

Manuale utente

Nota : Questo manuale è anche disponibile in altre lingue:

www.digitalgametechnology.com



THE CHESS INNOVATORS

© Copyright 2025 Digital Game Technology BV

DGT IJzersteden 8, 7547 TB Enschede, The Netherlands

www.digitalgametechnology.com

Introduzione	3
Contenuto della confezione	4
Batteria	4
Prestazioni.....	4
Utilizzare il DGT Pi con la DGT e-Board.....	5
Connessione USB o Bluetooth ?	5
Avvio del DGT Pi.....	5
Come giocare una partita contro un motore DGT Pi	6
Modalità di gioco e di allenamento	7
Modalità di posizione	8
Modalità tempo	8
Modalità libro.....	9
Le opzioni di motore	9
Opzioni di sistema	9
Impostare una partita	10
Modificare le impostazioni di gioco utilizzando i pulsanti di menu	10
"Metodo semplificato" utilizzando i pulsanti del menu DGT Pi.....	10
Struttura di menu per il metodo semplificato	11
Funzioni del Pulsante Menu durante una partita	16
"Metodo Veloce" utilizzando le Donne aggiuntive	17
Selezione di una modalità di gioco	17
Selezione di una modalità di tempo	17
Selezione di un livello	18
Selezione di un libro di aperture.....	19
Selezione di un motore	19
Utilizzare il DGT Pi come un normale orologio DGT3000.....	20
Aggiornamento o di re-installazione del software DGT Pi	20
Copia di una (nuova) immagine software DGT Pi nella scheda SD (Windows)	20
Copia di una (nuova) immagine software DGT Pi nella scheda SD (Mac OS X)	21
Il software open source.....	22
Ringraziamento ai collaboratori	22
Condizioni di garanzia	23
Specifiche tecniche	23
Hardware disclaimer	24
Appendice: motori scacchistici installati nella DGT	24

Introduzione

Congratulazioni per il tuo acquisto di DGT Pi, l'unico computer di scacchi programmabile tutto-in-uno con orologio integrato, che trasforma il tuo cavo USB o Bluetooth DGT e-Board nel miglior sparring partner. Collegati insieme, l'e-Board e il DGT Pi offrono un modo unico per giocare a scacchi, allenare e analizzare partite e posizioni utilizzando una vera scacchiera e pezzi reali.

Più motori di scacchi sono inclusi su un computer Raspberry Pi con sistema hardware integrato nel più avanzato orologio di scacchi disponibile, il DGT3000. Possono essere selezionate molte differenti modalità di gioco e di livelli. Il display ti guida attraverso le impostazioni del menu e ti informa durante il gioco, mostrando il tempo dell'orologio, le mosse e i suggerimenti.

Per avviare una partita, collegare semplicemente il DGT Pi alla vostra DGT e-Board e mettere tutti i pezzi in posizione di partenza. Poi basta fare la prima mossa per avviare la partita. Durante il tempo di riflessione, il display mostra un timer con un conto alla rovescia. Quando il DGT Pi ha calcolato la sua prossima mossa, questa mossa verrà mostrata sul display. Ora fai la mossa del computer sull'e-Board e poi sarà ancora il tuo turno. Non vi è alcun bisogno di premere il pulsante dell'orologio dopo ogni mossa come si farebbe in una normale partita a scacchi, e il conto alla rovescia dell'orologio automaticamente cambia il colore quando viene fatta una mossa sull'e-Board. Premendo il pulsante durante una partita avrà come risultato una variazione di colori che ti consentirà di passare dalla partita con i pezzi bianchi a giocare con i neri e viceversa.

Il DGT Pi può anche essere utilizzato semplicemente come un orologio di scacchi DGT3000. Consulta il manuale separato del DGT3000 per le istruzioni. Le due batterie (incluse) devono essere inserite anche quando il dispositivo è usato come un computer di scacchi e l'alimentatore esterno è collegato. Quando si utilizza il DGT pi come un orologio di scacchi non è necessario collegare l'alimentatore esterno.

Lo scopo del presente manuale è di illustrare le funzionalità del computer di scacchi DGT Pi. Esso descrive come collegare il DGT Pi alla vostra DGT e-Board e spiega come ri-definire le impostazioni e impostare le partite. È possibile utilizzare il DGT Pi per allenamento o per partite contro una gamma di differenti motori di scacchi con la competitiva ELO rating. Inoltre, è anche un prezioso strumento di auto-insegnamento per i principianti.

Questo manuale è basato sulla versione DGT Pi PicoChess software 0.75. Aggiornamenti gratuiti delle funzioni implementate e supportate saranno messi a disposizione di volta in volta, ma le future versioni del software e le nuove funzionalità potrebbero non essere coperti da questo manuale. A questo proposito, leggere la clausola di esclusione di responsabilità alla fine di questo manuale. Per il software futuro e gli aggiornamenti manuali, si prega di controllare

regolarmente il nostro sito web www.digitalgametechnology.com oppure registrarsi per ricevere le nostre mail attraverso la pagina [product registration](#) sul nostro sito web.


Contenuto della confezione

Gli elementi seguenti sono inclusi nella confezione:

1. DGT Pi computer scacchistico
2. Adattatore gamma auto 5 Volt di alimentazione con connessione micro USB
3. Scheda Micro SD (già inserita nello slot SD del DGT Pi)
4. Adattatore per la scheda Micro SD
5. Set di batterie (2 x AA)
6. Manuale DGT3000 (6 lingue)
7. Manuale Pi DGT (5 lingue)
8. Adattatore di alimentazione per Europa, Stati Uniti e Regno Unito
9. Cavo USB

Qualora una qualsiasi delle voci di cui sopra dovesse essere mancante o difettosa, si prega di contattare il proprio rivenditore.

Batteria

L'orologio e le funzioni di menu della DGT Pi funzionano con due batterie AA che possono essere facilmente (ri)poste rimuovendo la vite del coperchio della batteria nella parte inferiore. Posizionare entrambe le batterie secondo i contrassegni nella parte inferiore del vano della batteria. Si consiglia di rimuovere le batterie quando il dispositivo non viene utilizzato per lunghi periodi per evitare possibili danni causati da una batteria che perde. Quando il simbolo di batteria scarica  viene visualizzato sul display, il DGT Pi può ancora essere utilizzato per alcune lunghe partite anche se si raccomanda di sostituire le batterie con quelle nuove.

Importante:

- Le batterie incluse non sono ricaricabili e non devono essere ricaricate.
- Non utilizzare batterie ricaricabili con questo prodotto.
- Inserire le batterie nel vano batterie con la polarità corretta.
- Una batteria scarica deve essere rimossa dal prodotto immediatamente.
- Non mettere mai in corto circuito la batteria.

Prestazioni

Questa versione DGT Pi è basata sull'hardware Raspberry Pi 3 che ha un Bluetooth incorporato e la funzionalità Wi-Fi. Questo prodotto non necessita di ulteriori dispositivi di sicurezza ed è

particolarmente adatto per questo scopo. La tensione di alimentazione è una versione a 2 Ampere a 5 Volt e può essere collegata al DGT Pi attraverso il connettore micro USB sul retro.

