# BanEditor チュートリアル ①

2007.4.24 作成

チュートリアルを行なうには、初期画面がきちんと表示されている必要があります。 マニュアルの表紙頁に、初期画面が載っていますので、確認してください。ポイントは、 盤の罫線がきちんと表示されている(=外字の設定が正しく終了している)ことです。

## 1 まず、ファイルを作ろう

メニューから、[ファイル] – [開く / 新規]を選択します。下のダイアログが出てき ますので、[ファイル]の欄に、適当なファイル名を入れて、[開く]ボタンを押します。

ファイルを開く				? 🗙
ファイルの場所型:	🚞 棋譜データ集	•	- 🗈 📸 🎟	
していたファイル	<ul> <li>■ 詰連珠ストックbnw</li> <li>■ 詰連珠作品集bnw</li> <li>■ ron2bnw</li> <li>■ roh支h連本 上級級2次2bnw</li> </ul>	<ul> <li>第9回世界選手権.bnw</li> <li>諸星.bnw</li> <li>諸4ke.BNW</li> <li>■ take.BNW</li> </ul>	■ test3.bnw ■ 123.bnw ■ 斉藤本.bnw	
デスクトップ	<ul> <li>■ BBU/建筑工設開始2.0FW</li> <li>■ ron_2006.bnw</li> <li>■ 明星.bnw</li> <li>■ 06特別昇入段.bnw</li> </ul>	<ul> <li>■ 91-2八¥XA級UNW</li> <li>■ jou.BNW</li> <li>■ 第8回世界選手権bnw</li> <li>■ 斉藤本1.bnw</li> </ul>	<ul> <li>● 04/12.5g¥3.BNW</li> <li>■ 容星.bnw</li> <li>■ 04-名人戦A級.bnw</li> <li>■ 03名人戦A級.bnw</li> </ul>	
71 F¥1X21	<ul> <li>206meijinnsenn.bnw</li> <li>連珠世界データ(山本).bnw</li> <li>詰め連珠上級解答.bnw</li> <li>106名人戦4480.bnw</li> </ul>	<ul> <li>Itest.bnw</li> <li>名人戦決定戦bnw</li> <li>05帝王戦bnw</li> <li>の5帝王戦bnw</li> </ul>	<ul> <li>試入田op.bnw</li> <li>04-名人戦東日本.bnw</li> <li>天空の城bnw</li> <li>可1新鋭トーナポイト.bnw</li> </ul>	
₹1 I)Ľ1-\$	≥ 00-1/+;X-1,∞,5,1/w ≥ 4th上海名人戦bnw ≥ 00-genkon2.bnw ≥ 2002TWC.bnw	<ul> <li>■ 05名人戦A級bnw</li> </ul>	■ 出題中.bnw ■ 2003.bnw ■ 02名人戦A級.bnw	
マイ ネットワーク	マテイル名(N):		▼ 開	(())
	ファイルの種類(工): 連珠盤(*)	onw)	<ul> <li>▼</li> <li>▼</li> </ul>	1211

重複するファイルが無ければ、下のダイアログが出てきます。

確認	<u> </u>		
2	ファイルが存在しません。新規作成しますか?		

ファイルが重複する場合は、そのファイルが開きます。

なお、特定のファイルを開きたいときは、「ファイルを開く」のダイアログで表示されているファイルから選択して開くことができます。

## 2 棋譜を作成しよう

手順を入力するには、

a) マウスで盤上をダブルクリックする

b)Enter キーを押す

c) 数字を入力する

のいずれかで行ないます。

試しに、Enter キーを押してみましょう。点線の矩形(盤カーソル)がある場所に、 手順の入った石が入力されます。ファイルを開いたばかりでは、盤カーソルは天元にあ ります。また、準備されている手順は初手ですから、●が入力されます。手順が入力さ れた後、盤カーソルは一つ右に移動します。この時、盤の横、右下にある部分が、●か ら②に変わったのが分かるでしょうか? ここには、a)または b)の方法で入力された 場合に入力されるキャラクタが入っています。 すなわち、この状態で Enter キーを押すか、盤上の空路をダブルクリックすると、 ②が入力されます。天元のすぐ上にマウスカーソルを持っていき、ダブルクリックして みてください。②が入力されます。

次に、c)の方法を試してみましょう。現在、盤カーソルは天元の上、②の場所にあり ます。このまま c)の方法で入力すると、石が重なってしまうので、盤カーソルを一路 右へ移動します。盤カーソルの移動には、矢印キーを使用します。一路右に動かすには、 右矢印 (→) キーを押します。盤カーソルが移動したら、テンキーから「03」と入力し てください。②の右に③が入力され、盤カーソルが一路右に移動します。

棋譜の入力にこれらの方法が用意されているのは、何を入力するのかによって使い分けるためです。リアルタイムで進行している実戦を入力するなら、Enter かマウスによるダブルクリックで入力するのが良いでしょう。しかし、既に棋譜になった物を入力するなら、テンキーで入力した方が容易です。これは、手順を探す手間を省いたり、誤記を発見しやすいからです。

## 3 う、間違えた!

棋譜を入力していると、間違えは付き物です。その修正はどうやったら良いのでしょう。

今、盤上には花月が並んでいるはずです。実は、花月ではなく、雨月だったなら、3 を一路下にしなくてはなりません。

まず③の場所に盤カーソルを移動します。その状態で、スペースキーを打つと、③が 消え、空路になります。次に、盤カーソルをの①右

横に移動し、テンキーから「03」と入力します。こ れで、雨月になりました。

ー旦増加した「次の手順」は、スペースキーによっ て減少しません。必ず、テンキーで必要な手順を入 力しなくてはなりません。

他の方法として、石自体を移動する方法がありま す。現在雨月が並んだ状態で、③の位置に盤カーソ ルを移動します。そこで、Shift キーを押しながら 上矢印(↑)キーを押してみてください。③が一路 上に移動し、花月に変わったはずです。

