemande "Der Grüne Punkt" de Duales System Deutschland GmbH.



Ce produit porte le symbole de recyclage, ce qui indique qu'à la fin de sa vie, le produit doit être trié séparément à un point de collecte de déchets approprié, conformément aux réglementations locales. Ne jetez pas le produit avec les déchets domestiques non triés.

Annexe: Les moteurs d'échecs DGT Pi installés

Nous avons repris ci-dessous un aperçu des moteurs d'échecs installés sur le DGT Pi (Version 0.9L)

StockFish 8

StockFish est universellement reconnu comme étant le logiciel source ouverte le plus fort du monde entier. Même avec un matériel relativement modeste tel qu'un Raspberry Pi 3, il peut même facilement battre des super grands-maîtres. La quantité de connaissance échiquéenne du StockFish en fait le moteur parfait pour analyser vos parties. Vous pouvez configurer le moteur à un niveau de compétences inférieur afin d'avoir une chance de le battre et à partir de là, élever le niveau une fois que vous parvenez à le battre au niveau de vos compétences actuelles.

Auteurs	Tord Romstad, Marco Costalba, Joona Kiiski et Gary Linscott
Date version	janvier 2016
Elo	à 3360
Niveaux	oui
Chess960	oui
Licence	gplv3
Source	https://stockfishchess.org

Texel 1.07

Texel est le successeur de CuckooChess. C'est un moteur très fort qui pourrait battre même n'importe quel Grand-maître. Grâce à ses différents niveaux de compétences, Texel est attrayant pour tous les joueurs de n'importe quel niveau. Pour les vrais débutants, il y a même un niveau 0 où le moteur joue des coups légaux au hasard.

Auteur	Peter Österlund
Date version	septembre 2017
Elo	à 3050
Niveaux	oui
Chess960	non
Licence	gplv3
Source	http://dl.dropboxusercontent.com/u/89684995/txel106.7z

Arasan 20.30

Arasan, ce qui signifie "Roi" en langue tamil, est un moteur d'échecs plus ancien qui circule dans le monde échiquier depuis 1994 environ. Il a fortement évolué depuis toutes ces années et il est devenu un moteur de niveau Grand-Maître très attrayant. Arasan comprend beaucoup de fonctions et de niveaux de compétences, ce qui en fait un adversaire attrayant pour les joueurs de tout niveau.

Auteur	Jon Dart
Date version	novembre 2017
Elo	à 2980
Niveaux	oui
Chess960	non
Licence	mit
Source	http://arasanchess.org/

Rodent 3 (Version 2.29)

Rodent II est un des rares moteurs d'échecs au monde où l'on peut adopter différentes personnalités. Il offre plusieurs styles de jeu, plutôt que plusieurs niveaux de jeu. Rodent 3 peut avec la même facilité imiter un grand-maître fort et expérimenté qu'un jeune joueur débutant. Il a aussi des personnalités aussi bien sérieuses qu'amusantes, telles que le « défenseur positionnel » et l' « attaquant farfelu ».

Auteur	Paweł Koziol
Date version	novembre 2017
Elo	à 2920
Niveaux	Personnalités
Chess960	non
Licence	gplv3
Source	https://github.com/nescitus/Rodent_II/

Zurichess N (Version Neuchatel)

Zurichess est un moteur relativement récent. Contrairement aux autres moteurs, celui-ci n'est pas écrit en C++, mais dans le langage informatique Go. Contrairement aux autres moteurs, ses versions ne sont pas numérotées, mais nommées d'après les cantons suisses ! De nouvelles versions de Zurichess se succèdent à grande vitesse. La version actuelle Graubünden joue à un niveau de grand-maître. Les joueurs humains plus faibles peuvent préférer affronter le moteur à un niveau de compétences inférieur.

Auteur	Alexandru Moșoi
Date version	octobre 2017
Elo	à 2790
Niveaux	oui (appelés « Handicaps »)
Chess960	non
Licence	bsd
Source	https://bitbucket.org/zurichess/

WyldChess

WyldChess propose une expérience similaire à celle de Rodent III avec différentes personnalités. Il soutient aussi Chess960 (Les échecs Fischer Random). Son évaluation en comparaison à d'autres moteurs n'est pas aussi détaillée, mais il est très fort en tactiques.