Utilizzare il DGT Pi con la DGT e-Board

DGT Pi è progettato esclusivamente per essere utilizzato in combinazione con una DGT e-Board. Vi godrete la sensazione di giocare con una vera e propria scacchiera DGT in legno. La DGT ha varie opzioni di scacchiere elettroniche e pezzi di scacchi differenti per soddisfare ogni preferenza personale. Le mosse eseguite sulla scacchiera vengono verificate dall'hardware di riconoscimento elettronico all'interno della stessa.

DGT Pi può essere collegato all' e-Board utilizzando il cavo USB (incluso).

Per collegare DGT Pi con un modulo Bluetooth all'e-Board ci sono due opzioni:

- Accesso cablato: tramite il cavo USB (incluso)
- Wireless: tramite una connessione Bluetooth (DGT Pi ha un trasmettitore Bluetooth wireless incorporato)

Connessione USB o Bluetooth ?

I quattro ingressi USB sono situati sotto al coperchio inferiore sul lato sinistro della DGT Pi. Questo coperchio può essere facilmente rimosso agendo sul lato di fondo di marcatura e contemporaneamente spostando il lato del coperchio. Utilizzare il cavo USB fornito in dotazione e collegarlo tra il connettore mini USB sulla DGT e-Board e uno degli ingressi USB del DGT Pi.

DGT Pi ha incorporato un trasmettitore Bluetooth che consente di collegare il DGT Pi ad una DGT e-Board Bluetooth tramite una connessione Bluetooth wireless. Per utilizzare la tua e-Board Bluetooth con il DGT Pi si prega di assicurarsi che la scacchiera sia accesa. Dopo l'accensione del DGT Pi esso inizierà a cercare la DGT e-Board Bluetooth si conatterà automaticamente se la scacchiera è libera. Notate bene che l'e-Board Bluetooth non viene caricata quando è collegata solo tramite Bluetooth e la scacchiera potrebbe spegnersi durante una partita se la batteria interna si scarica. Per evitare che questo accada si consiglia sempre di collegare il Bluetooth e-Board utilizzando il cavo USB in dotazione. Se non si desidera utilizzare il cavo USB si prega di assicurarsi che la batteria del Bluetooth e-Board sia completamente carica.

Avvio del DGT Pi

Accendere il DGT Pi collegando l'adattatore di alimentazione nella presa per la connessione micro USB sul retro del DGT Pi e posizionare la presa AC nella presa di corrente. Adattatori per varie prese di corrente sono inclusi. È anche possibile utilizzare un powerbank esterno (non incluso).

Il DGT Pi e il display delle funzioni si avvia automaticamente e non è necessario premere il pulsante sulla parte inferiore. Dopo l'avvio del DGT Pi il display mostra l'orologio preimpostato ed è pronto per una partita come impostato per default o come impostato da voi in una partita precedente. Ora è possibile modificare le impostazioni utilizzando la Donna aggiuntiva o i pulsanti di menu.

Descrizione del processo di avviamento del DGT Pi:

1. Una volta che l'adattatore di alimentazione è collegato, DGT Pi risponde con il messaggio di avvio: "DGT Pi" seguito da "PicoChess" + versione Software.
2. Il processo di riavvio del computer Raspberry Pi (la parte con i motori) può richiedere fino a 30 secondi.
3. Sul display del DGT Pi comparirà "no e-Board" e avvierà la ricerca per una DGT e-Board seguita da:
 - a) Il messaggio "BT" + il numero di serie dell'e-Board quando è collegata tramite una connessione Bluetooth e-Board.
 - b) Il messaggio "USB e-Board" quando si è già connessi ad un ingresso USB e-Board.
4. Se la connessione non può essere stabilita, DGT Pi continuerà a cercare una qualsiasi e-Board nelle vicinanze. Il messaggio "no e-Board" sarà mostrato fino a quando una scacchiera USB verrà collegata o fino a quando verrà stabilita una connessione Bluetooth.
5. Una volta che l'e-Board è stata trovata e collegata, e dopo aver messo tutti i pezzi in posizione di partenza, DGT Pi risponderà con il tempo predefinito o con il tempo selezionato sul display, ad esempio esso potrà mostrare "05.00 05.00".
6. Se la posizione iniziale non è stata completamente sistemata, DGT Pi visualizzerà "Set Pieces" (Set pezzi) e si dovrà attendere fino a quando tutti i pezzi saranno sistemati correttamente in posizione di partenza (si prega di assicurarsi che le Donne aggiuntive non siano ancora poste sulla scacchiera).
7. Ora siete pronti per giocare a scacchi contro il DGT Pi. Per regolare le preferenze di scacchi, è possibile modificare le impostazioni utilizzando i pulsanti del menu dell'orologio o posizionando la Donna bianca o nera aggiuntive sulla scacchiera. I dettagli sono descritti più avanti in questo manuale.

Come giocare una partita contro un motore DGT Pi

Note importanti prima di iniziare una partita:

1. Quando si utilizza una DGT e-Board con indici sul lato della scacchiera (lettere a-h e numeri 1-8), si consiglia di collocare i pezzi bianchi sulle traverse 1 e 2 e i neri sulle traverse 7 e 8 anche se si sta giocando con il nero. Un posizionamento invertito dei pezzi funzionerà comunque e la DGT e-Board e il DGT Pi riconosceranno che i colori sono invertiti ma in tal caso gli indici sul bordo della vostra e-Board non coincideranno con le coordinate mostrate sul DGT Pi display.

2. Se DGT Pi non risponde ai tasti del menu o il gioco cambia entro trenta secondi dopo l'avviamento, il dispositivo potrebbe essere bloccato. Si prega di provare a riavvialo premendo il tasto ON/OFF, situato sul fondo della DGT Pi.
3. Se ciò non conduce ad un corretto riavvio, scollegare e ricollegare il connettore di alimentazione dall'ingresso della presa micro USB per forzare un riavvio completo del DGT Pi. Attendere circa 30 secondi per il riavvio del dispositivo.

Modalità di gioco e di allenamento

DGT Pi ha diverse modalità di gioco e di allenamento. Di seguito è riportato un riepilogo delle opzioni attualmente disponibili.

Modalità normale: è possibile giocare contro uno dei motori selezionati DGT Pi. L'orologio mostra il tempo rimanente per pensare di entrambi i lati. Basta premere il tasto **—** per mostrare la valutazione del computer della posizione, espressa in centipawns (vedere di seguito la nota per la spiegazione) o premere il tasto **+** per visualizzare un suggerimento ("ponder move").

- **Modalità di analisi:** DGT Pi osserva solamente la partita ma non gioca. L'orologio mostra la mossa migliore per il colore che deve muovere.
- **Modalità Kibitz:** DGT Pi osserva solamente la partita ma non gioca. L'orologio mostra la valutazione del computer della posizione sulla scacchiera.
- **Modalità di osservazione:** DGT Pi osserva solamente la partita ma non gioca. L'orologio mostra il tempo rimanente per pensare di entrambi i lati. Premere il tasto **—** una volta per mostrare la valutazione della posizione. Premere il tasto **+** per visualizzare un suggerimento.
- **Remote Play mode:** Questa modalità permette di giocare contro altri giocatori o motori scacchistici su internet. Siate consapevoli del fatto che questa modalità non è ancora supportata nella versione software 0.75.

Note:

La modalità Normale è la "normale" modalità di gioco e, dopo il riavvio, è l'impostazione predefinita su DGT Pi. Se si è selezionata una delle altre modalità, è possibile tornare alla modalità normale utilizzando i pulsanti del menu e scorrere le impostazioni o posizionare la Donna bianca aggiuntiva in a5.

