

Skak: Pacote utilizado na notação de xadrez

Aryleudo de Oliveira Lima

Agosto de 2020

Sumário

1	Introdução	2
2	Escrevendo um movimento	3
3	Variações e notas	4
4	Mostrando apenas algumas peças	5
5	Configurando o tabuleiro de xadrez	7
6	Guia de referência	7

1 Introdução

Para começar a escrever a notação do xadrez, o tabuleiro deve ser colocado na posição inicial.

```
\documentclass{article}

\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage[português]{babel}
\usepackage{skak}

\begin{document}

Notação de xadrez em \LaTeX{}

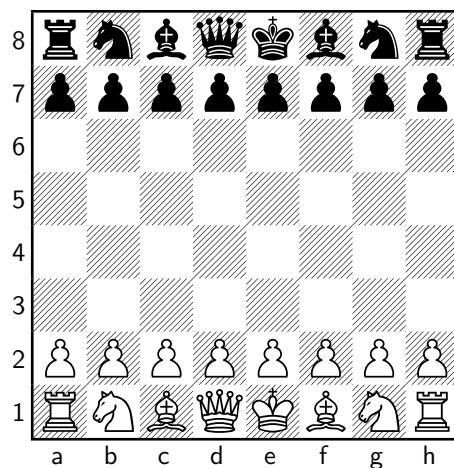
\medskip

\newgame

\showboard

\end{document}
```

Notação de xadrez em \LaTeX



No exemplo, é necessário colocar pacote skak no preâmbulo conforme segue `\usepackage{skak}`.

Depois de importar o pacote, você pode usar todos os comandos relacionados ao xadrez. Dois comandos descritos são: `\newgame` que tem a função de iniciar um novo jogo e coloca todas as peças nas posições iniciais. e o segundo é o `\showboard` que imprime o tabuleiro de xadrez no documento.

Observação

O comando `\newchessgame` produz o mesmo efeito de `\newgame` do mesmo modo que o comando `\chessboard` produz um efeito similar `\showboard`.

2 Escrevendo um movimento

Se você está acostumado com a notação algébrica do xadrez, a composição dos movimentos do xadrez é fácil. Para imprimir os movimentos conforme o andamento do jogo, você deve usar o comando `\mainline`.

```
\documentclass{article}
\usepackage [utf8]{inputenc}
\usepackage[português]{babel}

\usepackage{skak}

\begin{document}
\mainline{1.e4}

\showboard

\lastmove{ } é o movimento de abertura mais comum.

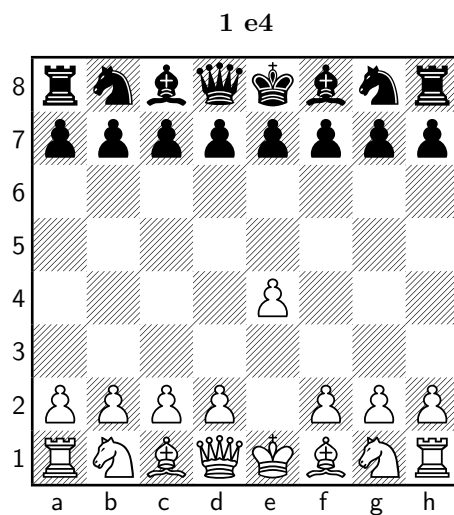
\newpage

\variation{1 ... e5 2.Nf3 Nc6 3.d4 }

\showboard

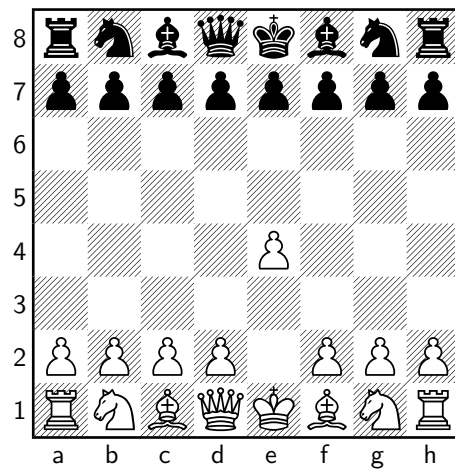
\variation{3 ... e5xd4 4.Bb5 a6 5.0-0}

\showboard
\end{document}
```

