CHESS CAPTURE

Manual completo de uso

iOS y Android

De la planilla al tablero.
De la revisión al PGN.

Aprende a capturar, comprobar y conservar tus partidas, con instrucciones prácticas e imágenes de la interfaz.



CAPTURA · REVISA · CONSERVA

Índice

Toca un tema para abrirlo. En cada página puedes volver a este índice.

01 Tu partida, recuperada. 4
02 Instala la app y prepara tu primera partida 5
03 Qué incluye cada modalidad 6
04 Hasta dónde puedes usar la DEMO 7
05 Conoce la pantalla de inicio 8
06 Tu primer recorrido completo 9
07 Una buena foto facilita todo lo demás 10
08 Fotografía o elige una imagen 11
09 Elige el idioma escrito en la planilla 12
10 Encuadra todas las jugadas 13
11 Gira la foto y ajusta el marco sin arrastrar 14
12 Añade una hoja de continuación 15
13 Inicia la lectura local 16
14 Ubícate en la pantalla de revisión 17
15 Aprende a leer los estados 18
16 Revisa una jugada sin saltarte pasos 19
17 Escribe la jugada que realmente ves 20
18 Encuentra una alternativa por pieza 21
19 Recorre la partida y amplía el tablero 22
20 Lo que está escrito y la jugada elegida 23
21 Consulta otra vez la misma casilla 25
22 Consulta la posición y las lecturas conservadas 26
23 Explora una duda con reglas y Stockfish 27
24 Indica dónde termina la anotación 28
25 Corrige una tabla mal distribuida 30
26 Marca las cuatro esquinas del bloque 31
27 Transcribe o corrige filas completas 32
28 Recupera una lectura que se interrumpió 33
29 Una segunda planilla, otra mirada 34

Índice

Toca un tema para abrirlo. En cada página puedes volver a este índice.

30 Decide mirando las dos escrituras 36
31 Empieza una partida con tu voz 37
32 Continúa o corrige sin empezar de cero 39
33 Prepara una relectura con IA 41
34 Compara la IA con tu lectura 42
35 Pon nombre y datos a tu partida 43
36 Prepara la exportación PGN 45
37 Elige revisado, provisional o incompleto 46
38 Guarda el archivo en Android o iOS 48
39 Conserva fotos, correcciones y progreso 49
40 Encuentra y abre una partida guardada 50
41 Organiza tus copias con cuidado 51
42 Conserva una partida completa fuera de la app 52
43 Recupera una copia y vuelve a trabajar 54
44 De recuperar tu partida a entenderla 55
45 Lee cada hallazgo en el tablero 57
46 Prueba tu idea y vuelve a la partida 58
47 Consulta tu acceso y restaura una compra 60
48 Qué funciona sin conexión y dónde se guarda 61
49 Práctica guiada: recupera tu primera planilla 62
50 Si la lectura no encaja 63
51 Si no puedes guardar o abrir Doctor 64
52 Vocabulario esencial de Chess Capture 65
53 Ayuda, versiones y fuentes oficiales 66
54 Fuentes y enlaces del manual 67

01 / GUÍA PASO A PASO

Tu partida, recuperada.

Empieza aquí · Cómo usar este manual

Chess Capture convierte la foto de tu planilla en una partida que puedes revisar, conservar y exportar en PGN. La lectura propone; tú confirmas lo que realmente jugaste.

1. Sigue el recorrido Captura → Revisión → Guardar. Si empiezas desde cero, lee los primeros capítulos en orden; después usa el índice para volver a una herramienta concreta.
2. Cada lección muestra la ruta de entrada, los pasos y los controles ampliados. Muchos mandos de esta app son botones con texto: busca la palabra mostrada, además del símbolo.
3. «Toca» sirve para Android, iPhone y iPad. Las ventanas de cámara, fotos, archivos y compras pertenecen al sistema; su aspecto puede variar. Desplázate dentro del panel si un control queda más abajo.
4. Las imágenes se identifican como captura oficial, vista de la demo o control ampliado de referencia. Las funciones de voz y copia externa se explican cuando aparecen en tu versión.

PARA HACERLO BIEN

Una partida visible en el tablero todavía puede contener propuestas sin revisar. Comprueba siempre la escritura y el estado de cada jugada.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3

02 / GUÍA PASO A PASO

Instala la app y prepara tu primera partida

Google Play o App Store → Chess Capture → Abrir

Descarga la edición oficial desde los enlaces de esta página. Puedes usar el núcleo local sin crear una cuenta de Chess Capture.

1. En Android, abre la ficha Silicio Chess Capture en Google Play. En iPhone o iPad, abre la ficha de App Store. Comprueba el nombre y el icono del caballo dorado antes de instalar.
2. iPhone y iPad requieren iOS/iPadOS 17.0 o posterior. La compra de paquetes de relectura con IA requiere iOS 18 o posterior. En Android, comprueba la compatibilidad que muestra Google Play para tu equipo.
3. Ten a mano una planilla legible, una superficie plana y buena luz. Puedes fotografiarla en el momento o elegir una imagen que ya tengas en Fotos o en tu galería.
4. Abre la app. Al usar la cámara o seleccionar una imagen, concede el acceso necesario en la ventana de tu sistema. Si lo denegaste antes, puedes revisarlo en los ajustes de permisos de la app.

PARA HACERLO BIEN

Los enlaces de descarga de este PDF se pueden tocar. Usa la tienda correspondiente a tu dispositivo y la cuenta con la que gestionarás tus compras.

Android · Descargar en Google Play

iPhone y iPad · Descargar en App Store

Fuentes: 1 · 2 · 4 · 5

03 / GUÍA PASO A PASO

Qué incluye cada modalidad

Inicio → Lectura y precios

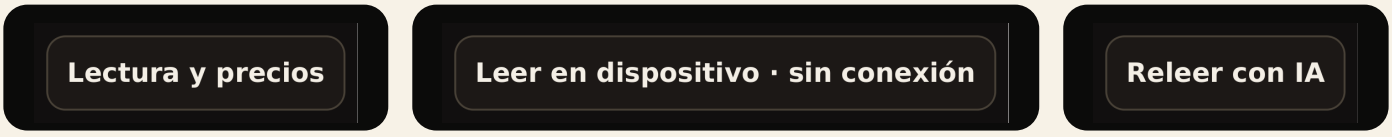
La prueba de la app instalada, el desbloqueo local y las relecturas con IA tienen alcances diferentes. Consulta el contador y el precio que muestra tu app antes de comprar.

1. Android ofrece cinco fotos distintas de prueba, sin caducidad ni renovación mensual, y un primer informe completo de Doctor. Reabrir ese informe permite seguir estudiándolo.
2. En Android, una lectura terminada con texto puede utilizar una foto aunque queden dudas. Un fallo técnico o una lectura sin texto no consume una. Releer la misma foto ya registrada no utiliza otra foto gratuita.
3. En iPhone y iPad, consulta el contador de prueba de la app antes de iniciar una nueva lectura. La pantalla de acceso muestra las condiciones disponibles para tu versión.
4. En Android, el desbloqueo local es una compra única para lecturas locales ilimitadas e informes adicionales de Doctor. En iOS, revisa el alcance mostrado al comprar. En ambas tiendas, las relecturas con IA se ofrecen aparte en paquetes de diez.
5. En Android, agotar las cinco fotos no cierra la revisión, la biblioteca, la entrada manual ni la exportación PGN. El dictado sigue dependiendo de la compatibilidad de tu teléfono.

PARA HACERLO BIEN

El desbloqueo local no añade saldo de IA. No confundas una foto de prueba con una partida: una partida puede necesitar varias hojas.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 4 · 5

04 / GUÍA PASO A PASO

Hasta dónde puedes usar la DEMO

Web de la marca → Apps → Chess Capture → Demo

La demo permite conocer el trabajo de captura y revisión en el navegador. El resto de este manual enseña la app instalada para Android e iOS.

1. Dispones de tres escaneos locales por navegador. Puedes cargar una foto o usar la planilla de ejemplo; la lectura empieza al pulsar Leer en dispositivo.
2. Puedes comparar la lectura con la foto, corregir jugadas, recorrer el tablero y conservar la revisión localmente. Al agotarse los escaneos, puedes seguir revisando y reproduciendo lo ya leído.
3. La demo no permite exportar PGN, utilizar relecturas con IA, dictado, Doctor ni copias de seguridad externas. Al tocar PGN aparece el aviso para descargar la app.
4. Necesitas conexión para cargar la demo y sus recursos. El escaneo y la revisión se realizan en el navegador; sus fotos, borrador y contador pertenecen a ese navegador.



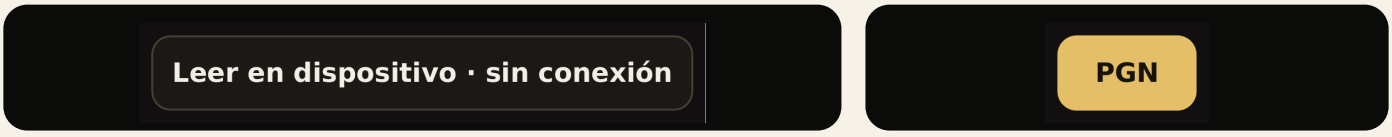
Aviso real de la demo al tocar PGN.

PARA HACERLO BIEN

La demo no es una copia en la nube de tu biblioteca móvil. Borrar los datos del navegador puede hacer que pierdas el trabajo local.

Abrir la demo oficial →

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

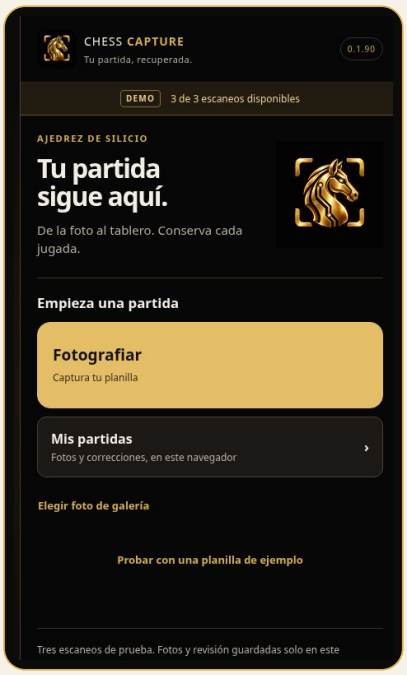
05 / GUÍA PASO A PASO

Conoce la pantalla de inicio

Abre Chess Capture → Inicio

El caballo dorado identifica la app. Desde Inicio puedes comenzar una captura, recuperar trabajo o acceder a tu biblioteca.

1. Fotografiar inicia la cámara. Elegir foto de galería abre el selector de imágenes. Ambos caminos llevan a preparar la planilla antes de leerla.
2. Continuar donde lo dejaste, cuando aparece, abre el borrador activo. En la pantalla de captura también puedes encontrar Continuar mi partida.
3. Mis partidas reúne las copias que guardaste con fotos y correcciones. Lectura y precios permite consultar tu acceso y las opciones de compra.
4. Si tu versión ofrece Dictar, puedes crear una partida introduciendo una jugada cada vez. Su capítulo explica cómo distinguir una partida nueva de la continuación de un dictado anterior.



Inicio de la demo: las opciones comerciales pertenecen a la app instalada.

PARA HACERLO BIEN

Para conservar otra partida antes de empezar, guarda una copia en Mis partidas. El borrador activo es tu mesa de trabajo.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3

06 / GUÍA PASO A PASO

Tu primer recorrido completo

Fotografiar → Leer → Revisar → Guardar

Haz una primera prueba con una planilla corta y clara. El objetivo es terminar con una partida que puedas reconocer en el tablero y guardar.

1. Carga la foto, comprueba las iniciales de las piezas y encuadra todas las columnas de jugadas. Deja fuera nombres y firmas.
2. Toca Leer en dispositivo y espera a que termine. En Revisión, empieza por la primera jugada y compara cada propuesta con la escritura.
3. Si coincide, toca la propuesta. Si no coincide, abre Otra jugada, escribe la correcta y pulsa Revisar y avanzar. Atiende a las casillas que requieran revalidación después de un cambio.
4. Comprueba la última jugada escrita y el resultado. En Guardar, verifica el orden de las filas y el final, conserva una copia con fotos y guarda el PGN.

PARA HACERLO BIEN

El resultado ideal es «todas las jugadas revisadas por ti». Si interrumpes el trabajo, guarda con fotos y continúa más tarde.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

07 / GUÍA PASO A PASO

Una buena foto facilita todo lo demás

Prepara la planilla → Fotografiar o Elegir imagen

La app trabaja con la escritura de tu planilla. Una imagen clara reduce las ambigüedades y te permite revisar mejor los recortes.

1. Extiende la hoja sobre una superficie plana y usa luz uniforme. Evita sombras de la mano, reflejos y pliegues que tapen letras o separadores.
2. Sitúa la cámara lo más paralela posible al papel. Incluye toda la tabla y sus columnas; deja algo de margen para ajustar el marco después.
3. Antes de aceptar la foto, comprueba que puedes distinguir números y letras al ampliarla. Si la imagen está movida, repítela mientras todavía tienes la planilla a mano.
4. Conserva la imagen original. Una captura pequeña de mensajería o una foto ya recortada puede haber perdido información que luego necesitarás.

PARA HACERLO BIEN

Para una planilla de varias hojas, fotografía cada hoja completa y usa Hoja de continuación para incorporarlas a la misma partida.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

08 / GUÍA PASO A PASO

Fotografía o elige una imagen

Inicio → Fotografiar / Elegir foto de galería → 01 Captura

Los dos métodos conducen a la misma preparación. Aún puedes revisar la orientación, la notación y el encuadre antes de iniciar la lectura.

1. Para una foto nueva, toca Fotografiar y utiliza la cámara del sistema. Acepta la imagen cuando esté enfocada y se vea toda la tabla.
2. Para una imagen existente, toca Elegir foto de galería; dentro de Captura el botón se llama Elegir imagen. Selecciona el original que corresponda a la partida.
3. Mira la vista previa. Usa Ampliar para comprobar detalles y vuelve a la pantalla de captura para continuar. Seleccionar una imagen no equivale a confirmar sus jugadas.
4. Si la app avisa que sustituirá el borrador, conserva primero el trabajo que quieras guardar. La continuación de una misma partida se añade con su botón específico.



