

# Návod pro editaci LIN souborů

Obsah:

Seznam tagů: .....	1
Vugraph.....	1
Oddělovače.....	2
Textové a editační tagy .....	2
Barvy .....	4
Rozdání.....	6
Dražební tagy .....	7
Sehrávka .....	7
Příklad .....	8

## Seznam tagů:

Soubor je možné vytvořit v jakémkoliv textovém editoru, například Notepad a pak koncovku přejmenovat z TXT na LIN. I když ve vlastním textu je zvykem zadávat tagy malými písmeny, zde je pro odlišení uvádím velkými. Tag se vždy skládá z dvouznakového kódu, za nímž je upřesňující parametr ve svislých oddělovačích. Například: nt|Text|. Pokud tag nemusí parametr obsahovat, stejně je uveden alespoň prázdný. Například pg||.

**NT AT KT BT ST SA SK SV SD MN LF LB BM DB HT HB HQ HF WB FH FF FI FB  
FU FM FP FD CR CG CB CP CD CS BG NE PA AQ SE PG HS LS HC LC IH IA SC  
MD HA PC UP MB UB AH RH MC YW AN SB WT CM TC 3D TU DO LM CQ QX  
VA VG PN RS BK RF FA MP PW PV EM PF AG AR OB SL BF AC AI CC BN SR IT  
BO BC TW EP AS BS**

## Vugraph

Příkazy pro vugraph používáme jen tehdy, pokud přehráváme větší množství rozdání a chceme mezi nimi vybírat. Případně při skórování zápasu nebo ve Vugraphu. Pro vytváření přednášek jsou nepotřebné.

### VG – jméno soutěže

Jméno soutěže, segmentu, týmů.

### PW – jména hráčů na skórovacím listě.

*Jména na skórovacím listě*

pw|Jan,Josef,Jindřich,Jošt|

### RS – výsledek na skórovacím listě

*2♣ z E s kontrem bez pěti*

rs|2CEx-5,|

### **SD – Nastavení rozdávajícího**

Zadá se světová strana. Při zadání rozdání je jednodušší ji zadat číslem jako první znak rozdání.

*Zahajuje Západ*

sd|w|

### **MC – Claimovat**

Vnesení nároku na zdvihy.

### **SK – posad' diváka**

Zadává se světová strana, kde divák sedí.

## **Oddělovače**

### **| - Oddělovač**

Oddělovač není přímo tag, ale ohraničuje pole parametrů. Na klávesnici je většinou nad Entrem, ale je nutné přepnout na anglickou klávesnici a stisknout Shift.

### **PG – Zastav se**

Slouží pro vytvoření mezery v přehrávání diagramu, například dražby nebo sehrávky. Animace pak pokračuje až po stisknutí pokračovacího knoflíku na obrazovce přehrávače rozdání. Příklad je uveden u dražby. Za tagem PG jsou uvedeny dva oddělovače, protože nemá žádný upřesňující významový kód. I když jej doporučuji z důvodů přehlednosti zdrojového textu uvádět vždy, když je to povoleno, na konec řádku, není to podmínkou.

*Zastavení přehrávání*

pg||

## **Textové a editační tagy**

### **BT – roztážení textové části**

*Roztáhne textovou část po celé obrazovce*

bt||

### **ST – Zkrácení textové části**

*Zkrátí textovou částka dolní část obrazovky (nahore je rozdání)*

bt||

### **MN – Hlavní jméno**

Zapíšeme text, který se zobrazí na horním okraji spuštěného okna v režimu rozdání. V režimu velkého okna textu se zobrazí jako nadpis stránky v barevném rámečku.

*Text na horním okraji okna*

mn|Základy skvízů - květen 2008|

### **TU – ponechej nadpis**

Ponechá nadpis MN při celoobrazovkovém textovém režimu i na dalších stránkách.

*Od teď zobrazuj nadpis*

tu|1|

*Přestaň zobrazovat nadpis*

tu||

### **HT – Umísti text**

Umístí text na pevnou pozici na stránce. Výška od horního okraje stránky je daná písmenem v parametrech. Čím vyšší písmeno, tím dále je text na stránce.

