

Digito ergo sum: pensare e lavorare come un informatico

Scacchiera

Una partita con gli scacchi può durare parecchio, quindi a volte è necessario interromperla e registrare in qualche modo la *posizione* dei pezzi.

Per registrare le posizioni sono in uso due codifiche alquanto diverse: la **TEX** e la **MAX**. A voi scoprirne i dettagli sperimentando col *programma Scacchiera*!

Il programma in realtà segue regole di gioco diverse da quelle del gioco tradizionale, ma non ci occorre conoscerle, salvo quella fondamentale: ci devono sempre essere *uno e un solo Re bianco e uno e un solo Re nero*!

Vi ricordiamo che i pezzi del gioco sono: Re, Donna, Torre, Alfiere, Cavallo e Pedone, bianchi per un giocatore e neri per l'altro.

Il bottone "Genera" sotto alla scacchiera genera una nuova posizione con le due codifiche corrispondenti. È possibile spostare un pezzo a caso, cliccando sul bottone omonimo. Il programma mostrerà i due diagrammi e le codifiche corrispondenti.

Quando riterrete di aver compreso tutto sulle codifiche, potrete rispondere a queste domande.

1. Che cosa rappresenta una C maiuscola nella codifica MAX?

2. Che cosa rappresenta una a minuscola nella codifica MAX?

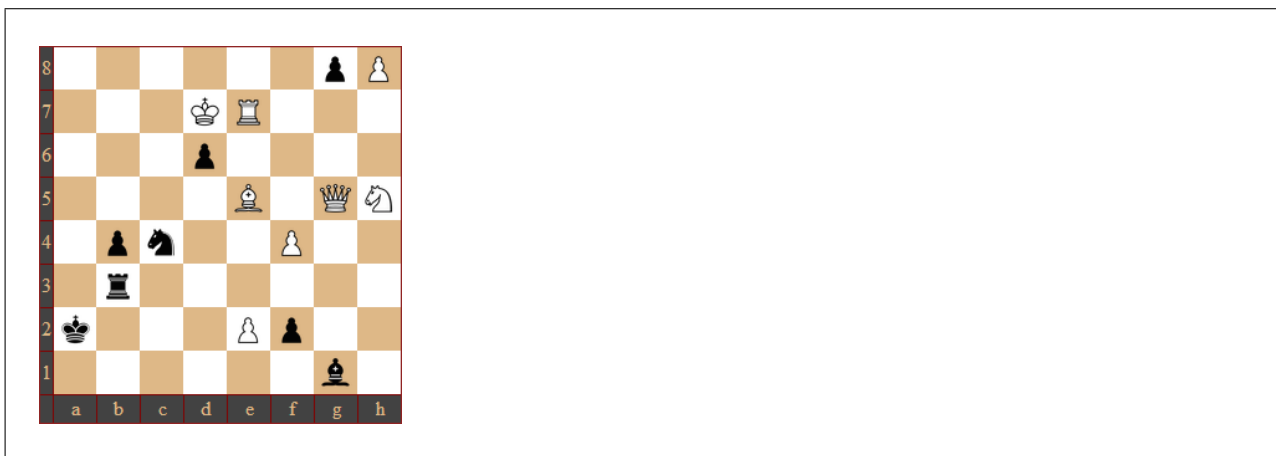
3. Che cosa rappresenta una T maiuscola nella codifica TEX?

4. Che cosa rappresenta una c minuscola nella codifica TEX?

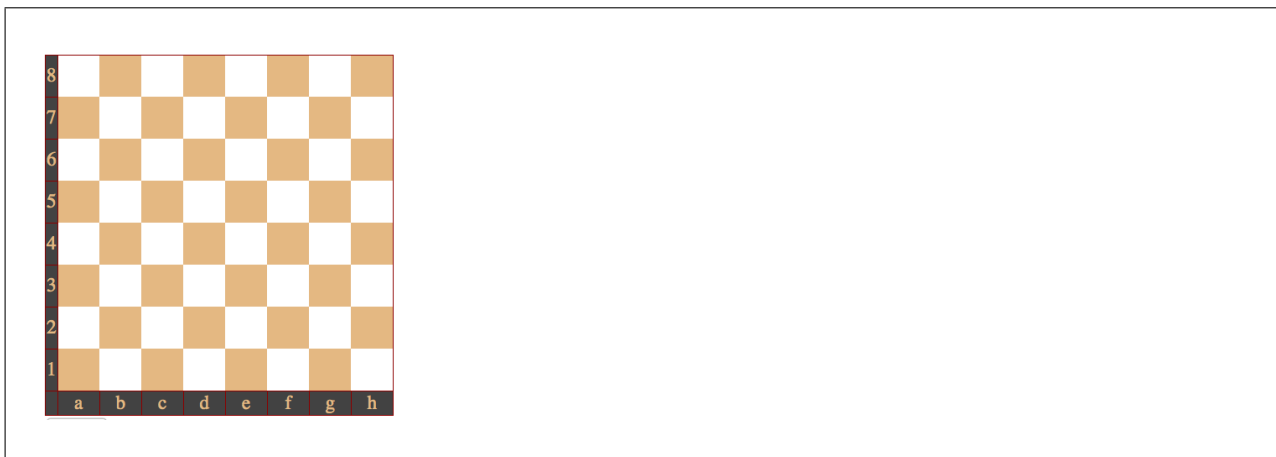
5. Se la codifica TEX di una posizione è BRe2Df5c3Tc8Ab6/NRa2Dd6Tg5Cc5, in quale casella si trova la Donna nera?

6. Se la codifica MAX di una posizione è 8/3C4/4D3/1c6/6T1/5Rd1/3r4/8, in quale casella si trova il Re bianco?

7. Scrivete la codifica MAX corrispondente alla posizione qui sotto.



8. Disegnate la scacchiera corrispondente alla codifica TEX
BRb5Db3Ta8Ae5h1Cf4Pe7b2/NRd6Dg8g3Af6a4d2Cc4e2Pg2.



9. Scrivete la codifica TEX corrispondente alla codifica MAX Ad4CP/p1R5/5r2/3A4/6t1/3t4/p2da3/3T1ca1.