Planilla cargada en Captura, antes de revisar las jugadas.

PARA HACERLO BIEN

En Android e iOS, los nombres de los álbumes y botones del selector pertenecen al sistema. Busca la foto y confirma la selección.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3

09 / GUÍA PASO A PASO

Elige el idioma escrito en la planilla

01 Captura → Notación → Idioma escrito en la planilla

Este ajuste describe las iniciales de las piezas que aparecen en el papel. El idioma de la interfaz y el de la planilla pueden ser distintos.

1. Toca la línea Notación para desplegar el selector. Elige Español si la planilla usa R, D, T, A y C para rey, dama, torre, alfil y caballo.
2. Elige English si aparecen K, Q, R, B y N. Una planilla con Nf3 necesita notación inglesa aunque estés leyendo este manual en español.
3. La letra R tiene sentidos diferentes: rey en español y torre en inglés. Comprobar este ajuste evita interpretar mal una pieza desde el principio.
4. Al escribir filas manualmente también hay un selector Notación. Haz que coincida con las iniciales del texto que vas a introducir.

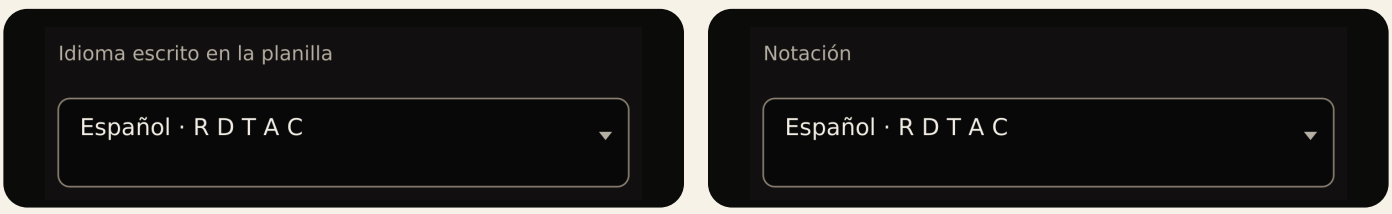


Selector desplegado de las iniciales escritas.

PARA HACERLO BIEN

Cambiar este selector no traduce los botones de la app. En el PGN exportado se utiliza la notación estándar internacional.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

10 / GUÍA PASO A PASO

Encuadra todas las jugadas

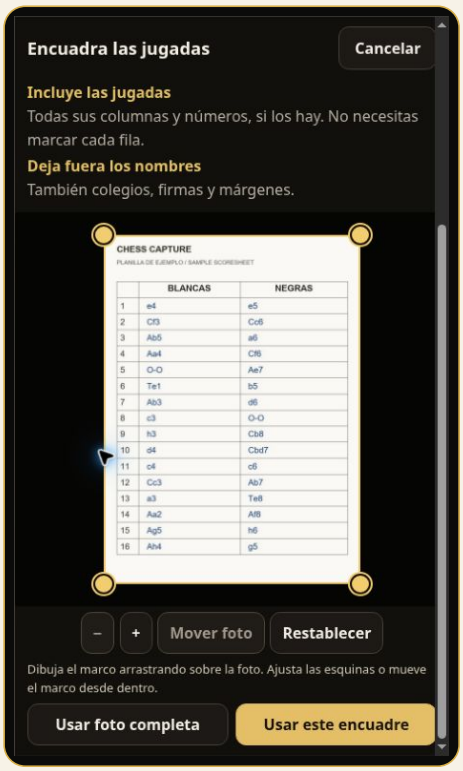
01 Captura → Encuadrar jugadas

El primer encuadre indica qué parte de la foto contiene la anotación. Incluye todas sus columnas y los números de jugada, si los hay.

1. Toca Encuadrar jugadas. Ajusta las cuatro esquinas para que el marco rodee la tabla; puedes dibujarlo arrastrando sobre la foto y moverlo desde su interior.
2. Deja fuera nombres, firmas, colegios y márgenes innecesarios. Si hay varios bloques de jugadas uno junto a otro, incluye todos en este primer encuadre.
3. Usa + y − para ampliar o alejar. Cuando esté disponible, Mover foto permite desplazar la imagen ampliada. Restablecer te ayuda a comenzar de nuevo.
4. Toca Usar este encuadre para aceptarlo. Usar foto completa conserva toda la imagen; Cancelar vuelve sin aplicar el nuevo marco.

PARA HACERLO BIEN

En esta primera lectura no necesitas marcar cada fila. El ajuste avanzado de un bloque de dos columnas se explica más adelante.



Marco inicial: todas las columnas y su numeración.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

11 / GUÍA PASO A PASO

Gira la foto y ajusta el marco sin arrastrar

01 Captura → Girar y ajustar

Si la planilla está de lado o necesitas un ajuste más preciso, abre Orientación y encuadre.

1. Si ya se leyó un encuadre, toca primero Imagen completa. Después utiliza Girar 90° hasta que las filas se lean de izquierda a derecha. Comprueba la vista previa y vuelve a encuadrar.
2. Imagen completa elimina el encuadre vigente para trabajar de nuevo sobre todo el original. Revisa después qué parte de la foto quieres leer.
3. Abre Encuadrar sin arrastrar. Los cuatro valores son porcentajes: desde la izquierda, desde arriba, ancho y alto. Un ancho y alto de 100 abarcan toda la dimensión correspondiente.
4. Introduce los valores, toca Aplicar encuadre y comprueba el resultado en la foto. Cierra el panel para continuar con la lectura.

PARA HACERLO BIEN

Una tabla bien orientada y completa es más útil que un recorte demasiado estrecho que corte una letra o una columna.



Ajuste de encuadre mediante porcentajes.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

12 / GUÍA PASO A PASO

Añade una hoja de continuación

Captura → + Hoja de continuación · o Revisión → Más → + Añadir hoja de continuación

Una partida puede ocupar varias hojas. Añade cada continuación dentro de la misma partida para conservar el orden de las jugadas.

1. Abre el botón de continuación. Escribe la primera jugada real de la nueva hoja: si la primera termina en 40 y la siguiente comienza en 41, introduce 41.
2. Si hay jugadas escritas en una cabecera, cuentan. Mira la primera fila escrita, sin guiarte solo por el diseño impreso de la planilla.
3. Toca Elegir continuación o Fotografiar continuación. Prepara el marco y lee esa hoja. Las hojas y confirmaciones anteriores se conservan.
4. El selector Hoja de esta partida permite cambiar el original que estás viendo. Si la app advierte de un rango que se superpone, revisa el número inicial antes de continuar.



El número inicial enlaza la nueva hoja con la partida.

PARA HACERLO BIEN

Una hoja que continúa desde la jugada 41 se añade aquí. Contrastar con otra planilla se utiliza para una segunda fuente de la misma partida.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

13 / GUÍA PASO A PASO

Inicia la lectura local

01 Captura → Leer en dispositivo · sin conexión

Cuando la foto, la notación y el marco estén listos, deja que Chess Capture lea la escritura y reconstruya la secuencia.

1. Toca Leer en dispositivo. La app puede pasar por las etapas Filas, Lectura, Trazos y Partida. El tiempo depende de la imagen y de tu dispositivo.
2. Permanece en la pantalla mientras procesa. La lectura local no envía tu foto a un servicio de IA; la relectura con IA es una opción separada.
3. Cuando aparezca Revisión, observa cuántos movimientos están disponibles y cuáles necesitan atención. Que una secuencia pueda reproducirse no significa que todas sus jugadas estén confirmadas.
4. Si la app ofrece Continuar lectura pendiente o Reintentar lectura, utiliza esa acción para el trabajo interrumpido. Conserva la foto y el borrador antes de empezar otra partida.

PARA HACERLO BIEN

El siguiente paso es cotejar las jugadas con el papel. Incluso una lectura que parece perfecta necesita tu revisión.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3

14 / GUÍA PASO A PASO

Ubícate en la pantalla de revisión

Lectura terminada → 02 Revisión

Esta pantalla reúne la partida, la escritura y las herramientas para corregirla. Revisa siempre el número de jugada y el color del turno seleccionado.

1. La franja de jugadas te permite seleccionar un turno concreto. El recorte muestra blancas a la izquierda y negras a la derecha; el borde dorado identifica la casilla que estás revisando.
2. La propuesta es la lectura que la app puede usar para recorrer la partida. Debajo verás alternativas o el acceso Otra jugada para introducir la que realmente está escrita.
3. El tablero sigue la secuencia disponible y puede mostrar una posición procedente de una propuesta provisional. Comprueba el rótulo y el estado antes de darla por revisada.
4. Tablero amplía la zona de juego; Jugadas abre la anotación completa; Más reúne foto, datos, final y otras ayudas. La barra inferior contiene navegación, PGN y Acciones.

PARA HACERLO BIEN

En una pantalla estrecha puede cambiar el orden visual de tablero y recorte. Usa los nombres de los controles para orientarte.



Captura oficial de iPhone. A: Jugadas. B: Más. C: PGN.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

15 / GUÍA PASO A PASO

Aprende a leer los estados

02 Revisión → Jugadas

Cada estado responde a una pregunta diferente: ¿hay una lectura?, ¿encaja en la partida?, ¿la has comprobado tú?

1. ✓ Revisada: tú has aplicado o confirmado la jugada. ◇ Propuesta: existe una lectura utilizable, pero todavía requiere tu comprobación con la foto.
2. ? Dudosa: la escritura o la reconstrucción necesita atención. Mira el recorte y compara las alternativas antes de elegir.
3. ! Sin lectura o Sin propuesta: falta una lectura utilizable o una jugada que encaje. ! Revalidar: una corrección anterior ha cambiado el contexto y debes comprobar de nuevo esa jugada.
4. ↳ Pendiente: primero debes resolver una jugada anterior. Busca la primera interrupción; muchas casillas posteriores pueden depender de esa única decisión.

PARA HACERLO BIEN

Siguiente problema ayuda a encontrar dudas e interrupciones. Completa después la revisión de las propuestas que aún no hayas confirmado.



Los estados se ven en cada media jugada.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

16 / GUÍA PASO A PASO

Revisa una jugada sin saltarte pasos

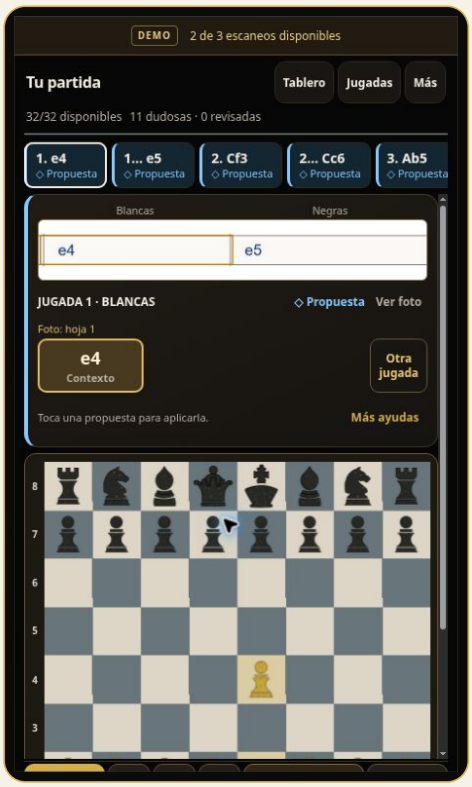
02 Revisión → Selecciona una jugada → Compara recorte y propuesta

Revisa turno a turno, empezando por el principio. Una decisión correcta al inicio permite interpretar mejor lo que viene después.

1. Toca la jugada en la franja o en Jugadas. Comprueba el número y si corresponde a blancas o negras; observa el borde dorado del recorte.
2. Lee la escritura antes de mirar la propuesta como respuesta. Si necesitas más detalle, toca Ver foto y examina el contexto de la fila.
3. Si la propuesta coincide, tócala para aplicarla y marcarla como revisada. La elección se aplica al momento; no hace falta buscar otro botón de aceptación.
4. Si no coincide, abre Otra jugada. Después de corregir, comprueba las casillas siguientes que la app señale para revalidación. Puedes usar Acciones → Deshacer si elegiste por error.

PARA HACERLO BIEN

Anterior, Siguiente y Reproducir solo recorren la partida. Mirar una posición o avanzar no confirma lo escrito.



Una propuesta puede reproducirse antes de estar revisada.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

17 / GUÍA PASO A PASO

Escribe la jugada que realmente ves

02 Revisión → Otra jugada → La jugada que ves

Este editor cambia la jugada seleccionada. Se utiliza cuando la propuesta no coincide con tu planilla o falta una lectura clara.

1. Abre Otra jugada. La ventana conserva el recorte para que puedas contrastar número, color y escritura mientras corriges.
2. Escribe una sola jugada en La jugada que ves. Usa las iniciales del idioma de la interfaz: Cf3 en español o Nf3 en inglés. Este editor no toma el idioma de la foto. Mantén capturas, jaques y promociones cuando correspondan.
3. Usar aplica el texto válido. Revisar y avanzar aplica la jugada y pasa al turno siguiente. Si la entrada no encaja, revisa la notación y la posición anterior antes de forzar una elección.
4. Cierra el panel para volver a la partida. Una corrección puede hacer que las jugadas posteriores necesiten revalidación; atiende al primer punto que deje de encajar.

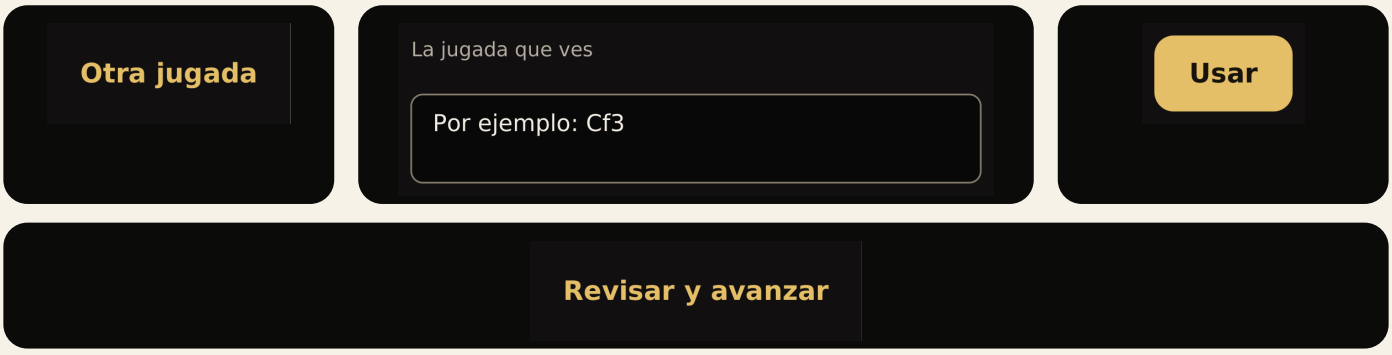


Captura oficial: campo de corrección y selección por pieza.