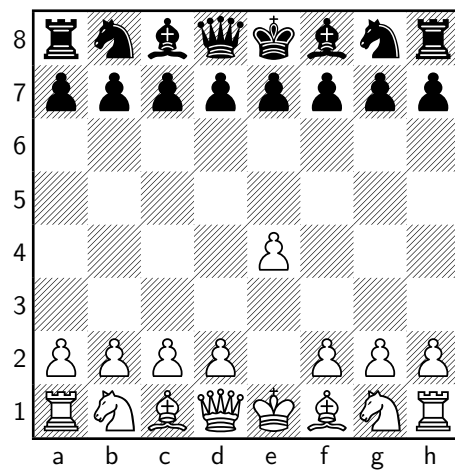


1 e4 é o movimento de abertura mais comum

1...e5 2 ♞f3 ♝c6 3 d4



3...exd4 4 ♖b5 a6 5 O-O



O comando `\mainline{}` toma como parâmetro um conjunto de jogadas, após várias jogadas você pode imprimir o estado atual do tabuleiro com o comando `\showboard`.

Observação

O comando `\mainline{}` atende bem quando escrito desde o primeiro lance, mas se não for o caso é interessante utilizar o comando `\variation{}`.

. A notação para os movimentos é a notação algébrica padrão em inglês.

O comando `\lastmove{}` é usado para imprimir o último movimento.

3 Variações e notas

Há um comando adicional para imprimir a notação do xadrez embutida na fonte normal

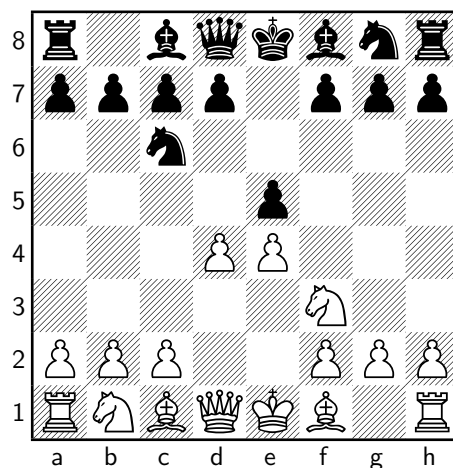
```
\newgame
\mainline{1. e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.d4 }
```

```
\showboard
```

Deste ponto, `\variation{ 3.d3 d5}` é um boa, mas um alternativa menos agressiva.

```
\variation{3 ... e5xd4 4.Bb5 a6 5.O-O }
```

1 e4 e5 2 ♞f3 ♝c6 3 d4



Deste ponto, `3 d3 d5` é um boa, mas um alternativa menos agressiva. `3...exd4 4 ♖b5 a6 5 O-O`

O comando `\variation{}` ajuda a analisar variações de um movimento. O número do primeiro movimento passado para este comando deve ser o último movimento no `\mainline` comando imediatamente anterior. Por exemplo, no exemplo 3.d4 é o último movimento antes de analisar uma variação, portanto, 3.d3 é o primeiro movimento `\variation{}`.

4 Mostrando apenas algumas peças

Se você precisa se concentrar em apenas um lado do tabuleiro, esconder a cor oposta ajudará muito.

```
\newgame
\mainline {1. e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.d4 }
```

```
\showonlywhite
```

```
\showboard
```

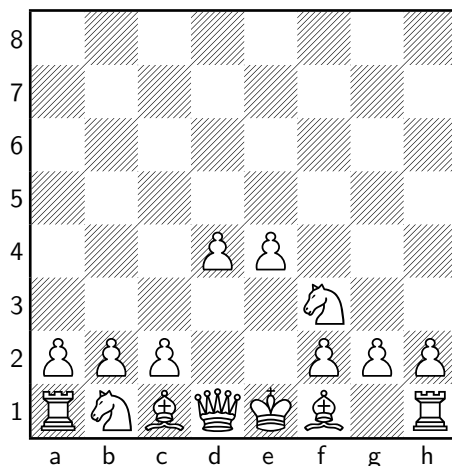
Deste ponto, `\variation{ 3.d3 d5 }` é boa, mas uma alternativa menos menos agressiva.

```
\variation{ 3 ... e5xd4 4.Bb5 a6 5.O-O }
```

```
\showonlyblack
```