Centipawn è il valore di 1/100esimo di pedone. Si tratta di una unità teorica che molti motori scacchistici utilizzano per valutare le posizioni. Il punteggio della posizione deriva dalla valutazione del motore ed è espresso in un certo numero di centipawns. La cifra dell'unità è utile per esprimere i piccoli vantaggi o svantaggi tra il bianco e il nero. Per esempio se il bianco è in vantaggio di un pedone e il nero non ha alcun compenso per la perdita del pedone (per esempio qualche vantaggio posizionale), un motore considererà generalmente il bianco in vantaggio di 100 centipawns. Spesso questo verrebbe espresso come +1,00 pedoni, però sul DGT Pi attualmente è espresso come +100

centipawns. Se invece il nero ha avuto un certo compenso, il motore potrebbe calcolare un vantaggio per il bianco di forse 29 centipawns (+0.29 pedoni). Si noti che il punteggio della posizione sarà sempre visualizzato in centipawns dalla prospettiva del bianco. Per esempio, se il DGT Pi mostra un punteggio di +33, allora il giocatore bianco sarà in vantaggio di 33 centipawns (o 0,33 pedoni). Un punteggio negativo significa che il giocatore nero è in vantaggio.

Modalità di posizione

DGT Pi supporta diverse modalità di posizione:

- **Cambiare i colori:** DGT Pi ha un'opzione per invertire il colore che muove. È possibile scegliere di giocare con il bianco o lasciare che il DGT Pi inizi con il bianco. Durante una partita, i colori possono essere cambiati premendo la leva sulla parte superiore del DGT Pi. Fare ciò vi permetterà di controllare la posizione della partita dal DGT Pi. Questo può essere un buon strumento per migliorare le vostre abilità scacchistiche e imparare a giocare con posizioni diverse e più impegnative.
- **Chess 960:** Questa opzione, attualmente supportata solo dal motore StockFish, è utilizzata per impostare una posizione Chess 960. Questa è una funzione speciale per giocare a Chess 960 o Fischer Random Chess che è una grande alternativa per giocare a scacchi. Chess 960 è la sola altra forma di scacchi ufficialmente riconosciuta dalla International Chess Federation FIDE ed è utilizzata da molti amanti degli scacchi in tutto il mondo. In Chess 960 le partite non iniziano dalla tradizionale posizione di partenza ma iniziano da una delle 960 posizioni scelte casualmente. Questo implica che i giocatori comincino a pensare alle mosse già dall'inizio della partita escludendo qualsiasi vantaggio essi possano avere imparato dalla conoscenza delle aperture. Basta fare una prova una volta che si ha acquisito maggiore familiarità con le normali modalità di gioco.
- **Scansione scacchiera:** Questa opzione consente di impostare una qualsiasi posizione sulla scacchiera che si desidera riprodurre o analizzare. È sufficiente impostare una posizione e scansionarla. Assicurarsi che la posizione impostata sia conforme con le regole degli scacchi. Per esempio, il re non deve essere in "Scaccomatto" e i pedoni che hanno raggiunto l'ottava traversa dovrebbero essere promossi prima di eseguire la scansione della posizione della scacchiera. Potete impostare qualsiasi posizione desiderate per la riproduzione, l'analisi o la risoluzione di un problema.

Modalità tempo

DGT Pi supporta le seguenti modalità di impostazione del tempo:

- **Tempo per mossa:** Selezionare un tempo fisso per mossa per il motore compreso tra 1 e 90 secondi. DGT Pi risponderà con una mossa dopo il che periodo di tempo selezionato è passato. Dopo aver eseguito la mossa del computer sarà il vostro turno e il display mostrerà "ok Pico". In questa modalità il proprio tempo per pensare è illimitato.

- **Tempo per partita:** Selezionare un tempo di gioco tra 1 e 90 minuti. Sia il giocatore che il motore ricevono la stessa quantità di tempo per completare tutte le loro mosse. I loro orologi eseguono un conto alla rovescia durante il turno di ciascuno proprio come in una normale partita usando un normale orologio. Notate che la leva sulla parte superiore dell'orologio non deve essere premuta per indicare la fine di un turno; semplicemente muovendo un pezzo sulla scacchiera verrà segnalata la fine di un turno e l'orologio dell'altro giocatore inizierà automaticamente il conto alla rovescia.
- **Fischer:** Selezionare un tempo di gioco per entrambi i giocatori tra 1 e 60 minuti con un incremento di tempo aggiuntivo per mossa tra 1 e 30 secondi.

Modalità libro

DGT Pi supporta le seguenti modalità libro (di apertura).

- È possibile selezionare "no book" (nessun libro) e giocare senza nessuna apertura del libro guida.
- È possibile scegliere una delle quindici opzioni del libro. Basta selezionare "Book" nel menu e provare uno dei libri disponibili.

Nota: l'attuale elenco dei libri potrebbe cambiare nelle future versioni del software.

Le opzioni di motore

DGT Pi include una vasta gamma di motori scacchistici. La maggior parte dei motori hanno un'opzione per selezionare il livello che consente di adeguare la forza del motore al vostro livello personale. I livelli di solito possono essere selezionati tra 0 e 20. Si sarebbero potuti dare dei livelli di punteggio ELO, ma per la maggior parte dei motori questi livelli non sarebbero facilmente convertibili con un punteggio ELO comparabile a quelli standard.

Esempi di forza ELO stimata per alcuni dei livelli del motore StockFish sono:

- Il livello 0 è equiparabile a circa 1100 ELO (principiante assoluto)
- Il livello 10 è equiparabile a circa 1750 ELO (giocatore medio)
- Il livello 20 è equiparabile a circa 2570 ELO (giocatore di categoria magistrale)

Opzioni di sistema

Questa sezione del menu è utilizzata per leggere e regolare diverse funzioni del DGT Pi.

- È possibile controllare la versione del software attualmente installata.
- Potete visualizzare il vostro indirizzo IP e verificare la connessione IP (per utilizzare in futuro gli aggiornamenti).
- È possibile selezionare la funzione audio e scegliere tra tre modalità. In principio potrebbe essere utile sentire molti suoni. Dopo aver acquisito familiarità con il DGT Pi, sentire troppi

suoni potrebbe diventare fastidioso ed è possibile che si desideri selezionare un'opzione come "Never" (Mai) o "Sometimes" (A volte).

- È possibile selezionare la lingua. Attualmente sono disponibili cinque lingue: Inglese, Tedesco, Olandese, Francese e Spagnolo, ma nuove lingue saranno aggiunte con le future versioni del software.

Impostare una partita

Per cambiare le impostazioni del DGT Pi vi sono due metodi:

1. Utilizzando i pulsanti di menu (**metodo facile**)
2. Utilizzando le Donne bianca e nera aggiuntive sull'e-Board (**metodo veloce**)

Entrambi i metodi hanno i loro vantaggi e sono descritti qui di seguito.

Modificare le impostazioni di gioco utilizzando i pulsanti di menu











Il **metodo facile** utilizza i pulsanti del menu sulla parte anteriore del DGT Pi. Tutte le opzioni di menu sono accessibili e possono essere modificate utilizzando questi pulsanti. Con il metodo facile non è necessario disporre tutti i pezzi in posizione di partenza o utilizzare le Donne aggiuntive. Basta scorrere nel menu premendo i pulsanti. Per esempio è possibile premere il pulsante al centro del menu per forzare il DGT Pi a fare una mossa. È possibile cambiare il colore premendo la leva sulla parte superiore della DGT Pi.