PARA HACERLO BIEN

La app busca una secuencia legal, pero la elección debe corresponder a la escritura real. Una buena jugada de ajedrez no demuestra lo que se anotó.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

18 / GUÍA PASO A PASO

Encuentra una alternativa por pieza

02 Revisión → Otra jugada → Elegir por pieza

El selector por pieza te ayuda cuando reconoces qué pieza se movió, pero necesitas localizar su jugada legal.

1. Abre Elegir por pieza dentro del editor. Toca el símbolo de peón, caballo, alfil, torre, dama o rey; Todas muestra el conjunto cuando está disponible.
2. Compara las jugadas que aparecen con la escritura. Son movimientos legales desde esa posición, no afirmaciones de que el reconocimiento haya leído cada uno.
3. Tocar una alternativa aplica la corrección al momento. Si seleccionaste una pieza equivocada o confundiste dos destinos, vuelve a la revisión y usa Deshacer.
4. La vista habitual del tablero puede ser solo de reproducción. Para corregir de forma consistente, utiliza las propuestas o este editor. Si se habilita un movimiento en el tablero, comprueba igualmente la casilla seleccionada.

PARA HACERLO BIEN

Si una promoción necesita concretarse, elige la pieza correcta. La dama no debe darse por supuesta si la planilla indica otra pieza.



Símbolos reales: filtra las alternativas por pieza.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

19 / GUÍA PASO A PASO

Recorre la partida y amplía el tablero

02 Revisión → Barra inferior / Tablero / Jugadas

La navegación sirve para entender la secuencia, localizar un momento y comprobar la continuidad de tu partida.

1. ‹ retrocede un turno y › avanza al siguiente. ▶ inicia la reproducción; al pausarla puedes volver a una casilla concreta.
2. Tablero amplía la posición. Girar tablero cambia la orientación para verla desde el otro lado. Ver lectura te devuelve al recorte de la jugada.
3. Jugadas abre toda la anotación. Desde allí, Inicio va al comienzo y Final disponible al extremo que puede recorrerse; también puedes tocar cualquier jugada visible.
4. Siguiente problema localiza el siguiente punto que necesita atención. Al volver a revisar, mira siempre el estado de la casilla, no solo la posición del tablero.

PARA HACERLO BIEN

Ninguno de estos controles confirma una lectura. Usa la propuesta o el editor cuando hayas cotejado la escritura.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

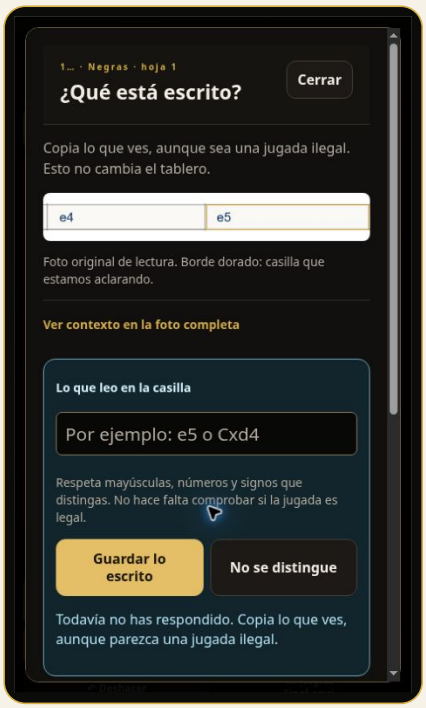
20 / GUÍA PASO A PASO

Lo que está escrito y la jugada elegida

Revisión → Más ayudas → Aclarar lectura / Leer esta casilla

A veces distingues la escritura, pero todavía no sabes qué jugada representa. La respuesta visual guarda lo que ves sin cambiar el tablero. Corregir una jugada es una acción distinta.

1. Abre Más ayudas. Aclarar lectura puede proponerte una casilla útil para resolver la duda; Leer esta casilla permite examinar la seleccionada. Comprueba el número, el color y el recorte antes de responder: la pregunta puede referirse a otra casilla.
2. En Lo que leo en la casilla, copia las letras, números y signos que distingas. Respeta mayúsculas y capturas. Toca Guardar lo escrito aunque la anotación no parezca una jugada legal; aquí estás describiendo la tinta.
3. Si no se distingue, utiliza ese botón en lugar de inventar una lectura. La respuesta queda guardada aparte. Puedes revisar tu respuesta visual o usar Deshacer respuesta; estas acciones modifican esa observación, sin confirmar una jugada del tablero.



Respuesta visual: registra la tinta sin confirmar una jugada.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

20 / GUÍA PASO A PASO

Lo que está escrito y la jugada elegida · Continuación

Revisión → Más ayudas → Aclarar lectura / Leer esta casilla

4 Si aparecen consecuencias propuestas, compáralas con la foto antes de aplicar una. Guardar la respuesta literal no las acepta automáticamente. Para corregir directamente la jugada seleccionada, vuelve a Otra jugada, introduce la notación correcta y toca Usar.

PARA HACERLO BIEN

No fuerces una letra para que la partida encaje. Una respuesta honesta como No se distingue conserva la duda y evita convertir una suposición en una corrección.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

21 / GUÍA PASO A PASO

Consulta otra vez la misma casilla

Revisión → Más ayudas → Segunda lectura

Segunda lectura vuelve a examinar la tinta de una casilla cuando existe un recorte válido y tu versión ofrece esa función. Es una ayuda local, distinta de Releer con IA.

1. Selecciona una jugada todavía sin revisar y abre Más ayudas. Si aparece Segunda lectura, tócala y espera el resultado. Cuando una lectura ya está disponible, el botón puede cambiar a Ver segunda lectura para volver a consultarla.
2. Compara las alternativas con el recorte original. Son posibles interpretaciones de la escritura, no recomendaciones de juego. Si reconoces la correcta, toca esa alternativa: solo entonces se aplica la corrección, que podrás deshacer desde la revisión.
3. Si no aparecen alternativas útiles, cierra el cuadro y continúa con Otra jugada o con una respuesta visual. Que el lector no encuentre otra opción no demuestra que la propuesta actual sea correcta; comprueba siempre la planilla.
4. Si el botón no está disponible, revisa la foto completa y utiliza las herramientas que ofrece tu versión. Una jugada ya confirmada se cambia con Otra jugada. No necesitas iniciar una relectura de pago para escribir una corrección manual.

PARA HACERLO BIEN

Segunda lectura consulta una casilla de tu foto; Contrastar con otra planilla añade otra fuente. Elegir la ayuda adecuada te evita rehacer trabajo que ya revisaste.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

22 / GUÍA PASO A PASO

Consulta la posición y las lecturas conservadas

Revisión → Más → Leer posición en texto / Lecturas de esta casilla

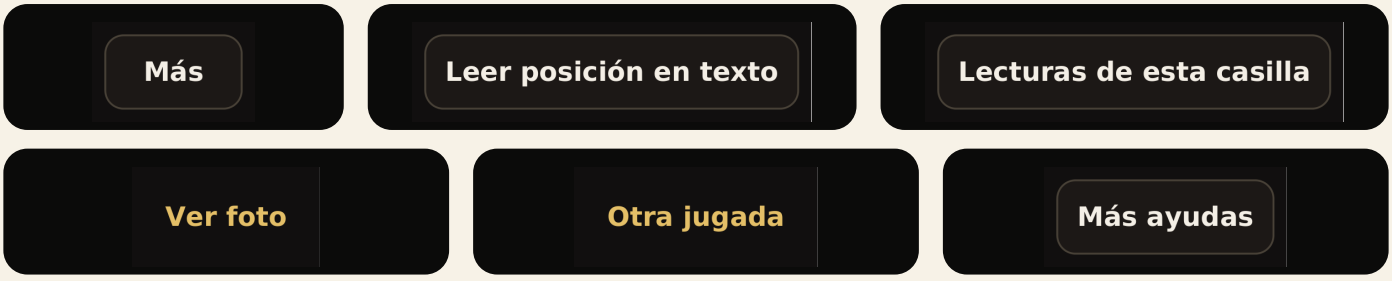
Además del tablero y la foto, puedes consultar información textual. Estas vistas te ayudan a orientarte y a conocer las lecturas disponibles; abrirlas no cambia la partida ni confirma una propuesta.

1. Selecciona una jugada y abre Más → Leer posición en texto. Encontrarás el bando que mueve y las piezas con sus casillas, por ejemplo rey en g1. Es una descripción de la posición mostrada, no un campo para editarla.
2. Comprueba el estado que acompaña la posición: puede proceder de una lectura provisional o de una jugada revisada. La descripción textual no convierte una propuesta en certeza. Para corregir el turno seleccionado, utiliza Otra jugada o una propuesta que hayas cotejado.
3. En Contrastar lecturas y ayuda avanzada, despliega Lecturas de esta casilla cuando aparezca. La lista identifica lecturas conservadas, como recorte original o casilla ampliada. Puede estar oculta si esa casilla no conserva lecturas registradas.
4. Compara esos textos con Ver foto y con las alternativas de la revisión. Varias pasadas sobre la misma fotografía no equivalen a varias planillas independientes. Si distingues la escritura, aplica la jugada correcta o registra una respuesta visual desde Más ayudas.

PARA HACERLO BIEN

Leer posición en texto describe el tablero; Lecturas de esta casilla conserva interpretaciones de la imagen. Mantén esa diferencia cuando compares una pieza, una casilla o una letra dudosa.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

23 / GUÍA PASO A PASO

Explora una duda con reglas y Stockfish

Revisión → Más → Contrastar lecturas y ayuda avanzada → Explorar con reglas y Stockfish

Esta ayuda explora una jugada durante la recuperación. Separa las opciones que encajan con la anotación de las ideas que recomienda el motor. Iniciar el análisis no confirma ni modifica movimientos.

1. Selecciona el turno que quieres aclarar. Si su posición depende de una jugada anterior, resuelve primero esa interrupción. Abre Más y después Explorar con reglas y Stockfish; toca Explorar esta posición para iniciar la comprobación local.
2. Lee Encaje con lo escrito. Este grupo compara jugadas legales desde la posición anterior al turno seleccionado con las anotaciones posteriores. Una continuidad compatible ayuda a investigar, pero también puede depender de otra lectura equivocada: no demuestra qué dice la tinta.
3. Consulta Sugerencias de Stockfish por separado. El motor muestra calidad ajedrecística y variantes posibles; no ordena las lecturas por probabilidad de estar escritas. Una mala jugada también pudo jugarse, así que vuelve al recorte antes de elegir.
4. Toca una opción solo cuando hayas decidido que corresponde a la anotación: aplica únicamente esa jugada, no toda la variante. Puedes usar Deshacer después. Cancelar análisis detiene la exploración; cerrar la ayuda también puede detener el cálculo en curso.

PARA HACERLO BIEN

Esta exploración ayuda a resolver un turno durante la revisión. Doctor estudia la partida ya revisada. Ninguno de los dos puede certificar por sí solo lo que estaba escrito en la planilla.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

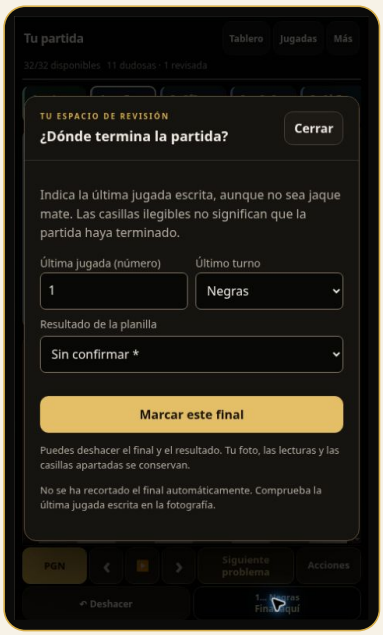
24 / GUÍA PASO A PASO

Indica dónde termina la anotación

02 Revisión → Acciones → Final aquí

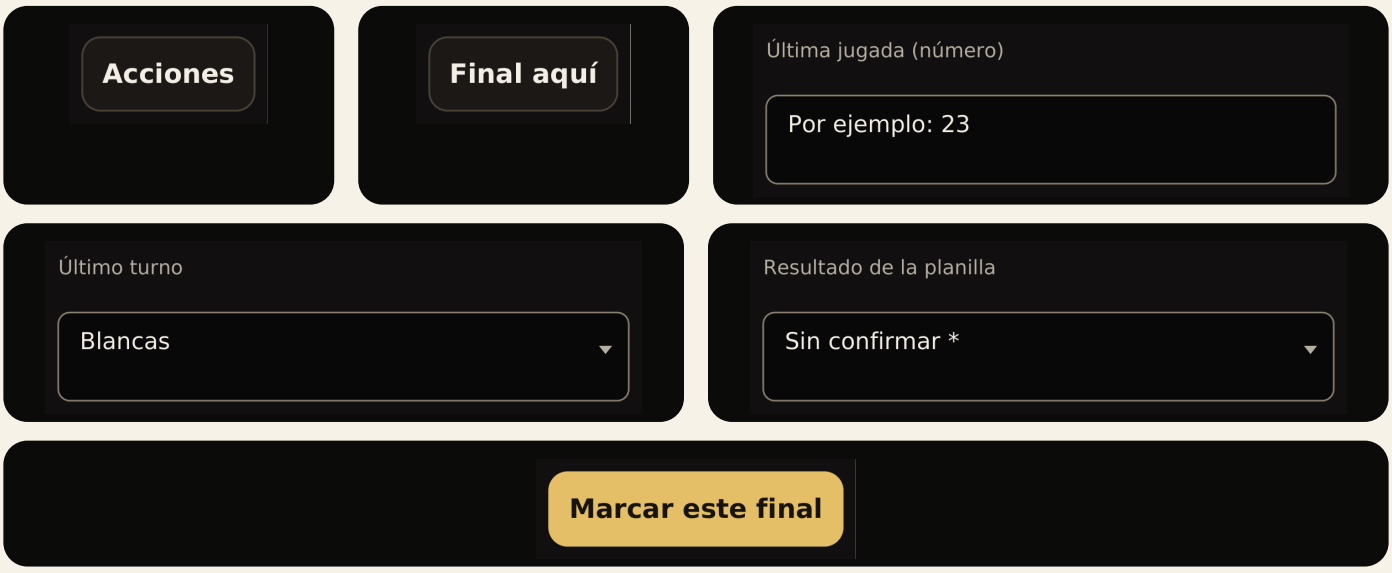
La última fila escrita puede estar muy por encima del final impreso de la planilla. Señalarla evita tratar filas vacías como jugadas pendientes.