*Text pod hlavičkou stránky*

ht|f|

*Text na konci stránky*

ht|z|

### **NT - Nový text**

Vymaže zobrazovanou oblast a zapíše do ní zadaný text. Do textu je možné zadávat i znaky barev @S piky, @H srdce, @D kára a @C trefy.

*Text na novou stránku*

nt|Zahájení 2@C je nejsilnější zahájení jaké můžeme použít.

*Text na vynulování před začátkem nového příkladu.*

nt||

### **AT – Přidej text**

Připíše text za dosud zapsaný. Starý text zešedne.

*Přidání textu za již zapsaný*

at|Odpověď 2@D je naopak to nejslabší, může odpovídající použít. |

### **IA – Vlož licitaci**

Vloží do textu dražební sled. Pro přehlednost je lepší před ním i po něm odřádkovat.

*Vloží do textu dražbu*

ia|1c1d1h1spdrppp|

### **IH vlož obrázek karty**

Je-li první znak je P zobrazují se velké obrázky karet. Pokud je znak vynechán zobrazuje se diagram se znaky barev a čtyřmi barvami pod sebou.

Druhý znak označuje barvu karty

*Vloží AKQJ pikové jako obrázek*

ih|psAKQJ|

## **BM – Vložit obrázek BMP**

*Vloží obrázek*  
bm|jack256.bmp|

## **SE – Vložit zvuk WAV**

*Spustí zvuk*  
se|jackmsj.wav|

## **SB – Bublinová nápověda**

U karty zadaného hráče se objeví v oválku nápověda. Nápověda zmizí až po jejím vynulování.

*Bublinová nápověda u karet hráče západu*  
sb|wZahrajte pikové eso||

*Zrušení bublinové nápovědy u karty hráče západu.*  
sb||

## **LB - dotaz na výběr karty**

Parametr je uveden \*c a za ním následuje dotaz, správná karta a seznam karet. Bohužel se zobrazuje anglický text „Tell me“ a odpověď se opět anglicky označuje jako „Correct“ nebo „Not correct“.

*Výběr ♣Q z ♣QJ109*  
lb|\*cCo vynesete od?^^cQ^cQJT9|

## **Editace přímo v textu**

Pomocí speciálních znaků zadávaných přímo v textu můžeme editovat text bez jeho přerušení. Najde o tag. Tyto znaky se zadávají jako řídící do textu.

## **^\*B - Tučný text**

*Tučné písmo ^\*B, normální písmo ^\*N*  
at|Normální ^\*bTučné ! ^\*nNormální |

## **Barvy**

V souboru můžeme používat a 10 předdefinovaných barev očíslovaných 0-9. Tyto barvy si napřed ve škále RGB nadefinujeme a pak je v programu můžeme přiřazovat.

## **CR, CG, CB – nadefinování složek červené, zelené a modré**

První znak čísla udává číslo barvy, další tři určují intenzitu složky od 0 do 255.

*Barva 0 bude tmavě zelená.*

cr|0023|cg|0076|cb|0056|

*Barva 1 bude béžová*

cr|1248|cg|1231|cb|1189|

*Barvy 2, 3, 4 a 5 budou odstíny světle modré*

cr|2185|cg|2201|cb|2195|

cr|3198|cg|3205|cb|3229|

cr|4142|cg|4156|cb|4204|

cr|5198|cg|5205|cb|5229|

### **BG – barva pozadí**

Vybereme jednu z předdefinovaných barev jako barvu pozadí.

*Pozadí bude barva číslo 1*

bg|1|

*Vrací pozadí na bílou barvu*

bg||

### **CP – barva textu**

Vybereme barvu textu. CP

*Část textu bude barvou 6*

cp|6|at|Červený text|cp||

*Vrací text na implicitní barvu - černou*

cp||

### **CS – barva odkladu obrázků**

Vybereme jednu z předdefinovaných barev jako barvu podkladové barvy nakreslených obrázků.