Utilizzare le Donne aggiuntive sull'e-Board è il **metodo veloce** per modificare le impostazioni ma in questo modo non tutte le opzioni possono essere selezionate. Per modificare le impostazioni tramite le Donne aggiuntive, tutti i 32 pezzi devono prima essere posti in posizione di partenza. Il supplemento delle due Donne che sono fornite con tutti i set DGT electronic vengono utilizzate per confermare le impostazioni. Spostate una delle Donne aggiuntive sopra una casella vuota dell'e-Board (ricorda che gli altri pezzi devono essere in posizione di partenza) e il display mostrerà l'opzione di impostazione relativa a quella casella. L'impostazione sarà attivata sollevando la Donna aggiuntiva da quella casella.

Nota: si consiglia di non scambiare i motori o modificare le impostazioni di tempo durante una partita, in quanto fare ciò potrebbe portare ad un comportamento imprevedibile. Per esempio in alcune situazioni un cambiamento nelle impostazioni durante una partita può significare dover ricominciare la partita.

"Metodo semplificato" utilizzando i pulsanti del menu DGT Pi

Qui di seguito viene riportata una breve panoramica dei simboli sui pulsanti del DGT Pi, i simboli relativi usati nel menu sul display e l'azione che seguirà quando viene premuto ogni pulsante:

Pulsante DGT Pi					
Simbolo di menu					
Azione di menu	Indietro o per uscire dal (sub-) menu	Salire nel (sub-)menu	Nessuna funzione di menu	Scendere nel (sub-) menu	Accedere al menu o confermare la selezione

Importante:

Si prega di leggere le note seguenti prima di iniziare ad utilizzare il DGT Pi e accedere al menu:

1. Accendere il DGT Pi collegando il cavo mini USB al connettore di alimentazione (il DGT Pi verrà completamente riavviato).
2. L'accensione può essere fatta anche quando già collegato all' adattatore di alimentazione premendo il pulsante dell'orologio nella parte inferiore del DGT Pi (se il DGT Pi era in fase di arresto / modalità sleep).
3. L'arresto del sistema può essere eseguito premendo il pulsante di accensione nella parte inferiore della DGT Pi.
4. L'arresto del sistema può anche essere effettuato premendo contemporaneamente tasti ◀ e ▶.
5. Utilizzare ◀ e ▶ per scorrere il menu ad albero.
6. Utilizzare + e - per passare attraverso la selezione dell'elenco corrente del menu.
7. **Importante:** le future versioni del firmware potranno subire delle variazioni nel testo del menu e delle opzioni.
8. Il testo tra virgolette " " viene visualizzato sul display del DGT Pi.
9. Il testo tra parentesi () è solo per vostra informazione.

Struttura di menu per il metodo semplificato

Di seguito viene riportata una panoramica della struttura di visualizzazione del menu.

- | | | |
|--------|--------------------|-----------------------------------|
| ▶ Mode | ▶ Normal | ▶ "ok mode" (mode set, exit menu) |
| + | Analysis | ▶ "ok mode" (mode set, exit menu) |
| + | Kibitz | ▶ "ok mode" (mode set, exit menu) |
| + | Observe | ▶ "ok mode" (mode set, exit menu) |
| + | Remote | ▶ "ok mode" (mode set, exit menu) |
| + | (return to Normal) | |

- Modalità
 - Normale ► "ok mode" (modalità impostata, uscire dal menu)
 - + Analisi ► "ok mode" (modalità impostata, uscire dal menu)
 - + Kibitz ► "ok mode" (modalità impostata, uscire dal menu)
 - + Osservare ► "ok mode" (modalità impostata, uscire dal menu)
 - + A distanza ► "ok mode" (modalità impostata, uscire dal menu)
 - + (ritorno a Normale)
- + Position ► side move W
 - +/- toggle "W - B" or "B - W"
 - uci 960 +/– Toggle "yes"/"no" (**Only StockFish**)
 - "scan board" ► "new Game" (game set, exit menu)
- + Posizione ► muove il B
 - +/- premere "W - B" o "B - W"
 - Uci 960 +/- premere "Yes"/"No" (Solo Stockfish)
 - "scansione scacchiera" ► "Nuova Partita" (imposta partita, uscire)
- + Time ► Move Time
 - Movetime 1 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Movetime 3 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Movetime 5 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Movetime 10 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Movetime 15 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Movetime 30 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Movetime 60 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Movetime 90 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + (return a Movetime 1)
- + Tempo ► Tempo per mossa
 - Movetime 1 ► "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - + Movetime 3 ► "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - + Movetime 5 ► "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - + Movetime 10 ► "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - + Movetime 15 ► "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - + Movetime 30 ► "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - + Movetime 60 ► "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - + Movetime 90 ► "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - + (ritorno a Movetime 1)
- + Game Time
 - + Gametime 1 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Gametime 3 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Gametime 5 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Gametime 10 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Gametime 15 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Gametime 30 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Gametime 60 ► "ok time" (time set, exit menu)
 - + Gametime 90 ► "ok time" (time set, exit menu)

✚ (ritorno a Gametime 1)

- ✚ Tempo per partita
 - ✚ Gametime 1 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Gametime 3 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Gametime 5 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Gametime 10 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Gametime 15 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Gametime 30 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Gametime 60 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Gametime 90 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)

✚ (ritorno a Gametime 1)

- ✚ Fischer
 - ✚ Fischer 1 1 ▶ "ok time" (time set, exit menu)
 - ✚ Fischer 3 2 ▶ "ok time" (time set, exit menu)
 - ✚ Fischer 4 2 ▶ "ok time" (time set, exit menu)
 - ✚ Fischer 5 3 ▶ "ok time" (time set, exit menu)
 - ✚ Fischer 10 5 ▶ "ok time" (time set, exit menu)
 - ✚ Fischer 15 10 ▶ "ok time" (time set, exit menu)
 - ✚ Fischer 30 15 ▶ "ok time" (time set, exit menu)
 - ✚ Fischer 60 30 ▶ "ok time" (time set, exit menu)

✚ (return to Fischer 1 1)

- ✚ Fischer
 - ✚ Fischer 1 1 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Fischer 3 2 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Fischer 4 2 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Fischer 5 3 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Fischer 10 5 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Fischer 15 10 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Fischer 30 15 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)
 - ✚ Fischer 60 30 ▶ "ok time" (imposta tempo, uscire dal menu)

✚ (ritorno a Fischer 1 1)

- ✚ Book
 - ✚ No book ▶ "ok book" (book set, exit menu)
 - ✚ Flank ▶ "ok book" (book set, exit menu)
 - ✚ Semi-open ▶ "ok book" (book set, exit menu)
 - ✚ Open ▶ "ok book" (book set, exit menu)
 - ✚ Closed ▶ "ok book" (book set, exit menu)
 - ✚ Indian ▶ "ok book" (book set, exit menu)
 - ✚ Fun ▶ "ok book" (book set, exit menu)
 - ✚ Varied ▶ "ok book" (book set, exit menu)
 - ✚ GM 1950 ▶ "ok book" (book set, exit menu)
 - ✚ Performance ▶ "ok book" (book set, exit menu)