この方法は、盤カーソルがある位置以降の石を矢印方向へ移動することになります。 【練習】では、右上の図を入力してみましょう。

## 4 記号の入力

記号の入力方法はいくつか用意されています。まず、最も基本的な方法です。

- 1)入力字種(右図)から、ABC順をクリック この操作で、盤の右下にある次の字が、「A」になります。
- 2) 12の左をダブルクリック これで、「A」が入力されます。

□入力字種――	
○ 珠順入力	○ イロハ順
○ 白先詰物	○ 甲乙丙順
の内追い順	• ABCI
0 いろは順	Cabc順

この方法は、珠順の入力方法と基本的に同じで、他の字種の場合でも有効です。

勘の良い人なら推測できると思いますが、1)の状態で適当な数字を入力することで 直接アルファベットを入力できます。ちょっと試してみましょう。これが、二番目の方 法です。

3) 盤カーソルを3の上へ移動します。

4) キーボードから「24」と入力します。

これで、盤上に「X」が入力されます(右図)。「X」はアルファ ベットの24番目にあたります。

最後に、アルファベットの大文字の場合だけ使える方法です。 5) 盤カーソルを②の上へ移動します。

6) Shift キーを押しながら「Z」を押します。

これで、乙が入力されます。

## 5 入力済みデータの編集

簡単な修正は、前項で書きました。しかし、実は 180 度回転 して入力してしまったり、重複した番号や抜けた番号があった …という場合はどうしたらよいのでしょか。

#### 回転の処理

盤上にマウスカーソルがある状態で、マウスを右クリックし てください。右の PopUp メニューがでてきます。ここで[回転] を選択すると、「回転・反転」ダイアログ(下図)がでますので、 希望する操作を選択してください。

ここでは、[180度(2)」 🜌 🗉 転・ 反転 をクリックしてみます。 結果、右下の図ようにな ります。もう一回、180 度回転して、元に戻して おきます。

## ○ 終了(<u>0</u>) ○ 270度(3) ○ 90度(1) ○ 180度(2) ○ 左右反転(5)

## 石が重複する場合の処理

石が重複する場合は、重複する石の上にマウス カーソルを移動し、右クリックして PopUp メニュー を出します。ここで、[珠順+1]を選択すると、盤 カーソルが置かれた石の順番以降が全て1つ増えま す。連珠では、一つだけずれるケースは少なく、多 くの場合2つ単位でずれます。そこで、同じ操作を もう一回して、珠順を2つ増やすことができます。

このままでは、重複した石はそのまま残ってしま います。重複したどちらかの石は、この操作によっ て出来た空きに入るはずです。誤っている方の石を









4

正しい珠順に訂正してください。

#### 6 棋譜情報の入力

棋譜の入力が終わったら、対局者や対局日・棋戦・勝敗の情報を入力します。

棋譜属性

まず、棋譜属性を選択します。左側が実戦系、右側が詰連珠系の項目です。この選択 によって、入力項目の表示が実戦用・詰連珠用で変化します。

今回は、実戦ですから、実戦を選択します。

仮先

「仮」の所は、仮先の場合にチェックします。クリックすると、チェックが付き、も う一度クリックすると、チェックが消えます。どちらでもない場合(初期状態)に戻す には、右クリックしてください。

段級位

対局者欄には、段級位と氏名を入れます。段位は、数字を入れます。試しに、「1」と 入れてタブキーを押してみてください。「1」が「初」に変わって、氏名欄がアクティブ になります。

段位は、初段が「1」、以下九段が「9」となります。級位は、1級が「-1」、2級が「-2」 のように、マイナス値を入れてください。なお、名人は「M」で入力できます。

○段「格」という場合は、数字の後ろに「k」を付けてください。

氏名

対局者の名前を入力してください。簡単に氏名を入力できるように、データベースに 登録することも出来ます。詳しくはマニュアルを見てください。

## 5珠

5珠二カ所指定打ちの場合、もう一つの5珠の場所を入力します。座標ではなく、実際の手順で入力しましょう。手順がない場所の時は、記号を入れます。

3箇所以上入力する場合は、「,」で区切って入力します(3.10.0からサポート)。

対局日

西暦での入力を想定しています。「年 / 月 / 日」で入力します。

年は、下二桁で入力できますが、その場合上二桁は推測で補われます。正しくない場 合は、手で直してください。

#### 対局場所

この辺りは、適当に入れてください(^^)

試合結果

対局結果は、メモ欄に入れます。コメント欄でもどちらでも良さそうですが、メモ欄 を使用してください。これは、簡単な入力方法が用意されている点と、集計出来る仕掛 けがあることが理由です。

カーソルをメモ欄に移動してから、Ctrl キーを押しながら↓キーを押してみてください。「黒 15 にて白投了」という文字が自動で入力されます。これが、入力された情報に対する最も一般的な結果になります。

満局だったら、Ctrl キーを押しながら→キーを押します。

5

それ以外のケースとして、

Ctrl キーを押しながら↑キーで「五連勝ち」 Ctrl キーを押しながら←キーで「禁手負け」 が入力できます。

コメント欄には、対局の感想など、思うところを記入してください。

以上が、基本的な棋譜の入力方法です。