*Pozadí uvnitř obrazce bude barva číslo 1*

cd|1|

*Vrací pozadí obrazce na bílou barvu*

cs||

### **CD – implicitní barva**

Vybereme jednu z předdefinovaných barev jako implicitní barvu. To je například návratová barva pro text při příkazu cp||. Příkaz NT také vrací barvu textu a pozadí na implicitní barvy.

*Implicitní bude barva číslo 1*

cd|1|

*Vrací implicitní pozadí na černou*

cd||

## Rozdání

### **MD – vytvoření rozdání**

Za tagem MD následuje číslo rozdávajícího 1=Jih, 2=Západ, 3=Sever, 4=Východ. Ve stejném pořadí jsou uváděny listy jednotlivých hráčů. Stačí uvést listy jen tří z nich a program čtvrtého dopočítá, ale vzhledem ke kontrole doporučují zapisovat všechny čtyři. Barva je vždy uvedena znakem barvy S, H, D, C a na pořadí barev v listu tedy nezáleží. Výše karet je uvedena: AKQJT98765432. Tedy T a ne 10. Rozdání nemusí být uvedené celé, je možné vytvářet jen koncovky a dokonce nemusí mít všichni hráči stejný počet karet.

*Vytvoření listu, rozdával N*

md|3SAKQHAK4DAK5CAKQ2,SJT9HJTDJT98CJT98,S432HQ32DQ432C543,S8765H98765D76C76|

### **SV - Stav her**

- je oba v první (možné použít také 0), N znamená NS v druhé, E znamená EW v druhé a B označuje oba v druhé. Je dobré uvést tento kód hned za vytvoření listu.

*Oba v první*

sv|-|pg||

### **AH – hlavička krabice**

Text uprostřed obrazce se stavem her.

*Rozdání 1*

ah|Rozdání 1|

### **PN – Jména hráčů**

Zadávat se v pořadí S, W, N, E a oddělují čárkami.

*Jména hráčů*

pn|Dítětová,Čechová,Petrovská,Čech|

### **HS – zvýraznění barvy**

Za tagem následuje označení hráče světovou stranou a označení barvy žlutým podkladem. Oboje označení je anglickou zkratkou. První písmeno světovou stranu S, W, N, E a druhé písmenko označuje barvu S, H, D, C.

*Označ v listu západu srdce*

hs|wh|

### **LS – zrušení zvýraznění barvy**

Stejným způsobem jako se barva označuje se i odznačuje.

*Zruš označení srdcí v listu západu*

ls|wh|

### **HC – zvýrazní kartu**

Podobně jako se označují celé barvy, lze zvýraznit i jednotlivé karty.

*Označ pikové eso*

hc|sA|

### **LC – zruš zvýraznění karty**

Stejně jako se označuje, se i označení ruší.

*Zruš označení pikového esa*

lc|sA|

## **Dražební tagy**

### **MB – Vytvoř hlášku**

Hlášky jsou zadávány jejich identifikací za tagem MB. Je vždy označena výška a barva. Barva je zadávána pomocí anglických zkratk barev S, H, D, C a N pro BT. Pro kontra se používá D a pro rekontra R.

*Celá dražba*

mb|2n|mb|p|mb|3c|mb|p|mb|3d|mb|p|mb|6n|mb|d|mb|r|mb|p|mb|p|mb|p|

*Dražba přerušená a pokračující na pokyn předvádějíciho*

mb|2n|mb|p|mb|3c|mb|p|mb|3d|mb|p|mb|6n|pg||

mb|d|mb|r|mb|p|mb|p|mb|p|

*Dražbu je také možné uvádět zkráceně*

mb|2np3cp3dp6n|pg||

mb|drppp|

## **Sehrávka**

### **PC – hraj kartu**

Za tagem následuje označení karty. První znak udává barvu, druhá výši karty. Chybí-li označení výše je zahrána nejmenší karta dané barvy. Po skončení zdvihu je dobré vyvolat PG, který zdvih uloží a započítá.