- + StockFish ▶ “ok book” (book set, exit menu)
- + Anand ▶ “ok book” (book set, exit menu)
- + Korchnoi ▶ “ok book” (book set, exit menu)
- + Larsen ▶ “ok book” (book set, exit menu)
- + Pro ▶ “ok book” (book set, exit menu)
- + GM 2001 ▶ “ok book” (book set, exit menu)
- + (return to No Book)

+ Libro

- + Nessun libro ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Fianchetto ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Semi-aperte ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Aperte ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Chiuse ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Indiane ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Divertimento ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Varie ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + GM 1950 ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Performance ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + StockFish ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Anand ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Korchnoi ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Larsen ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + Pro ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + GM 2001 ▶ “ok book” (imposta libro, uscire dal menu)
- + (ritorno a Nessun libro)

- + Engine ▶ StockFish 7 ▶ level 0 ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + (select 1 - 20 and confirm) ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + Texel 1.06 ▶ (select ELO: 800 – 2900 +) ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + Arasan 18.3 ▶ (select ELO: 1000 – 2600 +) ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + Rodent II ▶ “1 Default” ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + (select 2 - 8 and confirm) ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + Zurichess G ▶ level 0 ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + (select 1 - 16 and confirm) ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + Floyd 0.8 ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + Cinnamon 2 ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + Claudia 0.5 ▶ “ok engine” (engine set, exit menu)
- + (return to StockFish 7)

- + Motore ► StockFish 7
 - Livello 0 ► "ok engine" (motore impostato, uscire menu)
 - + (sel.1-20 e confermare) ► "ok engine" (motore impostato, uscire)
 - (sel. ELO: 800 - 2900 +) ► "ok engine" (motore impostato, uscire)
 - (sel. ELO: 1000 - 2600+) ► "ok engine" (motore impostato, uscire)
 - "1 Default" ► "ok engine" (motore impostato, uscire menu)
 - + (sel. 2 - 8 e confermare) ► "ok engine" (motore impostato, uscire)
 - Livello 0 ► "ok engine" (motore impostato, uscire menu)
 - + (sel.1 - 16 e confermare) ► "ok engine" (motore impostato, uscire)
 - "ok engine" (motore impostato, uscire dal menu)
 - "ok engine" (motore impostato, uscire dal menu)
 - "ok engine" (motore impostato, uscire dal menu)
 - + (ritorno a StockFish 7)
- + System ► Version
 - + IP address ► "PicoChess 0.xx" (info only, exit menu)
 - + Sound ► "IP xxxxxx" or "no IP addr" (info only, exit menu)
 - "Sometimes" ► "ok beep" (beep set, exit menu)
 - + "Always" ► "ok beep" (beep set, exit menu)
 - + "Never" ► "ok beep" (beep set, exit menu)
 - + (return to Sometimes)
 - + Sistema ► Versione
 - "PicoChess 0.xx" (solo info, uscire dal menu)
 - + Indirizzo IP ► "IP xxxxxx" o "no IP addr" (solo info, uscire dal menu)
 - + Suono ► "Sometimes" ► "ok beep" (imposta suono, uscire dal menu)
 - "Always" ► "ok beep" (imposta suono, uscire dal menu)
 - "Never". ► "ok beep" (imposta suono, uscire dal menu)
 - + (ritorno a Sometimes)
 - + Language
 - English ► "ok language" (language set, exit menu)
 - + German ► "ok Sprache" (language set, exit menu)
 - + Dutch ► "ok taal" (language set, exit menu)
 - + French ► "ok langue" (language set, exit menu)
 - + Spanish ► "ok idioma" (language set, exit menu)
 - + (return to English)
 - + Lingua
 - Inglese ► "ok language" (imposta lingua, uscire menu)
 - + Tedesco ► "ok Sprache" (imposta lingua, uscire menu)
 - + Olandese ► "ok taal" (imposta lingua, uscire menu)
 - + Francese ► "ok langue" (imposta lingua, uscire menu)
 - + Spagnolo ► "ok idioma" (imposta lingua, uscire menu)
 - + (ritorno a Inglese)

Funzioni del Pulsante Menu durante una partita

I pulsanti del menu possono essere utilizzati durante una partita. La loro funzione dipende dallo stato della partita. Di seguito la panoramica mostra qual è l'azione del DGT Pi quando viene premuto un pulsante durante una partita a seconda dello stato del DGT Pi.

Pulsante	Stato	→ Azione del DGT
◀	Turno del giocatore	→ Mostra l'ultima mossa del motore
	Il motore sta elaborando	→ Mostra l'ultima mossa dell'utente
	Il motore ha elaborato la mossa	→ Mostra l'ultima mossa dell'utente
-	Turno del giocatore	→ Mostra il punteggio corrente (DGT Pi valuta la posizione in centipawns)
	Il motore sta elaborando	→ Mostra il punteggio corrente (DGT Pi valuta la posizione in centipawns)
	Il motore ha elaborato la mossa	→ Mostra il punteggio corrente (DGT Pi valuta in centipawns)
⏸	Turno del giocatore	→ PAUSE / RESUME (pausa / riprendi)
	Il motore sta elaborando	→ Interrompe il calcolo e mostra immediatamente la miglior mossa
	Il motore ha elaborato la mossa	→ Il motore calcola alternativa spostare
+	Turno del giocatore	→ Mostra un suggerimento per il giocatore
	Il motore sta elaborando	→ Mostra "sneak peek" o l'attuale miglior mossa per il motore
	Il motore ha elaborato la mossa	→ Mostra un suggerimento per la prossima mossa del giocatore
▶	Turno del giocatore	→ Vai al menu
	Il motore sta elaborando	→ Vai al menu
	Il motore ha elaborato la mossa	→ Vai al menu
LEVA	Turno del giocatore	→ Cambia i colori (il motore inizia a pensare ad una mossa)
	Il motore sta elaborando	→ Cambia i colori (il motore si arresta; il giocatore può fare una mossa)
	Il motore ha elaborato la mossa	→ Cambia i colori (annullata la mossa mostrata; il giocatore può fare una mossa)

"Metodo Veloce" utilizzando le Donne aggiuntive

Per questo metodo si richiedono due Donne aggiuntive che vengono sempre fornite con qualsiasi set di scacchi DGT. Mediante il posizionamento e il sollevamento di una di queste Donne, potrete effettuare le vostre selezioni di menu molto rapidamente ma non sarà possibile scorrere tutti i sottomenu del menu. Per accedere a tutte le opzioni del menu e del sottomenu, devono essere usati i pulsanti del menu sulla parte anteriore della DGT Pi. Il metodo rapido per impostare il DGT Pi utilizzando una delle due Donne aggiuntive è possibile soltanto se tutti gli altri 32 pezzi sono nella posizione iniziale. Il display confermerà e mostrerà la modifica dell'impostazione. Si prega di rimuovere la Donna aggiuntiva per cominciare una partita.

Solo una delle Donne aggiuntive (bianca o nera) dovrebbe essere usata nello stesso momento. Di seguito è riportato un riepilogo di tutte le opzioni attualmente disponibili. Aggiornamenti software in futuro potrebbero avere come conseguenza dei cambiamenti nel display, nelle funzionalità aggiuntive e nelle nuove funzioni.