1. Examina la foto completa y localiza la última jugada realmente anotada. Selecciónala y abre Acciones → Final aquí. También puedes llegar desde Más → Marcar el final de la anotación.
2. Comprueba Última jugada (número) y Último turno. Si la anotación termina en 23. Td1 sin respuesta negra, el número es 23 y el último turno es Blancas.
3. Selecciona el resultado que consta en la planilla: 1-0, 0-1 o tablas. Si no lo sabes, conserva Sin confirmar *. Una última jugada escrita no implica necesariamente jaque mate.
4. Toca Marcar este final y revisa la secuencia. Si apartaste filas por error, utiliza Deshacer o Recuperar todas las casillas cuando aparezca.



Número, último color y resultado se comprueban por separado.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

24 / GUÍA PASO A PASO

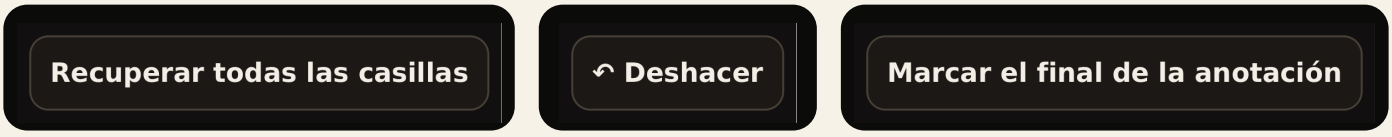
Indica dónde termina la anotación · Continuación

02 Revisión → Acciones → Final aquí

PARA HACERLO BIEN

Una casilla ilegible no demuestra que la partida terminó. Si la continuación existe, recupera la lectura o añade la hoja que falta.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

25 / GUÍA PASO A PASO

Corrige una tabla mal distribuida

Captura → Escribir jugadas o ajustar filas → Corregir distribución de columnas

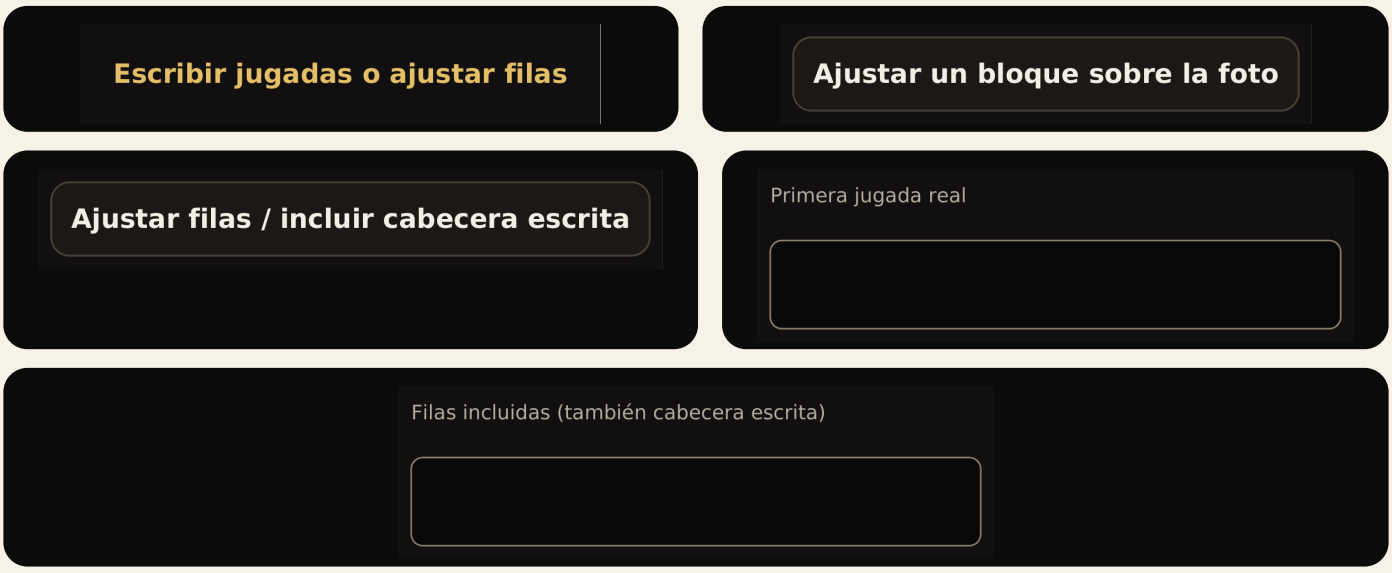
Si faltan filas, las columnas se mezclan o hay jugadas en una cabecera, ajusta un bloque después de la primera lectura.

1. Abre Ajustar un bloque sobre la foto. También puede aparecer Ajustar filas / incluir cabecera escrita o Ajustar filas de esta hoja cuando se detecta ese problema.
2. Selecciona un solo bloque de dos columnas: blancas a la izquierda, negras a la derecha. En este ajuste deja fuera los números y relojes que no pertenezcan a esas dos columnas.
3. Escribe la Primera jugada real y las Filas incluidas. Una cabecera que contiene jugadas debe incluirse en el marco y en el recuento de filas.
4. Si la hoja tiene bloques laterales, ajústalos por separado. Conserva la numeración real de cada bloque para unirlos correctamente.

PARA HACERLO BIEN

Diferencia clave: el encuadre inicial incluye todas las columnas y números; este ajuste avanzado trabaja con un bloque de blancas y negras.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

26 / GUÍA PASO A PASO

Marca las cuatro esquinas del bloque

Ajustar bloque → Marcar 4 esquinas → Leer este bloque

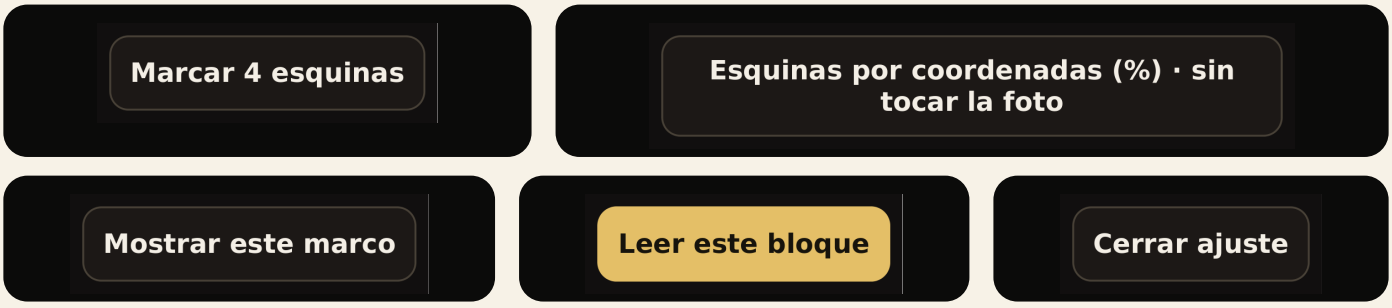
Las esquinas indican el contorno exacto de las dos columnas que vas a releer. Haz este ajuste con la tabla a la vista.

1. Toca Marcar 4 esquinas y sigue el orden que indica la app. Coloca cada punto sobre la esquina correspondiente del bloque de jugadas, incluyendo todas las filas que contaste.
2. Comprueba que el borde no corta una letra ni incluye la columna vecina. Revisa otra vez el primer número y la cantidad de filas antes de leer.
3. Si prefieres precisión numérica, abre Esquinas por coordenadas (%) y ajusta los puntos. Mostrar este marco permite comprobar la geometría sobre la foto.
4. Toca Leer este bloque. Revisa las jugadas afectadas después del proceso; el resto de la partida se conserva. Cerrar ajuste sale del editor.

PARA HACERLO BIEN

Haz una copia de la partida antes de una corrección extensa. Así puedes conservar el estado que tenías mientras trabajas en la recuperación.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

27 / GUÍA PASO A PASO

Transcribe o corrige filas completas

Captura → Escribir jugadas o ajustar filas → Transcribir o corregir las filas

La entrada manual permite recuperar una planilla cuando la letra resulta difícil o corregir varias filas de forma estructurada.

1. Despliega Transcribir o corregir las filas y selecciona la notación del texto que escribirás. Revisa el contenido existente antes de sustituirlo.
2. Escribe una fila por número de jugada, con blancas y negras. Por ejemplo: «1. e4 e5», «2. Cf3 Cc6», «3. ? a6». En inglés usarías Nf3 y Nc6.
3. Usa ? en una casilla que no puedas leer. Mantener el hueco preserva el turno: omitirlo podría desplazar las jugadas y atribuir una respuesta al color equivocado.
4. Toca Aplicar filas y vuelve a la revisión. Aplicar las filas reinicia sus confirmaciones; revisa la nueva secuencia antes de exportarla como revisada.



Entrada estructurada: número, blancas y negras.

PARA HACERLO BIEN

Para corregir solo una media jugada suele ser más directo usar Otra jugada. La transcripción de filas requiere revisar de nuevo el tramo aplicado.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

28 / GUÍA PASO A PASO

Recupera una lectura que se interrumpió

02 Revisión → Primer punto pendiente → Ayuda disponible

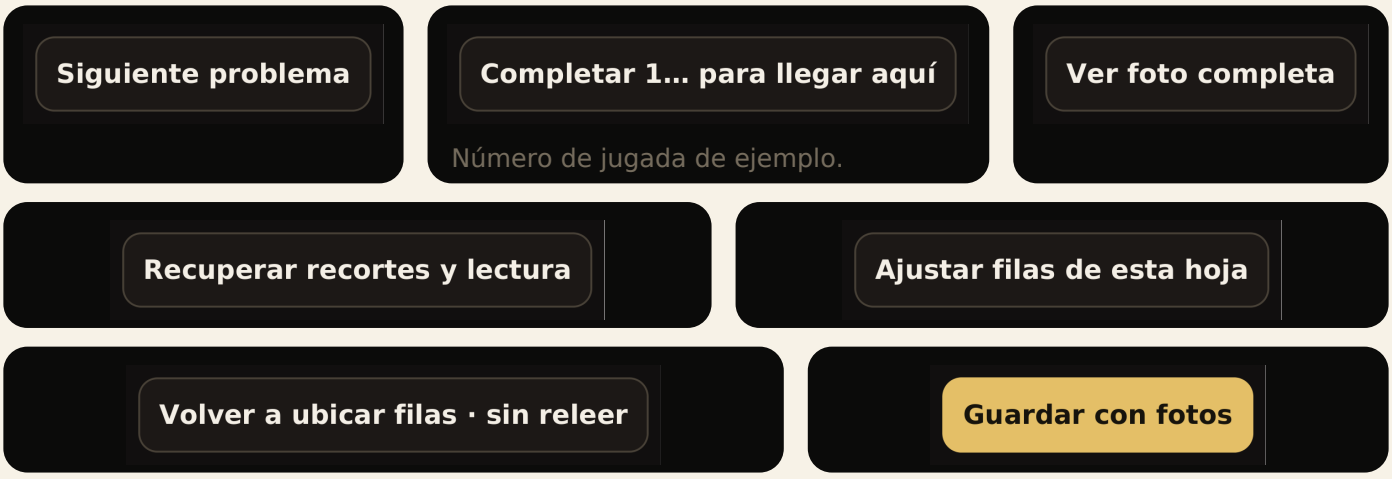
Cuando una jugada temprana no encaja, muchas de las posteriores pueden quedar pendientes. Trabaja desde la primera interrupción.

1. Usa Siguiente problema o el botón que indica qué jugada debes completar para llegar a la seleccionada. Resuelve esa jugada con la foto y comprueba si las siguientes vuelven a estar disponibles.
2. Si no se muestra recorte, abre Ver foto completa. Cuando la app lo ofrezca, Recuperar recortes y lectura vuelve a enlazar la evidencia con las casillas.
3. Si el problema son filas ausentes o desalineadas, utiliza Ajustar filas de esta hoja. Si aparece Volver a ubicar filas · sin releer, esa acción corrige la ubicación de las filas.
4. Si la escritura sigue siendo ambigua, registra lo que distingues o deja la duda para más tarde. Guarda con fotos antes de probar otra imagen.

