



Workshop Toernooibase. Het corrigeren van partijen met de Oerterp-applet.

Het overkomt iedereen wel eens. Een partij is ingevoerd in Toernooibase met één van de beschikbare methodes. En achteraf blijkt dat het einde toch anders is geweest, er een zetverwisseling in zit, of dat het partijverloop net iets anders was.

Met deze workshop leggen wij uit, hoe u met de Oerterp-applet een partij kunt wijzigen. Via de Oerterp-applet – de meest makkelijke en ook **“bedrijfszekere”** methode van corrigeren - is dit makkelijk te doen.

Via de ongetwijfelde al bekende methode van Partij invoeren/wijzigen in het rechtermenu vraagt u de al eerder ingevoerde partij op. We hebben in onderhavig voorbeeld gekozen voor een partij uit de simultaan van Ton Sijbrands in Laren, aangezien er bij deze partij ook iets aan de hand was.

Via de optie Oerterp applet input vraagt u de partij op. Het volgende scherm verschijnt:

The screenshot shows the OERTERP-APPLET interface. The main window is titled "OERTERP-APPLET" and contains a chess board and a list of moves. The board is labeled "Herman Beuzel 901" and "[0]". The board shows a chess position with pieces on squares: a black knight on e6, a black knight on d16, a black knight on e26, a black knight on d36, a black knight on e46, a white knight on e36, a white knight on e46, and a white king on e46. The board is labeled with columns 1-5 and rows 6, 16, 26, 36, 46. To the right of the board is a list of moves:

1.	33-29	18-22
2.	31-26	13-18
3.	36-31	08-13
4.	32-27	02-08
5.	37-32	19-23
6.	42-37	14-19
7.	41-36	10-14
8.	48-42	20-24
9.	29x20	15x24
10.	27-21	16x27
11.	32x21	05-10
12.	21-16	10-15
13.	46-41	04-10
14.	34-30	15-20
15.	37-32	10-15
16.	32-27	20-25
17.	38-33	25x34
18.	40x20	15x24
19.	42-38	23-29
20.	44-40	14-20
21.	41-37	20-25
22.	37-32	09-14
23.	47-42	03-09
24.	40-34	29x40
25.	35x44	24-29