Selezione di una modalità di gioco

La selezione di una modalità di gioco viene eseguita con la Donna bianca aggiuntiva come segue:

- a5 Modalità normale
- b5 Modalità di analisi
- c5 Modalità Kibitz
- d5 Modalità osservazione
- e5 Partita a distanza (questa modalità non è ancora supportata nella versione software 0.75)

Selezione di una modalità di tempo

DGT Pi supporta tre diverse opzioni di tempo: tempo per mossa, tempo per partita e Fischer. È possibile selezionare un'opzione di tempo posizionando la Donna bianca aggiuntiva. Per una più ampia gamma di opzioni per selezionare la modalità di tempo, si prega di utilizzare il "Time" (tempo) menu e i pulsanti di menu.

Livelli di tempo per mossa

Le modalità di tempo per mossa sono impostate con la Donna bianca aggiuntiva come segue:

- a6 Movetime 1 (1 secondo per mossa)
- b6 Movetime 3 (3 secondi per mossa)
- c6 Movetime 5 (5 secondi per mossa)
- d6 Movetime 10 (10 secondi per mossa)
- e6 Movetime 15 (15 secondi per mossa)
- f6 Movetime 30 (30 secondi per mossa)
- g6 Movetime 60 (60 secondi per mossa)

h6 Movetime 90 (90 secondi per mossa)

Livelli di tempo per partita

Le modalità di tempo per partita sono impostate con la Donna bianca aggiuntiva come segue:

- a4 Gametime 1 (1 minuto di gioco)
- b4 Gametime 3 (3 minuti di gioco)
- c4 Gametime 5 (5 minuti di gioco)
- d4 Gametime 10 (10 minuti di gioco)
- e4 Gametime 15 (15 minuti di gioco)
- f4 Gametime 30 (30 minuti di gioco)
- g4 Gametime 60 (60 minuti di gioco)
- h4 Gametime 90 (90 minuti di gioco)

Livelli Blitz con incremento Fischer

I tempi di gioco con incremento sono impostati con la Donna bianca aggiuntiva come segue:

- a3 Fischer 1 1 (1 minuto per partita con 1 secondo di incremento Fischer)
- b3 Fischer 3 2 (3 minuti per partita con 2 secondi di incremento Fischer)
- c3 Fischer 4 2 (4 minuti per partita con 2 secondi di incremento Fischer)
- d3 Fischer 5 3 (5 minuti per partita con 3 secondi di incremento Fischer)
- e3 Fischer 10 5 (10 minuti per partita con 5 secondi di incremento Fischer)
- f3 Fischer 15 10 (15 minuti per partita con 10 secondi di incremento Fischer)
- g3 Fischer 30 15 (30 minuti per partita con 15 secondi di incremento Fischer)
- h3 Fischer 60 30 (60 minuti per partita con 30 secondi di incremento Fischer)

Selezione di un livello

La selezione di un livello viene fatta con la Donna nera aggiuntiva come segue:

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

Importante: alcuni motori non hanno la possibilità di scegliere il livello e cominceranno una nuova partita se si tenterà di selezionare un livello.

Inoltre, come definito dal motore Arasan, questo motore risponderà con un rating ELO. Rodent II risponderà con un nome del livello.

Una più ampia possibilità di scegliere i livelli di gioco è disponibile accedendo al livello sub menu tramite i pulsanti di menu. Una dettagliata panoramica del menu è descritta nelle pagine precedenti di questo manuale.

Selezione di un libro di aperture

I libri di apertura vengono impostati con la Donna nera aggiuntiva come segue:

- a3 Nessun libro
- b3 Fianchetto
- c3 Semi-aperte
- d3 Aperte
- e3 Chiuse
- f3 Indiane
- g3 Divertimento
- h3 Varie
- a4 GM 1950
- b4 Performance
- c4 StockFish
- d4 Anand
- e4 Korchnoi
- f4 Larsen
- g4 Pro
- h4 GM 2001

Selezione di un motore

I motori vengono regolati con la Donna nera aggiuntiva come segue:

- a6 StockFish 7
- b6 Texel 1,06
- c6 Arasan 18.3
- d6 Rodent II
- e6 Zurichess G
- f6 Floyd 0.8
- g6 Cinnamon 2
- h6 Claudia 0.5

Utilizzare il DGT Pi come un normale orologio DGT3000

Il DGT Pi può anche essere utilizzato come un normale orologio DGT3000 orologio. Non è necessario collegare l'adattatore di alimentazione quando si utilizza la funzione del DGT Pi come un orologio e per risparmiare energia si consiglia di scollegare l'adattatore. È comunque necessario inserire le batterie.

È possibile utilizzare il DGT Pi come un normale orologio DGT3000 quando state giocando una normale partita o quando si gioca attraverso un programma di scacchi sul vostro computer. Per ulteriori dettagli si prega di leggere le istruzioni che sono state fornite con la vostra e-Board. Viene richiesto Il cavo dell'orologio che si trova insieme alla vostra e-Board se si desidera utilizzare il DGT Pi in combinazione con la regolare funzione della DGT e-Board e senza le funzioni del DGT Pi. Si prega di scollegare il cavo dall'orologio quando si torna a utilizzare DGT pi come un computer.

Aggiornamento o di re-installazione del software DGT Pi

Il DGT Pi viene fornito con una SD card pre-installata da 8Mb che è collocata in una scanalatura nella parte inferiore. Il DGT Pi è pronto per giocare e normalmente non è necessario riprogrammare il software installato. Se il DGT Pi non funziona correttamente o è disponibile un aggiornamento del software, potrebbe essere richiesta la riprogrammazione della scheda SD. Per aggiornare o reinstallare il software seguire le istruzioni riportate di seguito che richiedono una minore conoscenza del computer. Se non siete in grado di fare questo, siete pregati di chiedere a qualcuno di fornirvi assistenza. Sentitevi liberi di controllare la sezione FAQ sul sito web DGT o contattare il servizio DGT se avete domande o commenti.

Copia di una (nuova) immagine software DGT Pi nella scheda SD (Windows)

1. Spegner e scollegare il DGT Pi dalla corrente scollegando il cavo di alimentazione USB.
2. Capovolgere il DGT Pi e sbloccare la scheda SD premendola una volta di bordo con una punta affilata (ad esempio un mini cacciavite). Non toccare i contatti metallici della scheda SD durante la rimozione dallo slot!
3. Se il vostro computer lo richiede, inserire la scheda SD nell'adattatore Micro SD (incluso) e posizionare l'adattatore in uno slot libero del vostro computer.
4. Controllare tramite "my computer" a che lettera di unità drive è stata assegnata la scheda SD. È facilmente possibile vedere la lettera del drive (per esempio G) all'interno della colonna di sinistra del tuo Windows Explorer.
5. Se la scheda SD non è nuova e può contenere informazioni corrotte, si consiglia di formattarla prima dell'uso.
6. È possibile utilizzare l'opzione standard del formato Windows; assicurarsi di eseguire una formattazione completa e non un formato rapido.