PARA HACERLO BIEN

Resolver la primera duda puede desbloquear un tramo largo. Revisar una lectura y recuperar su geometría son tareas distintas.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

29 / GUÍA PASO A PASO

Una segunda planilla, otra mirada

Revisión → Más → Contrastar lecturas y ayuda avanzada → Contrastar con otra planilla

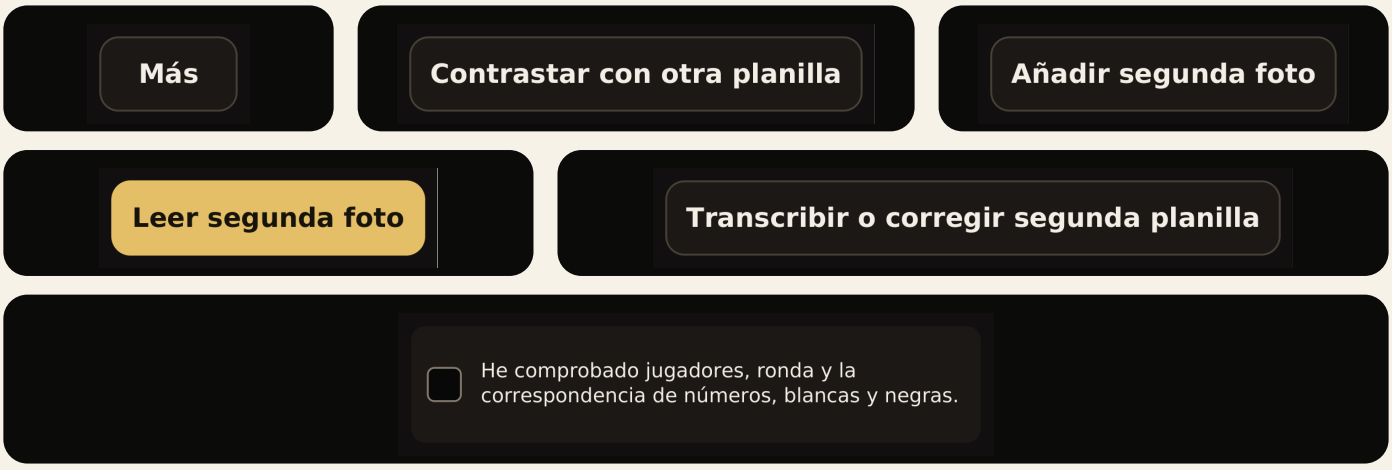
La planilla de tu rival puede aclarar una tachadura o una casilla vacía. Capture la conserva por separado para que puedas contrastarla con tu foto principal, sin sustituir tus correcciones.

1. Abre Más y despliega Contrastar con otra planilla. Toca Añadir segunda foto y elige una imagen de la misma partida. Este recorrido sirve para comparar anotaciones; una hoja que continúa la partida se añade con Hoja de continuación.
2. Comprueba la orientación y el encuadre de la segunda foto. Incluye los números de fila y las columnas de blancas y negras. Usa Girar segunda foto 90° o Aplicar encuadre si necesitas ajustar la imagen antes de leerla.
3. Toca Leer segunda foto cuando la función esté disponible. También puedes abrir Transcribir o corregir segunda planilla: empieza en la jugada 1, escribe blancas y negras en cada fila y conserva los huecos con signos de interrogación.



Más abre las herramientas; desplázate hasta la comparación.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

29 / GUÍA PASO A PASO

Una segunda planilla, otra mirada · Continuación

Revisión → Más → Contrastar lecturas y ayuda avanzada → Contrastar con otra planilla

4 En ¿De dónde viene esta foto?, indica si es otra planilla física o una nueva foto de la misma hoja. Comprueba jugadores, ronda, numeración y colores; después marca la casilla que confirma esa correspondencia antes de usar sus lecturas.

PARA HACERLO BIEN

Una foto diferente de la misma hoja puede verse mejor, pero no es una fuente independiente. Si falta una fila, conserva su lugar: no adelantes las siguientes jugadas.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

30 / GUÍA PASO A PASO

Decide mirando las dos escrituras

Revisión → selecciona una jugada → Más → Contrastar con otra planilla

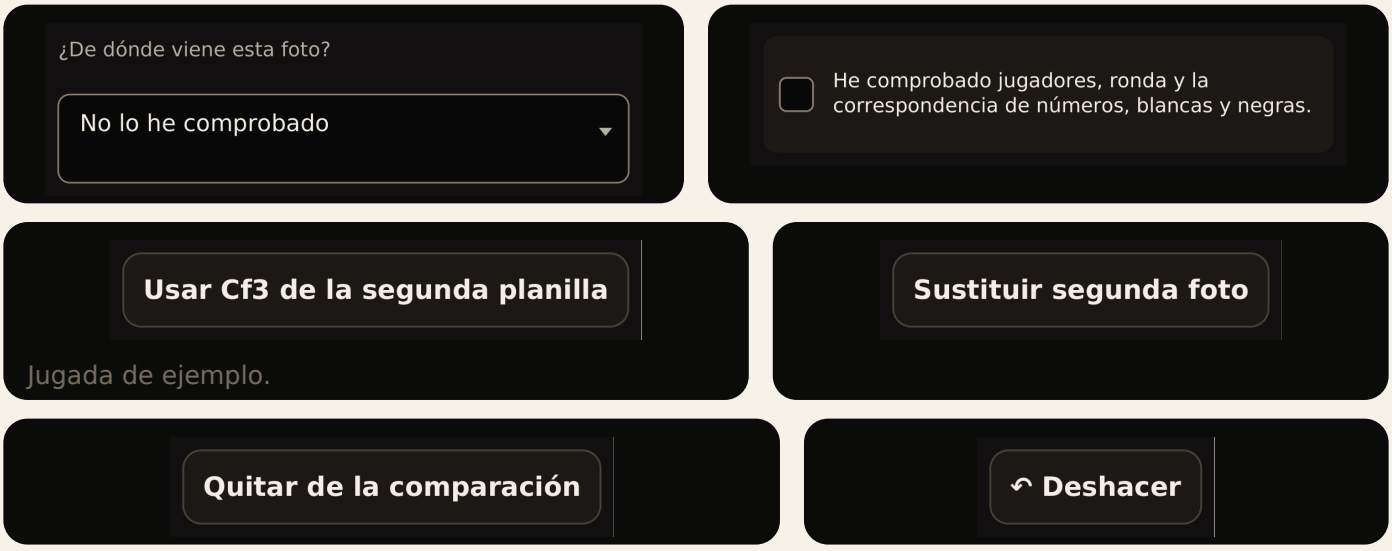
Dos lecturas que coinciden ofrecen una pista, no una garantía. Tu decisión debe apoyarse en las fotos y en que ambas casillas correspondan al mismo turno de la misma partida.

1. Selecciona la jugada dudosa y vuelve al panel de comparación. Mira Planilla principal y Segunda planilla. Comprueba el número y quién juega: la casilla de negras de la jugada 18 no debe compararse con la de blancas.
2. Lee el aviso de comparación. Puede indicar coincidencia, discrepancia, falta de lectura o correspondencia sin comprobar. Amplía las fotos si hace falta. Una coincidencia entre propuestas no sustituye la comprobación de las letras y los números originales.
3. Si la segunda planilla muestra claramente la jugada correcta y aparece una opción utilizable, toca Usar esa jugada de la segunda planilla. La elección aplica tu corrección; revisa la continuación y utiliza Deshacer si elegiste por error.
4. Si la segunda imagen no ayuda, puedes sustituirla o quitarla de la comparación. Lee la confirmación antes de aceptar. La planilla principal y sus correcciones se conservan; quitar la imagen de aquí no borra el archivo original.

PARA HACERLO BIEN

No resuelvas una discrepancia por mayoría ni porque una jugada parezca mejor. Stockfish evalúa ajedrez; la planilla conserva lo que realmente se anotó.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

31 / GUÍA PASO A PASO

Empieza una partida con tu voz

Inicio → Dictar, si tu versión y dispositivo lo ofrecen

El dictado permite introducir una jugada cada vez. Su disponibilidad depende de la versión, del dispositivo y de los servicios de voz instalados. La propuesta se añade solo después de que la compruebes.

1. Toca Dictar para comenzar una partida nueva. Si ya tienes trabajo abierto, lee el aviso Guardar y empezar: Capture conserva la partida anterior en Mis partidas antes de abrir la nueva. Cancela si lo que querías era continuar esa partida.
2. Elige Idioma del dictado según cómo vas a hablar. Pulsa Hablar y di una sola jugada, por ejemplo «caballo efe tres» o «enroque corto». Comprueba el turno indicado antes de hablar; no dictes una secuencia completa en una frase.
3. Mira la frase reconocida y la jugada propuesta. Si es correcta, toca Añadir esa jugada; después comprueba el siguiente turno y vuelve a Hablar. Si no coincide, cancela o escribe la jugada: escuchar una frase no la añade automáticamente.
4. El modo local necesita un reconocedor y un modelo del idioma disponibles. Si eliges el servicio de voz del teléfono, revisa su permiso: puede enviar audio a su proveedor y necesitar conexión. La autorización se solicita para esa sesión.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

31 / GUÍA PASO A PASO

Empieza una partida con tu voz · Continuación

Inicio → Dictar, si tu versión y dispositivo lo ofrecen

PARA HACERLO BIEN

El micrófono se activa al tocar Hablar. Cerrar detiene la escucha. Capture no conserva grabaciones de audio; sí puede guardar la transcripción que aceptaste con tus jugadas.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

32 / GUÍA PASO A PASO

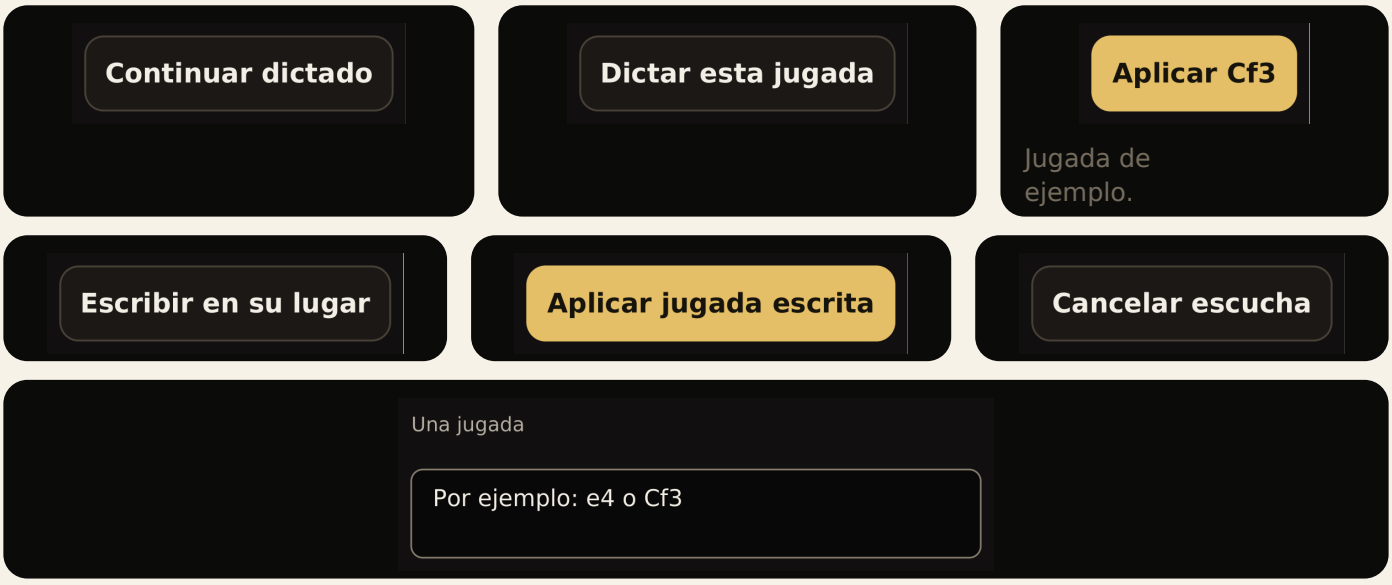
Continúa o corrige sin empezar de cero

Inicio → Continuar dictado; o Revisión → Más → Dictar esta jugada

Continuar una partida dictada y corregir un turno son acciones diferentes. Comprueba el nombre del botón y el turno indicado para añadir la jugada donde corresponde, siempre que estas funciones estén disponibles.

1. Para añadir más jugadas a una partida creada por voz, utiliza Continuar dictado cuando aparezca en Inicio. Se ofrece cuando la secuencia puede continuar y no has marcado un final. Dictar, en cambio, inicia una partida nueva.
2. Para corregir una jugada existente, selecciónala en Revisión y entra en Más → Dictar esta jugada. Verifica número y color, pulsa Hablar y comprueba la propuesta. Toca Aplicar para corregir ese turno; podrás deshacer el cambio al volver.
3. Si prefieres escribir, toca Escribir en su lugar. Introduce una jugada legal en la posición indicada y pulsa Aplicar jugada escrita. Usa las iniciales de la interfaz: por ejemplo Cf3 en español o Nf3 en inglés, según corresponda.
4. Terminar frase solicita cerrar la frase que estás dictando; Cancelar escucha descarta esa escucha. Si el teléfono no entiende o falta el modelo de voz, utiliza la entrada escrita. Al cerrar, comprueba la partida antes de guardarla o exportarla.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

32 / GUÍA PASO A PASO

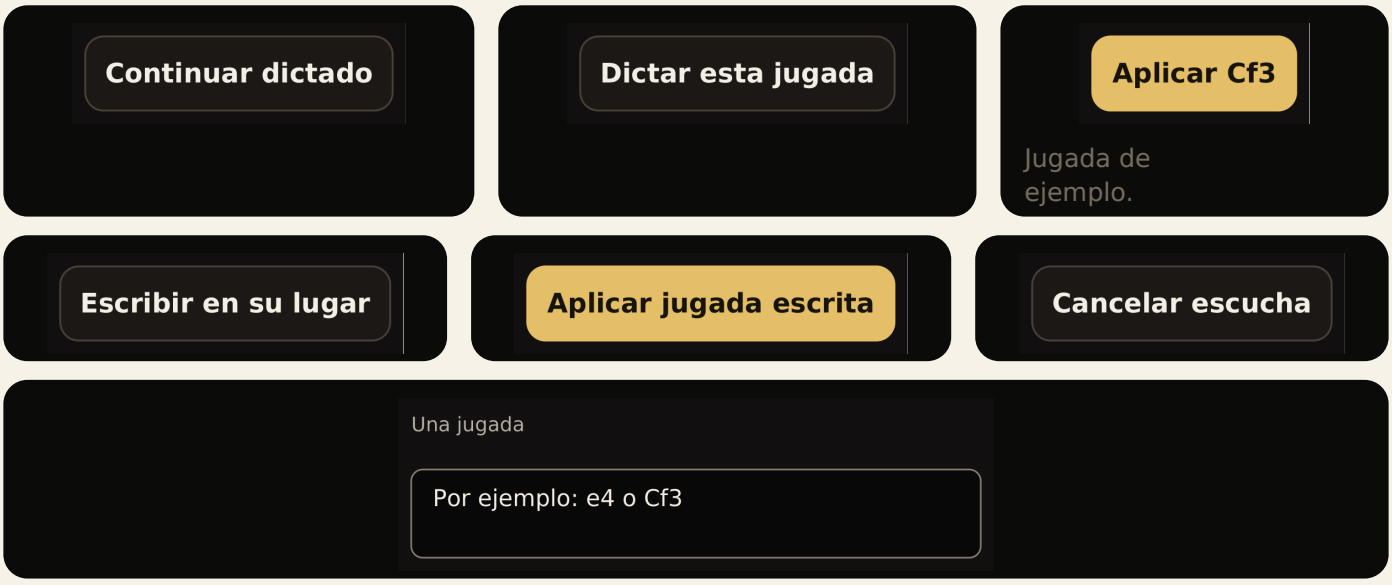
Continúa o corrige sin empezar de cero · Continuación