Auteur	Manik Charan
Data Version	septembre 2017
Elo	à 2630
Niveaux	Appelé des 'Personalities'
Chess960	yes
Licence	gplv3
Source:	https://github.com/Mk-Chan/WyldChess

Galjoen (0.37.1)

Galjoen est un moteur qui joue à un fort niveau club et qui a un style de jeu actif. Avec son support pour différents niveaux de jeu et Chess960 (Echecs Fischer Random) Galjoen est un adversaire idéal pour des joueurs de club qui veulent mettre en pratique leurs compétences tactiques et stratégiques. Le programme a sa propre interface graphique pour l'utilisateur, qui n'est pas, bien sûr, utilisé par le logiciel DGT Pi.

Auteur	Werner Taelemans
Date Version	décembre 2017
Elo	à 2150
Niveaux	oui
Chess 960	oui
Licence	gplv3
Source:	http://www.goudengaljoen.be/

Sayuri

Sayuri est plus faible que les autres moteurs plus célèbres. C'est un moteur d'échecs personnalisable avec Sayulisp (=Scheme-like interprêt Lisp) qui permet de personnaliser l'algorithme de recherche ou d'ajuster les taux d'évaluations. Si vous recherchez un moteur qui peut être battu et qui peut vous enseigner quelque chose sur les échecs, alors Sayuri est un bon choix.

Auteur	Hironori Ishibashi
Date Version	décembre 2017
Elo	1840
Niveaux	non

Chess960	non
Licence	mit
Source	https://github.com/MetalPhaeton/sayuri

Floyd 0.9

A l'origine conçu comme un moteur pour les études d'échecs, Floyd est très vite devenu un des moteurs les plus performants au niveau de maître. Il n'a pas été écrit pour augmenter la vitesse ou la force, mais plutôt pour la « clarté et la facilité de modifications ». Néanmoins, le moteur a un style de jeu attrayant. Malheureusement pour les joueurs humains, Floyd ne peut pas être forcé à jouer à un niveau inférieur.

Auteur	Marcel van Kervinck
Date version	août 2017
Elo	2730
Niveaux	non
Chess960	on
Licence	bsd
Source	https://github.com/kervinck/floyd/

Laser 15 beta

Laser est un nouveau moteur parti de zéro d'un projet de deux frères Jeffrey et Michael An en juillet 2015. Il a eu sa première sortie 1.0 en décembre 2015. Les premières parties du moteur ont été influencées par le Chess Programming Wiki, et les changements plus récents ont été influencés par Stockfish.

Auteur	Jeffrey and Michael An
Data Version	décembre 2017
Elo	2960
Niveaux	non
Chess960	non
Licence	gnu
Source	https://github.com/jeffreyan11/uci-chess-engine

Cinnamon 20

Cinnamon est le successeur de Butterfly. C'est un adversaire attrayant pour les joueurs de club expérimenté. Ce moteur n'est pas trop fort, mais il n'est pas facile à battre non plus. Si vous n'avez pas de titre MF (Maître Fide) ou MI (Maître International) et que vous cherchez un moteur qui n'est pas imbattable, mais qui parvient à vous enseigner quelque chose sur les échecs, alors Cinnamon est un bon choix.

Auteur	Giuseppe Cannella
Date version	mai 2016
Elo	2060
Niveaux	non
Chess960	non
Licence	gplv3
Source	https://github.com/gekomad/Cinnamon/

Robocide

Robocide est un moteur d'échecs gratuit et open-source écrit en C à partir de zéro. Ce n'est pas un logiciel d'échecs complet et il a besoin d'une interface qui soutient le protocole UCI. En plus des dispositifs habituels des moteurs modernes comme une table de transposition et null-move-pruning, Robocide essaie aussi de mettre en pratique des connaissances de cas spéciaux.

Autheur	Daniel White
Date Version	janvier 2016
Elo	1800
Niveaux	non
Chess960	non
Licence	gplv3
Source	https://github.com/DanielWhite94/robocide

Vajolet 2.24

Vajolet est un moteur open-source écrit par Marco Belli. Il est nommé après les Tours Vajolet dans les Dolomites. Quand Marco a travaillé sur le tutorial de Stef Luijen sur Winglet, « Ecrire un logiciel d'échecs en 99 étapes », il a réécrit Vajolet en C++. Vajolet 2.03 a participé au Tournoi International Web Gsei 2013 et a été qualifié pour la finale entre 8 moteurs italiens et 8 moteurs non-italiens.

Auteur	Marco Belli
Date Version	novembre 2017
Elo	2600
Niveaux	non
Chess960	non
Licence	gplv3
Source	https://github.com/elcabesa/vajolet