7. Se non è già installato sul vostro computer, scaricare l'utility Win32DiskImager da: <https://sourceforge.net/projects/win32diskimager/>
8. Estrarre e installare l'eseguibile Win32DiskImager, dal file zip scaricato.
9. Scaricare la versione più recente di DGT pi file di immagine dal nostro sito web in [DGT software section /DGT Chess computers](#).
10. Estrarre il file ".zip". Il file immagine DGT pi deve terminare con .img dopo l'estrazione.
11. Eseguire la Win32DiskImager utility. Nota che potrebbe essere necessaria l'autorizzazione di Amministratore del PC per eseguire l'utility.
12. Selezionare il "DGT Pi-x.xx.img" file di immagine che è stato estratto in precedenza.
13. ATTENZIONE! Selezionare la lettera di unità del drive della scheda SD nel riquadro del dispositivo. Fare attenzione a selezionare la corretta unità poiché se si seleziona la lettera sbagliata del drive (per esempio quella del vostro hard disk), si può cancellare l'intero contenuto del vostro disco rigido!
14. Fare clic su "Scrivi" e attendere che il processo di scrittura termini.
15. Uscire dal programma di imager, espellere la scheda SD ed estrarre la scheda SD dall'adattatore.
16. Riposizionare delicatamente la scheda SD nel vostro DGT Pi e accendere il dispositivo.
17. Si prega di essere consapevoli del fatto che a causa dell'aggiornamento del software e delle funzionalità aggiunte, dopo questo aggiornamento il comportamento del vostro DGT Pi potrebbe risultare leggermente modificato.

Copia di una (nuova) immagine software DGT Pi nella scheda SD (Mac OS X)

1. Spegner e scollegare il DGT Pi dalla corrente scollegando il cavo di alimentazione USB.
2. Capovolgere il DGT Pi e sbloccare la scheda SD premendola una volta di bordo con una punta affilata (ad esempio un mini cacciavite). Non toccare i contatti metallici della scheda SD durante la rimozione dallo slot!
3. Se il vostro computer lo richiede, inserire la scheda SD nell'adattatore Micro SD (incluso) e posizionare l'adattatore in uno slot libero del vostro computer.
4. Se la scheda SD non è nuova e può contenere informazioni corrotte, si consiglia di formattarla prima dell'uso.
5. È possibile utilizzare l'opzione standard Mac OS format. Assicurarsi di fare una formattazione completa e non un formato rapido.
6. Se non è già installata, scaricare l'utility l'ApplePi-Baker da: <http://www.tweaking4all.com/hardware/raspberry-pi/macosx-apple-pi-baker/>
7. Scaricare la versione più recente di DGT pi file di immagine dal nostro sito web al [DGT software section /DGT Chess computers](#).
8. Estrarre il file .zip. Il file DGT pi deve terminare con .img dopo l'estrazione.

9. Eseguire ApplePi-Baker utility. Vi potrebbe essere richiesto di inserire la password di Amministratore.
10. Selezionare il file di immagine "DGT Pi-x.xx.img" che è stato estratto in precedenza.
11. Sotto "Pi-Crust", selezionare la scheda SD.
12. Selezionare la lettera di unità della scheda SD nel riquadro del dispositivo.
13. Sotto "Pi-Ingredients", selezionare il file "DGT Pi-x.xx.img" che è stato estratto in precedenza (premere il tasto "..." per trovare il file di immagine).
14. Premere il tasto "Ripristino Backup" per avviare la scrittura del file di immagine PicoChess sulla scheda SD. Attendere che il processo di scrittura termini.
15. Uscita Pi-Baker Apple ed espellere la scheda SD. Se necessario, rimuovere la scheda SD dalla scheda di rete.
16. Riposizionare delicatamente la scheda SD nel vostro DGT Pi e accendere il dispositivo.
17. Si prega di essere consapevoli del fatto che a causa dell'aggiornamento del software e delle funzionalità aggiunte, dopo questo aggiornamento il comportamento del vostro DGT Pi potrebbe risultare leggermente modificato.

Il software open source

Digital Game Technology BV (DGT) ha sviluppato e rilasciato questo nuovo fantastico prodotto per gli amanti degli scacchi in tutto il mondo. Il codice sorgente è incluso solo relativamente a questo prodotto. Il codice sorgente è stato reso disponibile e soggetto alle condizioni dei termini di licenza specificamente riferiti all' Open Source Software Notices. Il software open source, il codice sorgente e i motori implementati sono forniti sulla base "nello stato in cui si trovano".

DGT and the PicoChess team, its affiliates and subsidiaries disclaim all and any warranties and representations with respect to such software and related source code, whether express, implied, and statutory or otherwise, including without limitation, any implied warranties of title, non-infringement, merchantability, satisfactory quality, accuracy or fitness for a particular purpose. DGT and the PicoChess team shall not be held liable to make, now or in the future, any corrections to the open source software, the source code, the engine software nor to provide any development or assistance with respect to this open source software. This software is written according the regulations defined in: Free Software (GPLv3). It means that it is free to use and to be modified. The source code is available for modification or enhancement by anyone. All changes made are at your own risk and will not be supported by DGT. For details see: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>. If any problem arises we strongly advise to reinstall the latest DGT Pi SD card image which can be downloaded from our [website](#) in the Support/Software/Chess Computer section.

Ringraziamento ai collaboratori

DGT Pi utilizza una versione recente del software PicoChess per gestire le regole di scacchi, libri di apertura e file PGN. Per ulteriori informazioni non esitate a rivolgervi al team

PicoChess: <https://github.com/jromang/picochess>. Ringraziamo il team PicoChess per la loro collaborazione per lo sviluppo di questo grande prodotto con DGT! Ringraziamo anche i vari team per lo sviluppo del motore e per averlo reso disponibile per la DGT Pi.

Condizioni di garanzia

Digital Game Technology BV (DGT) garantisce che il DGT Pi è conforme ai nostri standard di qualità più elevati. Se nonostante la nostra cura nella scelta dei componenti, materiali, produzione e trasporto, il DGT Pi dovesse comunque mostrare un difetto riguardante l'hardware durante i primi due anni dopo l'acquisto, si prega di contattare l'assistenza DGT attraverso la [web form](#) presso la sezione di supporto del nostro sito web. Si prega di fornire una descrizione dettagliata del problema e il numero di serie del vostro DGT Pi. Se l'assistenza DGT non dovesse essere in grado di risolvere il problema, si prega di restituire il prodotto al rivenditore presso il quale è stato acquistato. Il prodotto verrà quindi cambiato o mandato ad un centro di servizio DGT per la riparazione. La prova di acquisto originale è obbligatoria per tutte le richieste di rimborso in garanzia.

La garanzia è valida solo se il DGT Pi è stato utilizzato in maniera ragionevole e prudente come destinato ad essere utilizzato. La garanzia non si applica se il DGT Pi è stato utilizzato in modo improprio o se sono stati intrapresi tentativi di riparazione non autorizzati o modifiche del software senza esplicito consenso scritto dal supporto DGT o approvato da uno dei centri di servizio della DGT.

Se il software del DGT Pi è danneggiato, può essere ripristinato come descritto in questo manuale. Il DGT Pi è in garanzia solo se vi è un difetto hardware riguardante la scheda SD, l'adattatore di alimentazione o l'unità di assemblaggio del DGT Pi.

Importante: Il manuale incluso del DGT3000 copre un periodo di garanzia di cinque anni per il DGT3000. Tale periodo si applica solo ad un orologio DGT3000 a sé stante e non è applicabile al DGT Pi. Il DGT Pi è coperto da un periodo di garanzia di due anni e secondo le dichiarazioni di garanzia come indicato sopra.