Inicio → Continuar dictado; o Revisión → Más → Dictar esta jugada

PARA HACERLO BIEN

Si Continuar dictado no aparece, no pulses Dictar suponiendo que añadirá jugadas al final. Revisa si la partida tiene un final marcado o si pertenece al flujo de captura fotográfica.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

33 / GUÍA PASO A PASO

Prepara una relectura con IA

Revisión → Releer con IA

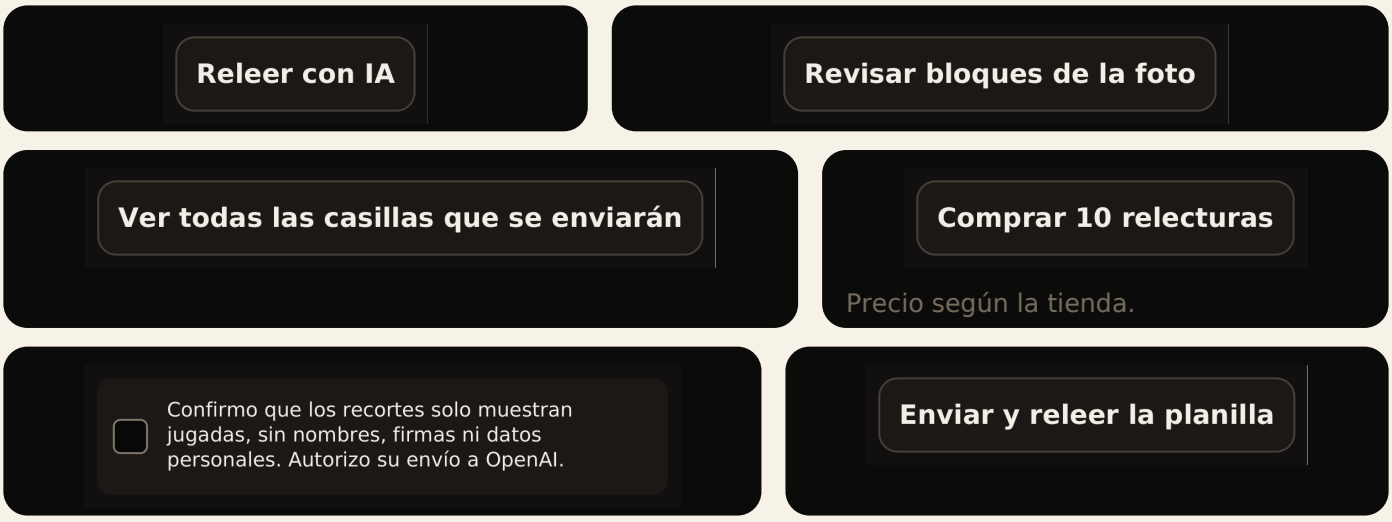
La relectura con IA es opcional y necesita conexión. Empieza por la lectura local y utiliza la IA cuando quieras otra interpretación de las casillas fotografiadas. En iOS, la compra de paquetes de relectura con IA requiere iOS 18 o posterior.

1. Después de leer la foto en el dispositivo, toca Releer con IA si aparece en tu versión. Si faltan filas o un bloque completo, ajusta primero la distribución: la relectura trabaja con las casillas que Capture ha preparado.
2. Comprueba las casillas incluidas y abre Ver todas las casillas que se enviarán. Si se señala un bloque faltante, usa Revisar bloques de la foto antes de continuar. Revisa que ninguna jugada importante haya quedado fuera del material preparado.
3. Consulta el saldo y el precio que muestre tu tienda. El paquete incluye diez relecturas y se compra por separado del desbloqueo local. Si ya compraste y necesitas comprobarlo, usa Comprobar mi compra antes de intentar pagar otra vez.
4. Comprueba que los recortes solo contienen jugadas, sin nombres, firmas ni datos personales. Marca la autorización y toca Enviar y releer la planilla. Con tu permiso, el servidor envía esos recortes a OpenAI; no adjunta la fotografía original.

PARA HACERLO BIEN

Autoriza el envío después de mirar los recortes. Los datos de partida que escribes en sus campos no se adjuntan a la solicitud de relectura.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

34 / GUÍA PASO A PASO

Compara la IA con tu lectura

Releer con IA → resultado → Primera jugada que cambia

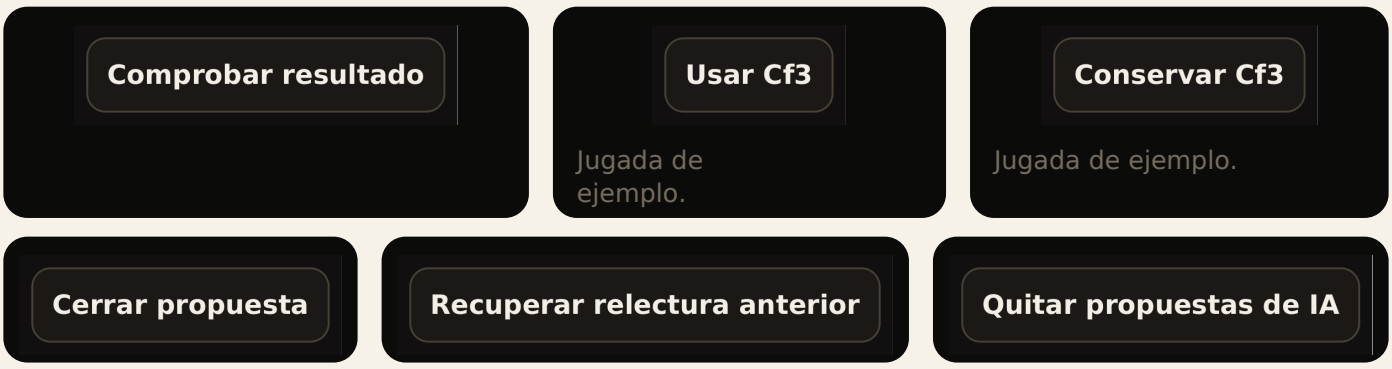
La IA ofrece otra lectura, no una certificación de la partida. Capture te lleva a la primera diferencia para que decidas mirando la escritura; las jugadas siguientes continúan pendientes de revisión.

1. Si la relectura sigue en curso, utiliza Comprobar resultado para consultar su estado. Cuando termine, lee el mensaje: puede indicar coincidencia con tu borrador, una primera diferencia o que no se pudo reconstruir una secuencia utilizable.
2. En la primera diferencia, compara Lectura local y Propuesta con IA con el recorte de la casilla. Toca Usar la propuesta si coincide con la escritura, o Conservar la lectura local si esa es la anotación correcta.
3. Puedes cerrar la propuesta sin elegirla. Después continúa revisando la partida: aceptar una jugada no convierte las siguientes en revisadas. Si quieres retirar el material de IA, abre Más y busca Quitar propuestas de IA cuando aparezca.
4. En Android, una relectura terminada con texto utilizable usa una unidad; si falla o no devuelve texto utilizable, la conservas. En iOS, comprueba el saldo mostrado. Puedes recuperar la transcripción del servidor hasta siete días; conserva una copia local.

PARA HACERLO BIEN

Un crédito corresponde al servicio de relectura, no a una garantía de transcripción perfecta. Conserva tu revisión y tus fotos aunque elijas una propuesta diferente.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

35 / GUÍA PASO A PASO

Pon nombre y datos a tu partida

Revisión → Más → Datos de partida · también desde Mis partidas

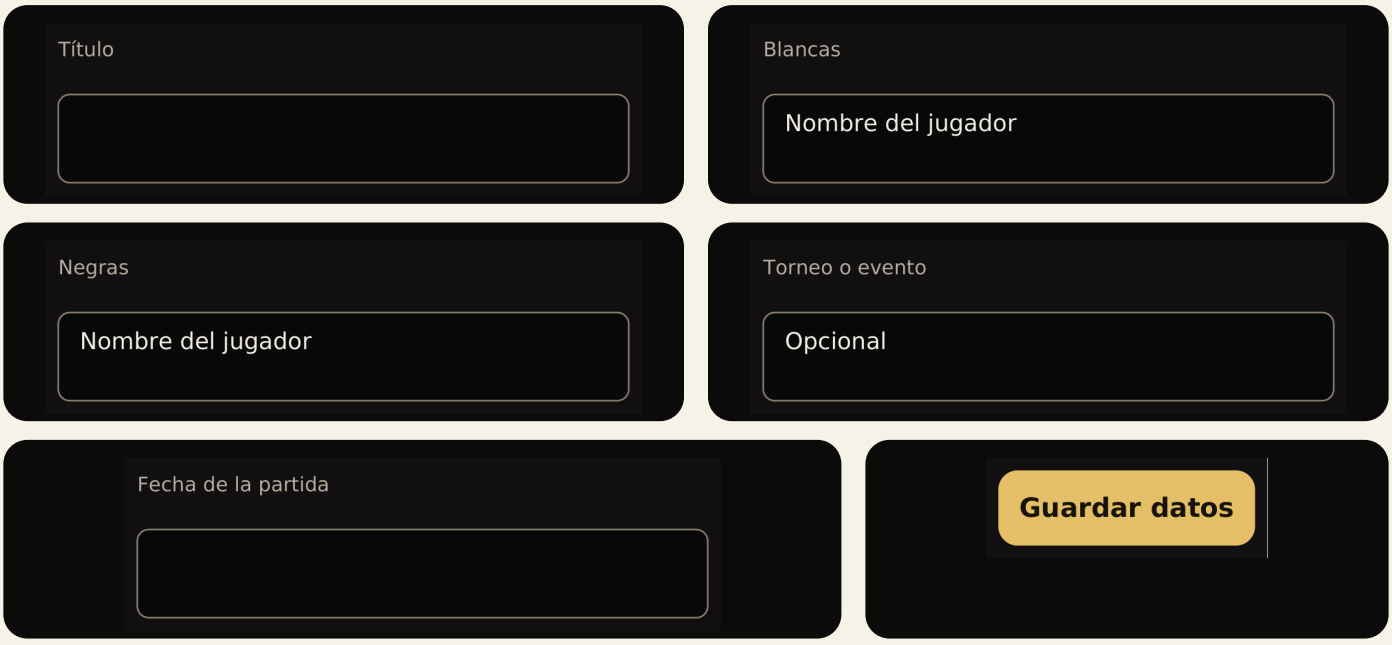
Los datos son opcionales, pero facilitan encontrar la partida y reconocerla cuando la abras en otra herramienta.

1. Introduce un Título que te resulte útil, por ejemplo «Torneo del club · ronda 3». Utiliza nombres coherentes para localizar tus partidas después.
2. Completa Blancas, Negras, Torneo o evento y Fecha de la partida cuando dispongas de esos datos. Comprueba que no intercambiaste los jugadores.
3. Toca Guardar datos. Se aplican al borrador abierto; las copias que guardaste anteriormente en Mis partidas conservan su estado anterior.
4. Al exportar, vuelve a comprobar estos campos y el Resultado. Si quieres conservar también los nuevos datos con las fotos, guarda otra copia local.

PARA HACERLO BIEN

Los datos introducidos se guardan en tu dispositivo y se incluyen en el PGN. No se añaden a las solicitudes de relectura con IA.

RECONOCE LOS CONTROLES



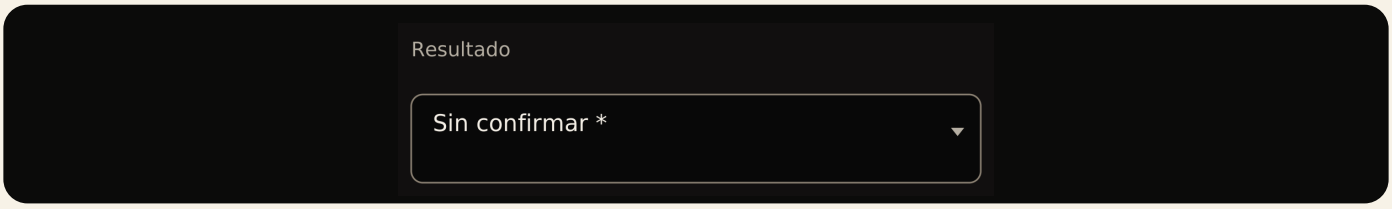
Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3 · 4 · 5

35 / GUÍA PASO A PASO

Pon nombre y datos a tu partida · Continuación

Revisión → Más → Datos de partida · también desde Mis partidas

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.

Fuentes: 3 · 4 · 5

36 / GUÍA PASO A PASO

Prepara la exportación PGN

02 Revisión → PGN · o 03 Guardar

PGN es el archivo de jugadas que puedes abrir en otras herramientas de ajedrez. Antes de guardarlo, comprueba la integridad de la anotación.

1. Toca PGN en la barra inferior o entra en 03 Guardar. Revisa los datos opcionales y el resultado de la partida.
2. Compara el orden de las filas con la foto: numeración, blancas, negras, continuación de hojas y última jugada. Marca la casilla que confirma esta comprobación.
3. Si algo falta, toca Ver qué falta o Volver a revisar y resuelve el punto indicado. Una casilla de confirmación no corrige por sí sola una lectura errónea.
4. Cuando la anotación conservada esté completa y todas sus medias jugadas estén revisadas, utiliza Guardar PGN revisado. Si aún hay dudas o falta continuación, consulta las opciones de borrador e incompleto en la siguiente lección.



Captura oficial de Android: datos y guardado del PGN revisado.