*Hraj pikové eso*

pc|sA|

*Hraj nejmenší káro*

pc|d|

### **DO – nebezpečný soupeř**

Anglicky označí soupeře „Danger“ jako nebezpečného a jeho partnera jako bezpečného „Safe“. Při zadání světových stran sehrávající linky označí oba soupeře za bezpečné, případně nebezpečné.

*Nebezpečný západ*

do|w|

*Zrušit označení nebezpečného soupeře*  
do||

### **PF – povolení volně hrát**

Zadáním tohoto parametru umožníte vybíhání hraných karet obsluhou pomocí myši. Naruší se tím však připravený sled sehrávky.

*Povolení volného hraní karet*  
pf|y|

*Zákaz volného hraní karet*  
pf|n|

## **Větvení programu**

### **UP – Zpět o zadaný počet příkazů**

Skočí zpět o několik příkazů.

*Skočí o 4 kroky zpět*  
up|4|

## **Příklad**

Celý následující příklad je uveden ve stejnojmenném souboru s koncovkou LIN a je možné jej přehrát pro dokreslení funkce jednotlivých tagů.

```
cr|0023|cg|0076|cb|0056|
cr|1248|cg|1231|cb|1189|
cr|2185|cg|2201|cb|2195|
cr|3198|cg|3205|cb|3229|
cr|4142|cg|4156|cb|4204|
cr|5198|cg|5205|cb|5229|
cr|6255|cg|6000|cb|6000|
bg|1|nt|
mn|Základy skvízů - květen 2008|
md|3SAKQHAK4DAK5CAKQ2,SJT9HJTDJT98CJT98,S432HQ32DQ432C543,S8765H987
65D76C76|
sv|n|
ah|Rozdání 1|
pn|Jih,Západ,Sever,Východ|pg||
mb|pp2c|
nt|Máme 32 bodů. |
at|9 v pikách, |hs|ss|pg||
ls|ss|at|7 v srdcích, |hs|sh|pg||
ls|sh|at|7 v kárech |hs|sd|pg||
ls|sd|at|a 9 v trefech. |hs|sc|pg||
ls|sc|at|Zahájení 2@C je nejsilnější zahájení jaké můžeme použít. |pg||
```



mb|p2d|  
at|Odpověď 2@D je naopak to nejslabší, může říci odpovídající. |pg||  
mb|p2np3np6n|  
at|Dražíme 2 BT a partner jen doráží do 3 BT. Spokojíme se tedy s 6 BT. |pg||  
mb|drppp|  
at|Partner, který chtěl se dvěma dosud neukázanými dámami dorazit do 7 BT, dává alespoň  
rekontra. |  
at|Nyní je na nás, abychom nezklamali důvěru do nás vloženou. |pg||  
pc|dj|  
at|  
Západ vynáší @DJ a my provádíme inventuru zdvihů. |  
cp|6|at|Sláva! |cp||  
at|Máme po třech zdvizích v každé barvě, takže se slemem nebudou potíže. |  
at|Zkusíme ale ještě vykouzlit nadzdvih. Kára má asi Západ, ale podíváme se jak to vypadá v  
trefech. |pg||  
pc|ddda|pg||  
pc|caccc|pg||  
pc|ckccc|pg||  
pc|cqccs|  
at|Na @CQ Východ nepřiznal, takže naše @C2 není velká. Nevadí, odehrajeme ještě srdce  
|pg||  
pc|h4|pc|hT|pc|hQ|pc|h5|pg||  
pc|h2|pc|h6|pc|hK|pc|hJ|pg||  
pc|hAshh|  
at|a piky. |pg||  
pc|sqsss|pg||  
pc|sksss|pg||  
hc|sa|  
at|Před odehráním @SA je koncovka připravená. |pg||  
lc|sa|  
pc|sa|  
at|Západ se musí rozhodnout. Buď zahodí @CJ a náš tref vyroste nebo zahodí kára. |pg||  
pc|dss|  
at|Když zahodí káro, dohrajeme na kára. |pg||  
pc|dkddd|pg||  
pc|dddqh|pg||  
pc|dhcc|pg||