Specifiche tecniche

- | | |
|------------|--|
| Batterie | 2 batterie AA (stilo) per la sezione orologio del DGT Pi |
| Adattatore | Adattatore di alimentazione 110 -240V AC a 5 Volt DC per alimentare il computer interno Raspberry Pi (l'adattatore carica anche la batteria della Bluetooth e-Board quando il DGT Pi è acceso e connesso alla Bluetooth e-Board tramite il cavo USB) |

Spina Int.	Adattatori per Europa, Regno Unito e Stati Uniti per l'alimentatore sono inclusi (per gli altri paesi, si prega di utilizzare un diverso convertitore AC quando necessario)
Precisione	Migliore di 1 secondo per ora (specifiche dell'orologio DGT3000 soltanto)
Contenitore	Plastica ABS (vari colori)
Display	35 x 120 mm (1,38" x 4,72")
Peso	320 g (incluse 2 batterie AA)

Hardware disclaimer

La Digital Game Technology non ha lesinato gli sforzi per assicurarsi che le informazioni contenute in questo manuale fossero corrette e complete. Tuttavia non vi è alcuna responsabilità per eventuali errori od omissioni. La Digital Game Technology si riserva il diritto di modificare le specifiche dell'hardware e il software descritti in questo manuale senza preavviso. Nessuna parte di questo manuale può essere riprodotta, trasmessa o tradotta in qualsiasi lingua in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo, senza la preventiva autorizzazione scritta di Digital Game Technology.



DGT Pi conforme alle direttive: 2004/108/EC e 2011/65/EU.



Questo prodotto è contrassegnato con il simbolo di riciclaggio che indica che alla fine del suo ciclo di vita, il prodotto deve essere smaltito separatamente in un apposito punto di raccolta rifiuti secondo le normative locali. Non gettare il prodotto nella raccolta indifferenziata.



Questo prodotto non è adatto per bambini di 0 - 3 anni di età. Include parti di piccole dimensioni. Rischio di soffocamento.



DGT Pi è conforme con il regolamento del tedesco "Der Grüne Punkt", marchio di Duales System Deutschland GmbH.

Appendice: motori scacchistici installati nella DGT

Di seguito viene riportata una panoramica dei motori scacchistici attualmente installati nel DGT Pi (Versione Software 0.75)

StockFish (Version 7)

StockFish è universalmente riconosciuto come il più forte motore scacchistico open source nel mondo. Anche sul relativamente modesto hardware del Raspberry Pi 3 batte facilmente dei

super Grandi Maestri. La quantità di conoscenze scacchistiche programmate in StockFish lo rende un motore ideale per analizzare le vostre partite. È possibile impostare il motore ad un basso livello di difficoltà per avere una possibilità di vincere o aumentare ad un successivo livello di difficoltà una volta che siete in grado di sconfiggere il livello di difficoltà corrente.

Gli autori	Tord Romstad, Marco Costalba, Joona Kiiski e Gary Linscott
Data versione	Gennaio 2016
ELO	3100
Livelli	Sì
Scacchi960	Sì
Licenza	gplv3
Fonte	https://stockfishchess.org

Texel (Version 1.06)

Texel è il successore di CuckooChess. Si tratta di un motore molto forte che batte ogni Grande Maestro. Grazie ai suoi diversi livelli di abilità Texel appelli ai giocatori di scacchi di tutti i punti di forza. Per i principianti assoluti vi è anche un livello 0 che fa giocare al motore mosse consentite a caso.

Autore	Peter Österlund
Data versione	Luglio 2016
ELO	800 - 2900
Livelli	Sì
Scacchi960	No
Licenza	Gplv3
Fonte	http://dl.dropboxusercontent.com/u/89684995/tixel106.7z

Arasan (Version 18.3)

Arasan, o "re" in lingua Tamil, è un vecchio motore scacchistico che nel mondo degli scacchi dal 1994. Esso si è evoluto notevolmente negli anni e ora è un motore molto attraente a livello dei Grandi Maestri. Arasan include molte funzionalità e i livelli di difficoltà, rendendolo un avversario competitivo per giocatori di ogni abilità.

Autore	Jon Dart
Data versione	Maggio 2016
ELO	1000 - 2600
Livelli	Sì
Scacchi960	No
Licenza	mit
Fonte	http://arasanchess.org/

Rodent II (Version 0.9.52)

Rodent II è uno dei pochi motori scacchistici nel mondo che può adottare diverse personalità. Esso offre diversi stili di gioco piuttosto che diversi livelli di difficoltà. Rodent II può essere facilmente trasformato in un forte ed esperto Grande Maestro così come può rappresentare un giovane giocatore principiante. Esso ha personalità sia seria che divertente, come "difensore posizionale" o "attaccante spericolato".

Autore	Pawel Koziol
Data versione	Luglio 2016
ELO	2650
Livelli	Personalità
Scacchi960	No
Licenza	gplv3
Fonte	https://github.com/nescitus/Rodent_II/

Zurichess G (Version Graubünden)

Zurichess è un motore relativamente giovane. A differenza della maggior parte degli altri motori non è scritto in C++ ma nel linguaggio dei computer "Go". A differenza di altri motori, le sue versioni non sono numerate ma prendono il nome dai cantoni della Svizzera! Le nuove versioni di Zurichess vengono rilasciate in rapida successione. La versione corrente di Graubünden gioca al livello di un Grande Maestro. I giocatori più deboli possono impostare un livello di difficoltà inferiore.

Autore	Alexandru Moșoi
Data versione	Luglio 2016
ELO	2450
Livelli	Sì
Scacchi960	No
Licenza	bsd
Fonte	https://bitbucket.org/zurichess/

Floyd 0.8 (Version x8399a075)

Inizialmente nato da uno studio per scrivere un motore scacchistico, Floyd è rapidamente diventato uno dei migliori motori di forza magistrale. Non è stato scritto per velocità o forza, ma piuttosto per "semplificare e cambiare". Tuttavia, il motore dispone di un attraente stile di gioco. Purtroppo per i giocatori umani, Floyd non può essere costretto a giocare a un livello inferiore.

Autore	Marcel van Kervinck
Data versione	Luglio 2016

26

ELO	2300
Livelli	No
Scacchi960	No
Licenza	bsd
Fonte	https://github.com/kervinck/floyd/

Cinnamon 2 (Version 2.0)

Cinnamon è il successore di Butterfly. Si tratta di un attraente avversario per giocatori esperti. Questo motore non è troppo forte ma non è molto facile da battere. Se non disponi di alcun titolo FM (Fide Master) o IM (International Master) e stai cercando un motore battibile che può insegnarti una cosa o due sugli scacchi, Cinnamon è sicuramente una buona scelta.

Autore	Giuseppe Cannella
Data versione	Maggio 2016
ELO	2000
Livelli	No
Scacchi960	No
Licenza	gplv3
Fonte	https://github.com/gekomad/Cinnamon/

Claudia (Version 0.5)

Claudia, che prende il nome da Claude E. Shannon, il padre della teoria dell'informazione, è uno dei motori più deboli. Quando si gioca sul relativamente modesto hardware del Raspberry Pi, è un attraente avversario per giocatori intermedi. Claudia ha uno stile di gioco notevolmente umano.

Autore	Antonio Garro
Data versione	Maggio 2016
ELO	1650
Livelli	No
Scacchi960	No
Licenza	bsd
Fonte	https://github.com/antoniogarro/Claudia