PARA HACERLO BIEN

Guardar con fotos conserva tu revisión en la biblioteca. El PGN se guarda aparte y no contiene las fotografías ni todo el historial de correcciones.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

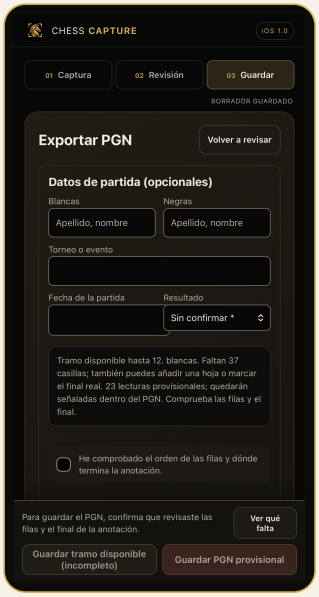
37 / GUÍA PASO A PASO

Elige revisado, provisional o incompleto

03 Guardar → Comprueba el estado de la partida

La app permite conservar avances con claridad sobre lo que todavía falta. Elige la salida que describa honestamente tu trabajo.

1. Revisado: toda la anotación conservada forma una secuencia completa, todas sus medias jugadas están revisadas por ti y has verificado filas y final. El botón es Guardar PGN revisado.
2. Provisional: existe una secuencia utilizable, pero quedan lecturas sin revisar. Acepta expresamente Guardar como borrador. El PGN señalará las jugadas pendientes de comprobación.
3. Incompleto: solo puede reconstruirse un tramo. Guardar tramo disponible (incompleto) exporta ese tramo con resultado * y una indicación de que falta la continuación. Si incluye propuestas sin revisar, acepta también el borrador.
4. Si necesitas recuperar luego la escritura, guarda también con fotos. Para obtener un PGN final, vuelve a la primera duda o añade la hoja que falta y termina la revisión.



Captura oficial de iPhone: opciones de borrador e incompleto.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

37 / GUÍA PASO A PASO

Elige revisado, provisional o incompleto · Continuación

03 Guardar → Comprueba el estado de la partida

PARA HACERLO BIEN

Un PGN incompleto no debe presentarse como la partida entera. Mantén sus marcas hasta que hayas completado y verificado la anotación.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

38 / GUÍA PASO A PASO

Guarda el archivo en Android o iOS

Guardar PGN → Ventana de archivos o compartir del sistema

El último paso lo gestiona tu dispositivo. El destino exacto depende de las aplicaciones de archivos y almacenamiento que tengas instaladas.

1. En Android, elige la carpeta o proveedor que aparezca en el selector y confirma el guardado. Si se abre Compartir, selecciona el destino que prefieras.
2. En iPhone o iPad, utiliza el selector o la hoja de compartir que muestre la app. Cuando esté disponible Guardar en Archivos, elige una carpeta y confirma.
3. Conserva la extensión .pgn y espera la confirmación de la app. Después localiza el archivo en el destino elegido y ábrelo con una herramienta compatible con PGN.
4. Si cancelas, tu borrador permanece. Si aparece un aviso de resultado incierto, comprueba primero si el archivo ya existe; después decide si necesitas volver a guardarlo.

PARA HACERLO BIEN

Comprueba nombres, resultado y últimas jugadas al abrir el PGN. Esa verificación confirma que estás usando el archivo y la versión que querías compartir.

RECONOCE LOS CONTROLES





Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3

39 / GUÍA PASO A PASO

Conserva fotos, correcciones y progreso

03 Guardar → Guardar con fotos · o Mis partidas → Guardar partida actual

El borrador, la copia local, el PGN y el archivo de seguridad cumplen funciones diferentes. Elige según lo que quieras conservar.

1. Borrador activo: es el trabajo que reabres con Continuar donde lo dejaste. Espera el indicador de guardado antes de cerrar cuando acabas de hacer cambios.
2. Guardar con fotos crea una copia en Mis partidas, incluso si la partida está incompleta. Conserva originales y material de revisión para que puedas retomarlos.
3. PGN conserva jugadas y datos de la partida para intercambio. Las marcas de provisionalidad describen el estado de revisión cuando corresponda.
4. Copia de seguridad, si está disponible, permite guardar una partida con fotos y correcciones fuera de la instalación. El capítulo de copias explica cómo recuperarla.

PARA HACERLO BIEN

Guardar una partida local no la sincroniza automáticamente con otro teléfono. Antes de cambiar de dispositivo, conserva tus archivos en un destino que puedas recuperar.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

40 / GUÍA PASO A PASO

Encuentra y abre una partida guardada

Inicio → Mis partidas · o Revisión → Más → Mis partidas

Mis partidas es tu biblioteca local de copias con fotos y correcciones. Utiliza títulos claros para encontrar cada sesión.

1. Toca Mis partidas. El contador indica cuántas copias locales hay. Guardar partida actual añade una copia del borrador que tienes abierto.
2. Busca por título, jugador o torneo. Selecciona la copia adecuada y comprueba su fecha, extensión de la partida y número de movimientos revisados.
3. Guardar actual y abrir conserva primero el borrador actual y abre la copia elegida. Espera a que termine antes de empezar a corregir.
4. Los cambios se aplican a la partida abierta. Si quieres conservar ese nuevo estado, guarda otra copia; las copias anteriores no se actualizan automáticamente.



Biblioteca local con una copia de práctica guardada.

PARA HACERLO BIEN

La biblioteca está en ese dispositivo. Restaurar una compra devuelve el acceso comprado, pero no recupera por sí mismo tus fotos ni partidas.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3 · 4 · 5

41 / GUÍA PASO A PASO

Organiza tus copias con cuidado

Mis partidas → Selecciona una copia

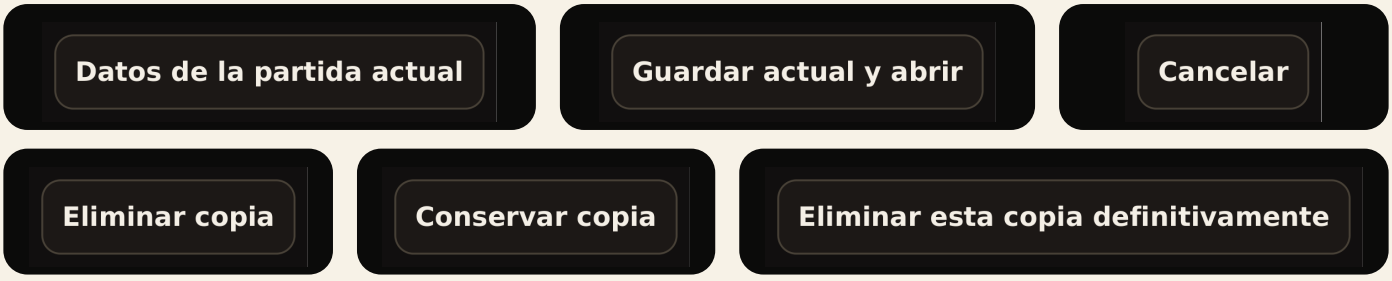
Puedes conservar varios estados de una partida. Elige qué copia necesitas antes de abrirla o eliminarla.

1. Usa Datos de la partida actual para mejorar el título y los campos del borrador. Después guarda una copia con los datos actualizados.
2. Al seleccionar una copia, Cancelar cierra la selección. Guardar actual y abrir te permite recuperarla manteniendo antes el trabajo abierto.
3. Eliminar copia inicia una confirmación adicional. Comprueba el título y la fecha: eliminar esa copia de la biblioteca es definitivo.
4. Conservar copia cancela la eliminación. Eliminar esta copia definitivamente borra esa copia local; no borra por sí mismo el borrador activo ni los archivos externos originales.

PARA HACERLO BIEN

Antes de eliminar material que podrías necesitar, conserva un PGN y, cuando se ofrezca, una copia de seguridad con fotos.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

42 / GUÍA PASO A PASO

Conserva una partida completa fuera de la app

Guardar → Copia de seguridad; o Mis partidas → Copia de seguridad · guardar o recuperar

Cuando tu versión ofrece Copia de seguridad, puedes guardar una partida con su material de revisión fuera de la app. Es útil antes de reinstalar o para conservar una copia independiente del almacenamiento interno.

1. Abre la partida que quieres conservar. Si es otra copia de Mis partidas, selecciónala y usa Guardar actual y abrir. La copia de seguridad se hace de la partida abierta; no reúne automáticamente todas las entradas de tu biblioteca.
2. Entra en Copia de seguridad y comprueba el título de la partida. Toca Guardar archivo de seguridad. Puede incluir fotos, jugadas, dudas, correcciones e historial aunque todavía falten lecturas por resolver; no necesitas terminar la revisión para conservar tu trabajo.
3. Elige un destino en el selector del sistema y espera el aviso de finalización. Conserva la extensión propia de Chess Capture, como .chesscapture.zip. El nombre y la apariencia del selector dependen del sistema y del destino elegido.
4. Comprueba que el archivo quedó en el destino que elegiste. Para guardar otra partida, ábrela y repite el proceso. Si solo necesitas compartir las jugadas, exporta un PGN aparte: ese formato no lleva fotos ni el historial de revisión.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

42 / GUÍA PASO A PASO

Conserva una partida completa fuera de la app · Continuación

Guardar → Copia de seguridad; o Mis partidas → Copia de seguridad · guardar o recuperar

PARA HACERLO BIEN

El archivo no está cifrado y puede contener nombres, fotos originales y metadatos. Guárdalo en un lugar de confianza. La app no envía esta copia automáticamente a una nube.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

43 / GUÍA PASO A PASO

Recupera una copia y vuelve a trabajar

Copia de seguridad → Elegir copia para recuperar

Si tu versión ofrece recuperación, utiliza un archivo de seguridad que hayas guardado con Chess Capture. La importación añade una copia a Mis partidas; después decides cuándo abrirla.

1. Abre Copia de seguridad desde Guardar o Mis partidas. Toca Elegir copia para recuperar y busca el archivo .chesscapture.zip o .chesscapture en el destino donde lo conservaste. Un PGN no sustituye este archivo con fotos y correcciones.
2. Espera a que termine la recuperación y lee el resultado. La copia se añade a Mis partidas sin sustituir la partida abierta ni las copias anteriores. Si aparece un resultado incierto, revisa la biblioteca antes de repetir la importación.
3. Toca Ver Mis partidas, localiza la copia recuperada y selecciónala. Utiliza Guardar actual y abrir para conservar primero tu trabajo actual. Comprueba que aparecen sus fotos, jugadas y correcciones; después puedes continuar revisando y guardar una copia nueva.
4. Si tu objetivo era recuperar un desbloqueo comprado, usa Restaurar compra en Lectura y precios con la cuenta de tienda correspondiente. Esa acción recupera el derecho de uso cuando procede; las partidas se recuperan mediante sus archivos guardados, no mediante la compra.

PARA HACERLO BIEN

Restaurar una compra y recuperar una partida son procesos distintos. No desinstales para corregir una lectura: primero conserva el trabajo que quieras mantener fuera de la app.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

44 / GUÍA PASO A PASO

De recuperar tu partida a entenderla

Guardar → Analizar con Silicio Chess Doctor

Primero recuperas lo que se jugó; después estudias las decisiones. Doctor utiliza Stockfish 19 para analizar la partida y explicarla desde tu lado del tablero. Empieza con una transcripción revisada.

1. Revisa todas las jugadas junto a la planilla y comprueba su final. En Guardar, marca que verificaste el orden de las filas y dónde termina la anotación. Si queda una lectura pendiente, resuélvela antes de pedir el informe.
2. Toca Analizar con Silicio Chess Doctor. Si el botón dice Revisar jugada para Doctor, úsalo para regresar a una casilla pendiente. Esto te ayuda a analizar la partida que realmente jugaste, sin arrastrar una lectura provisional al estudio.
3. Elige Jugué con blancas o Jugué con negras según tu bando. Doctor analiza ambos colores, pero orienta el tablero y las explicaciones desde el lado que seleccionas. Comprueba también nombres y resultado para identificar después el informe.
4. Espera mientras se analiza la partida y se comprueban los momentos decisivos. Mantén abierto el informe hasta que termine. Si aparece una condición de acceso, consulta Lectura y precios; los límites y compras disponibles se muestran en tu versión.



Captura oficial: acceso a Doctor desde Guardar.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3

44 / GUÍA PASO A PASO

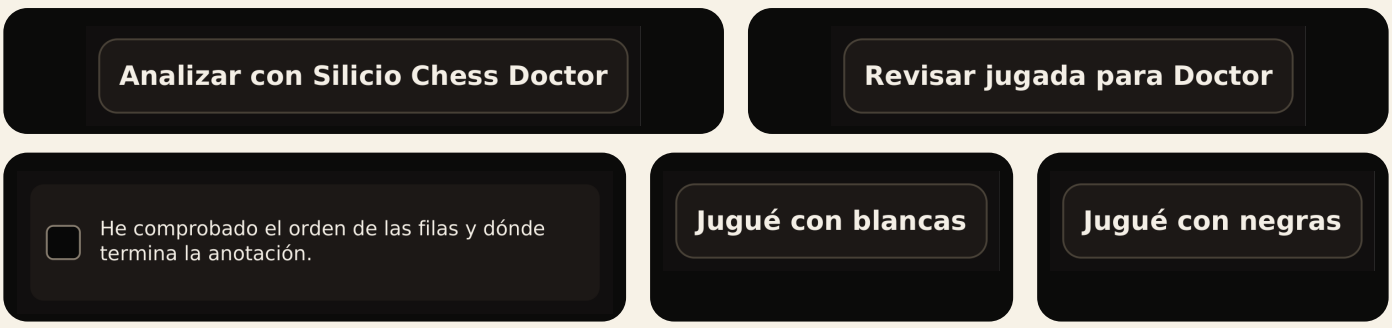
De recuperar tu partida a entenderla · Continuación

Guardar → Analizar con Silicio Chess Doctor

PARA HACERLO BIEN

Doctor estudia la secuencia que le entregas. Una jugada transcrita por error puede cambiar todo el análisis: la revisión de la foto viene primero.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3

45 / GUÍA PASO A PASO

Lee cada hallazgo en el tablero

Informe de Doctor → Anterior / Siguiente hallazgo

El informe destaca momentos de estudio y acompaña la posición con una explicación. Avanza con una pregunta concreta: qué ocurrió, qué respuesta era posible y qué idea merece practicar.