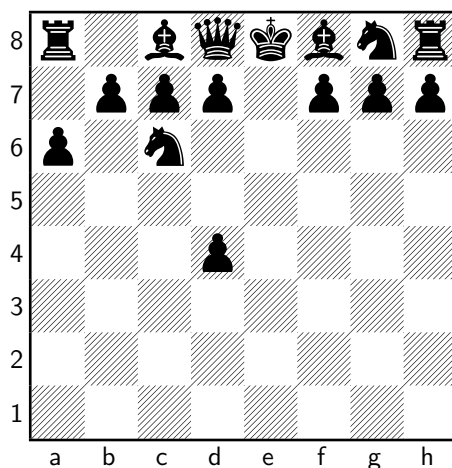
```
\showboard
```

1 e4 e5 2 ♖f3 ♘c6 3 d4



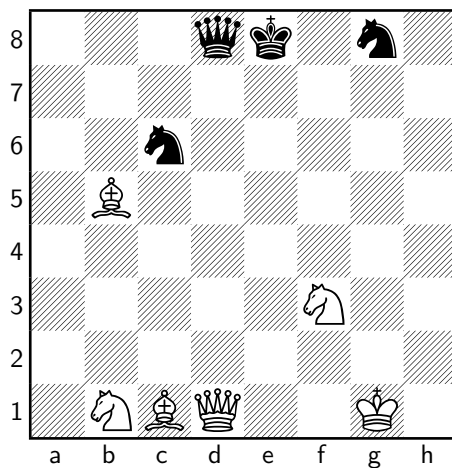
Deste ponto, 3 d3 d5 é boa, mas uma alternativa menos agressiva.

3...exd4 4 ♗b5 a6 5 O-O



Os comandos `\showonlywhitee` e `\showonlyblack` irão mostrar no tabuleiro apenas as peças brancas ou pretas, respectivamente. Outro recurso que é útil para analisar alguns movimentos é mostrar apenas as peças relevantes em tais movimentos. Isso pode ser feito com `\showonly`.

1 e4 e5 2 ♖f3 ♘c6 3 d4 exd4 4 ♗b5 a6 5 O-O

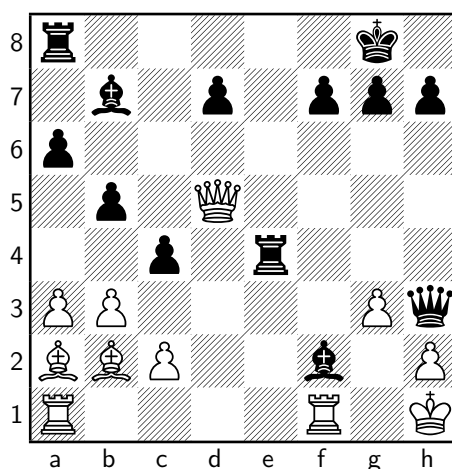


Para o comando, `\showonly{}` uma lista de peças separadas por vírgulas deve ser passada como parâmetro entre colchetes. Consulte o guia de referência para obter uma descrição das letras e das peças que representam.

5 Configurando o tabuleiro de xadrez

Você pode configurar o tabuleiro em qualquer posição.

```
\newgame
\fenboard{r5k1/1b1p1ppp/p7/1p1Q4/2p1r3/PP4Pq/BBP2b1P/R4R1K w - - 0 20 }
\showboard
```



O comando `\fenboard{ }` usa a notação FEN para configurar a placa (veja outras leituras). Por exemplo, o exemplo acima mostra na 8ª fileira uma torre, 5 casas vazias, o rei e 1 casa vazia; daí o "r5k1".

6 Guia de referência

O pacote `skak` usa a próxima lista de letras para a peça. Nos comandos `\showonlye` e `\fenboard` letras maiúsculas são usadas para o lado branco e minúsculas para o lado preto.

Brancas		Pretas	
Letra	Peça	Letra	Peça
K		k	
Q		q	
R		r	
B		b	
N		n	
P		p	

Referências

- [1] chess notation. Disponível em: https://www.overleaf.com/learn/latex/chess_notation – acesso em 09 de ago. 2020.