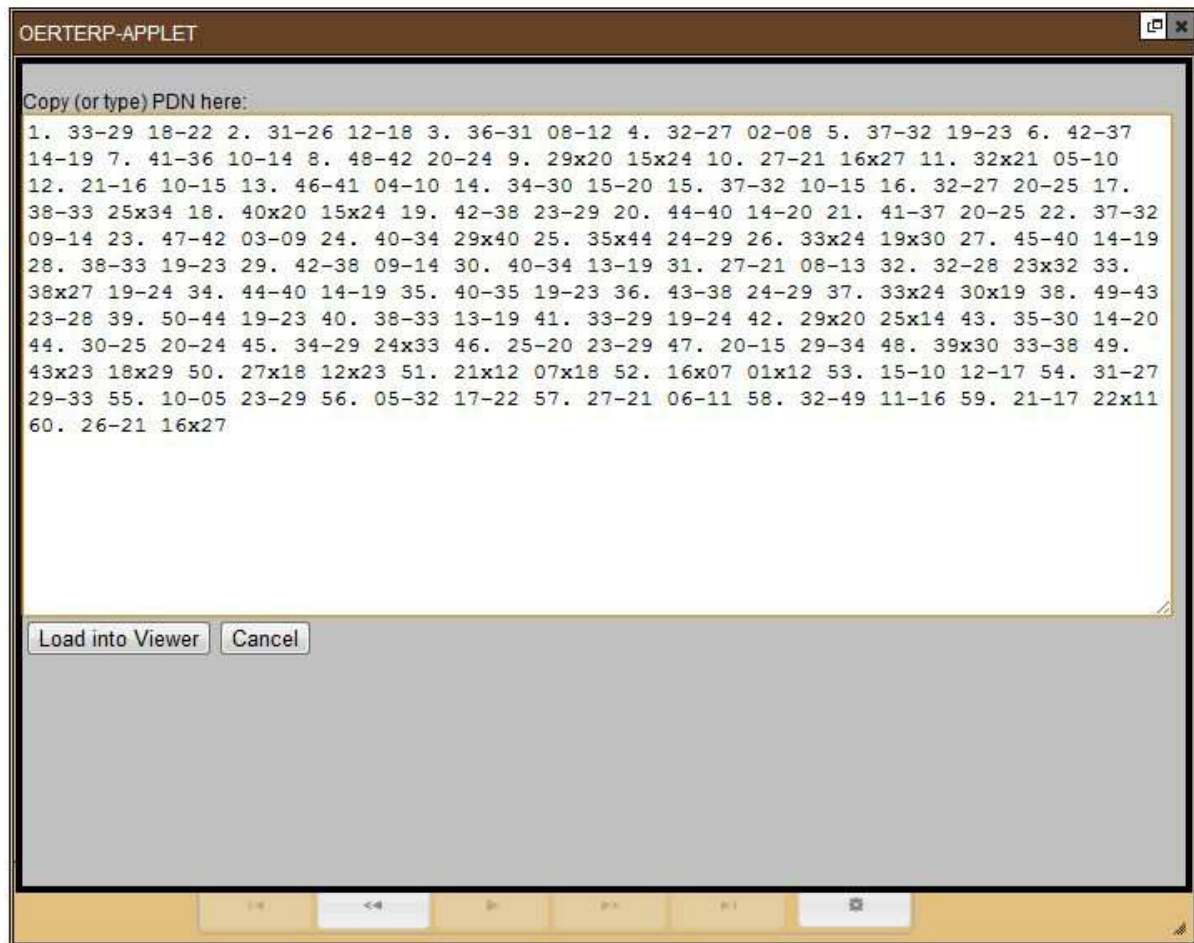
Below the list of moves are buttons for "Save", "Close", and "Load PDN to SAVE". At the bottom of the interface are navigation buttons: a left arrow, a double left arrow, a right arrow, a double right arrow, and a refresh button.

Als eerste ziet u onderaan de << knop. Als u snel iets wilt wijzigen aan het partij-einde kunt u dat met die pijltjes terug snel forceren. Vervolgens kunt u – indien noodzakelijk zetten toevoegen en daarna via SAVE (net als bij de invoer) de gecorrigeerde partij weer bewaren.

Anders wordt het als in het begin of midden van de partij iets veranderd moet worden. In bovenstaande partij was oorspronkelijk 2...12-18 en 3...8-12 ingevoerd. (Het is onwaarschijnlijk dat de zwartspeler de Haarlemmer-zet heeft opgezet en de grootmeester de combinatie niet heeft genomen). Vandaar dat de correctie 2...13-18 en 3..8-13. We laten nu zien hoe dit weer teruggezet kan worden in 2...12-18 en 3...8-12.



We hebben dezelfde partij weer in beeld. Met de muis selecteren we vervolgens de volledige notatie en met de rechtermuisknop kopiëren we de volledige notatie. Vervolgens klikken we op de knop Load PDN to SAVE.



We krijgen in eerste instantie een leeg invoerscherm. Met de rechtermuisknop plakken we de zojuist gekopieerde notatie in het invoervak. U ziet dat de correctie 2....12-18 en 3...8-12 (de Haarlemmer zit er dus weer in) is uitgevoerd. Vervolgens klikken we de knop Load into Viewer.



De nieuwe notatie is nu in de Oerterp-applet ingevoerd. De volgende handeling is uiteraard weer Save en de gewijzigde applet is in de database opgeslagen (iets wat we uiteraard niet doen, want de Haarlemmer opnieuw openzetten....)

Tot zover de uitleg om via de Oerterp-applet snel een correctie in een applet aan te brengen.

Voor vragen kunt u uiteraard altijd mailen naar: pboumaharl@hetnet.nl.

Piet Bouma.