1. Usa Anterior y Siguiente hallazgo para cambiar de momento. Comprueba la jugada indicada y lee la explicación y Qué entrenar. El número de hallazgo te orienta dentro del informe; no es el número de jugada de la partida.
2. Abre Lo que se jugó para recorrer la continuación real desde esa posición. Avanza con las flechas o pulsa Reproducir. Detente cuando cambie algo relevante: una pieza queda atacada, aparece un jaque o se modifica una estructura de peones.
3. Elige Respuesta posible para estudiar una variante que empieza con tu jugada y muestra cómo podría responder el rival. Compárala con lo ocurrido en la partida; una respuesta analizada no significa que tu rival la haya jugado.
4. Toca Ver la idea para estudiar la propuesta de Doctor. Reproduce sus jugadas y vuelve a Lo que se jugó cuando quieras comparar. Busca comprender la diferencia sobre el tablero antes de pasar al siguiente hallazgo del informe.



Captura oficial de Android: un hallazgo de Doctor.

PARA HACERLO BIEN

No memorices solo la primera jugada de una variante. Observa también la respuesta del rival y qué hace posible la siguiente jugada: ahí suele estar la enseñanza.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3

46 / GUÍA PASO A PASO

Prueba tu idea y vuelve a la partida

Informe de Doctor → Probar en el tablero / Partida completa

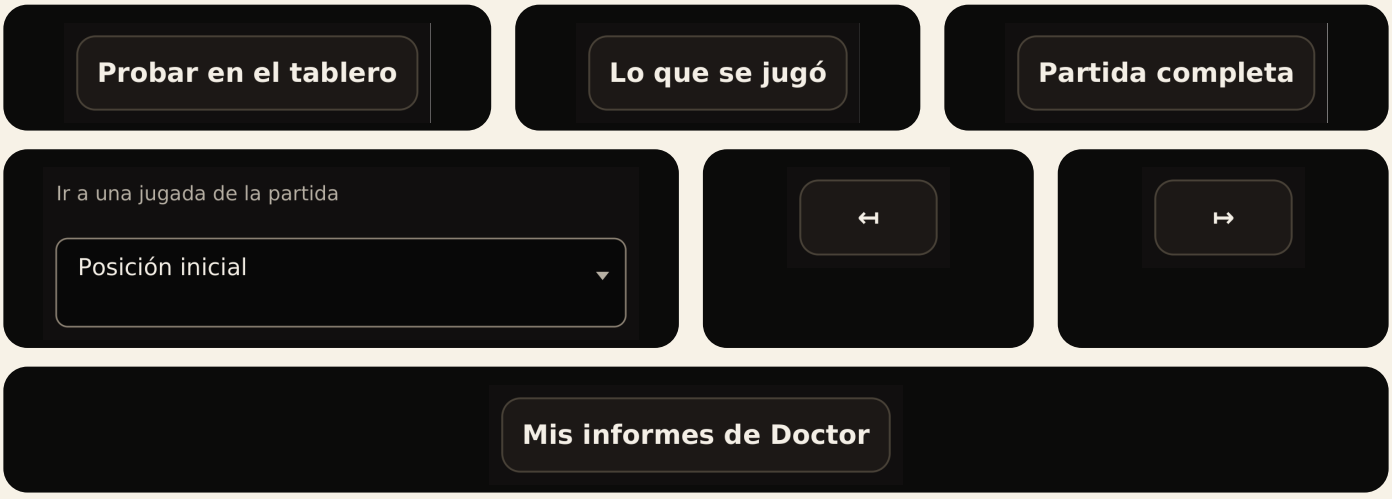
Convierte el informe en una sesión de estudio. Primero piensa una alternativa, después muévela y finalmente compárala con las líneas del informe. Este tablero de práctica no sustituye tu transcripción.

1. En un hallazgo, toca Probar en el tablero. Mueve una pieza y continúa con jugadas legales para explorar tu idea. Si llegas a una promoción, elige en qué pieza quieres convertir el peón; el tablero no debe decidirla por ti.
2. Para empezar otra vez desde la posición del hallazgo, toca Lo que se jugó. Después puedes volver a Probar en el tablero. Usa este cambio para comparar planes; las jugadas de práctica no modifican la partida recuperada de tu planilla.
3. Abre Partida completa si quieres recuperar el contexto. El selector permite saltar a una jugada, y las flechas te llevan al inicio, al final o al turno anterior y siguiente. Reproducir recorre la línea que tienes seleccionada.



Tablero y controles reales del informe de Doctor.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3

46 / GUÍA PASO A PASO

Prueba tu idea y vuelve a la partida · Continuación

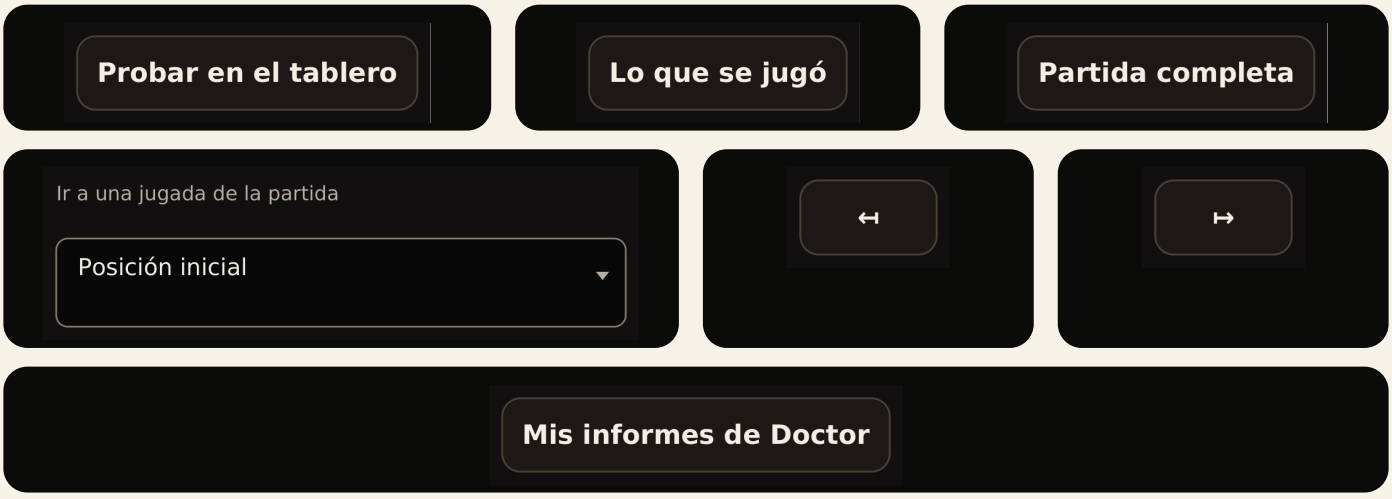
Informe de Doctor → Probar en el tablero / Partida completa

4 Cuando termines, cierra el informe. Para retomarlo, entra en Mis partidas y abre Mis informes de Doctor. Selecciona el informe guardado: la app conserva el punto de estudio para que puedas continuar sin buscar otra vez cada posición.

PARA HACERLO BIEN

Una rutina útil: mira la posición, elige tu jugada sin mover, comprueba la línea y explica con tus palabras qué cambiarías la próxima vez.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3

47 / GUÍA PASO A PASO

Consulta tu acceso y restaura una compra

Inicio → Lectura y precios

La app muestra el acceso disponible y el precio que ofrece la tienda para tu cuenta. Los precios pueden variar por país y moneda.

1. Abre Lectura y precios y revisa el contador, el estado del desbloqueo local y sus condiciones. Completa una compra únicamente desde la ventana oficial de Google Play o App Store.
2. Si ya compraste el desbloqueo local, usa Restaurar compra con la misma cuenta de tienda. Volver a comprobar actualiza el estado cuando una compra sigue pendiente.
3. Los paquetes de diez relecturas con IA se gestionan desde su propia pantalla. Comprobar mi compra verifica una compra de ese paquete; no equivale a restaurar la biblioteca.
4. Si cambias de Android a iOS o al revés, revisa las condiciones de la tienda de destino. No supongas que una compra en una tienda se transfiere automáticamente a la otra.

PARA HACERLO BIEN

Antes de volver a pagar por un acceso que crees haber comprado, comprueba la cuenta, el recibo y el estado de la tienda.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

48 / GUÍA PASO A PASO

Qué funciona sin conexión y dónde se guarda

Inicio o Más → Privacidad y componentes

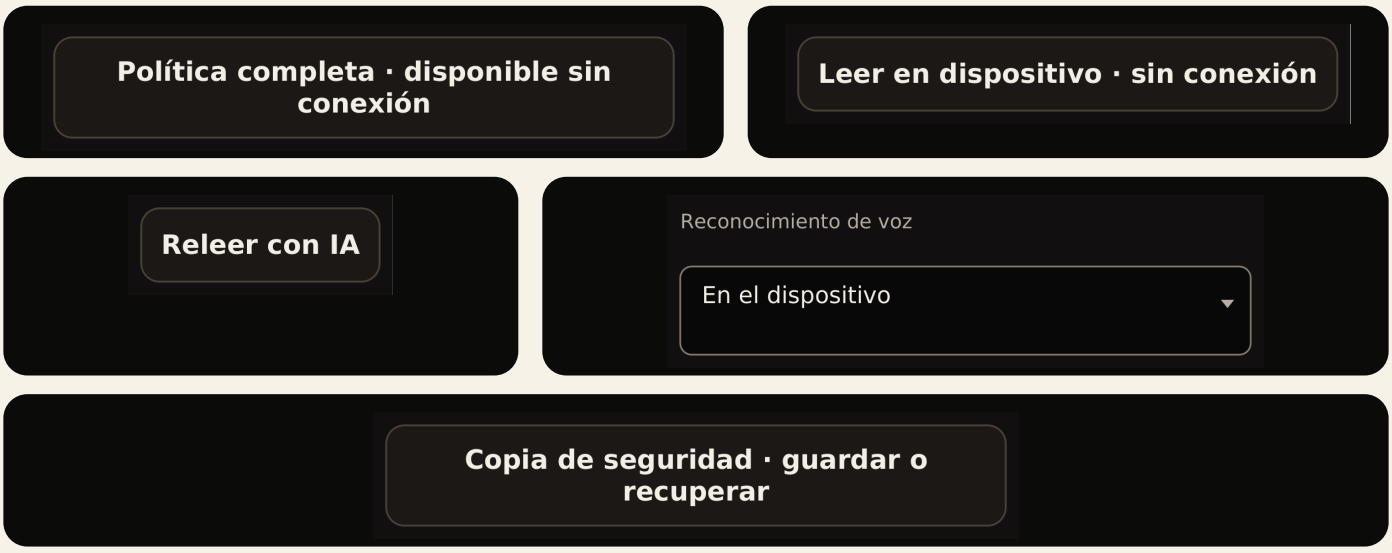
Chess Capture combina trabajo local con servicios opcionales. Conocer esa separación te ayuda a elegir cómo trabajar con tus planillas.

1. La lectura local, la revisión, la biblioteca y Doctor trabajan en el dispositivo. No necesitas una cuenta de Chess Capture para el núcleo local.
2. La relectura con IA necesita conexión y tu autorización. Envía recortes de las jugadas a OpenAI a través del servidor de la marca; revisa su contenido antes de aceptar.
3. Si tu versión ofrece dictado, el modo local depende del dispositivo y del idioma. El servicio de voz del teléfono puede procesar audio fuera del equipo y necesitar conexión; se solicita permiso para esa sesión.
4. Las copias locales dependen de los datos de la app. Guarda archivos externos antes de desinstalar, borrar datos o cambiar de equipo. Una compra restaurada no es una copia de tus partidas.

PARA HACERLO BIEN

Privacidad y componentes incluye la política y las licencias. Puedes consultar las políticas oficiales mediante los enlaces del final del manual.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

49 / GUÍA PASO A PASO

Práctica guiada: recupera tu primera planilla

Una planilla clara → Una copia con fotos → Un PGN comprobado

Trabaja con una partida corta tuya. Si quieres ensayar el reconocimiento sin instalar, la demo ofrece una planilla de ejemplo dentro de su límite de escaneos.

1. Carga y encuadra la imagen. Antes de leer, di en voz alta qué notación contiene y cuál es la primera jugada escrita. Comprueba ambas en pantalla.
2. Revisa los dos primeros turnos comparando foto y propuesta. Confirma uno tocando la propuesta y otro desde Otra jugada → Revisar y avanzar. Observa el cambio de estado.
3. Recorre varias jugadas con las flechas. Comprueba que las propuestas que solo has visitado siguen sin revisar. Después termina de cotejar la partida.
4. Marca el final real, introduce un título, guarda con fotos y exporta el PGN en la app instalada. Abre el archivo y comprueba la última jugada. Finalmente, recupera la copia desde Mis partidas.

PARA HACERLO BIEN

Has completado el recorrido cuando puedes explicar qué confirmó cada jugada, dónde está tu PGN y dónde conservaste la foto para volver a revisarla.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3

50 / GUÍA PASO A PASO

Si la lectura no encaja

Revisión → Localiza la primera diferencia con el papel

Empieza por un diagnóstico sencillo: imagen, notación, estructura y primera jugada dudosa. Conserva el trabajo mientras corriges.

1. La foto está girada o poco clara: vuelve a Captura, corrige la orientación o elige una mejor imagen. Amplía la foto para comprobar si el problema está en el original.
2. Se confunden piezas: comprueba si la planilla usa letras españolas o inglesas. Si faltan filas o hay columnas mezcladas, ajusta el bloque y su numeración real.
3. Muchas jugadas aparecen pendientes: usa Siguiente problema y resuelve la primera interrupción. La secuencia posterior puede depender de ella.
4. La jugada sugerida es legal pero distinta del papel: utiliza Otra jugada o registra la lectura literal. Mantén ? si no puedes distinguir una casilla; vuelve a ella con una fuente mejor.

PARA HACERLO BIEN

No borres los datos de la app para corregir una mala lectura. Podrías perder las fotos y correcciones que necesitas para recuperarla.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 3 · 4 · 5

51 / GUÍA PASO A PASO

Si no puedes guardar o abrir Doctor

03 Guardar → Ver qué falta

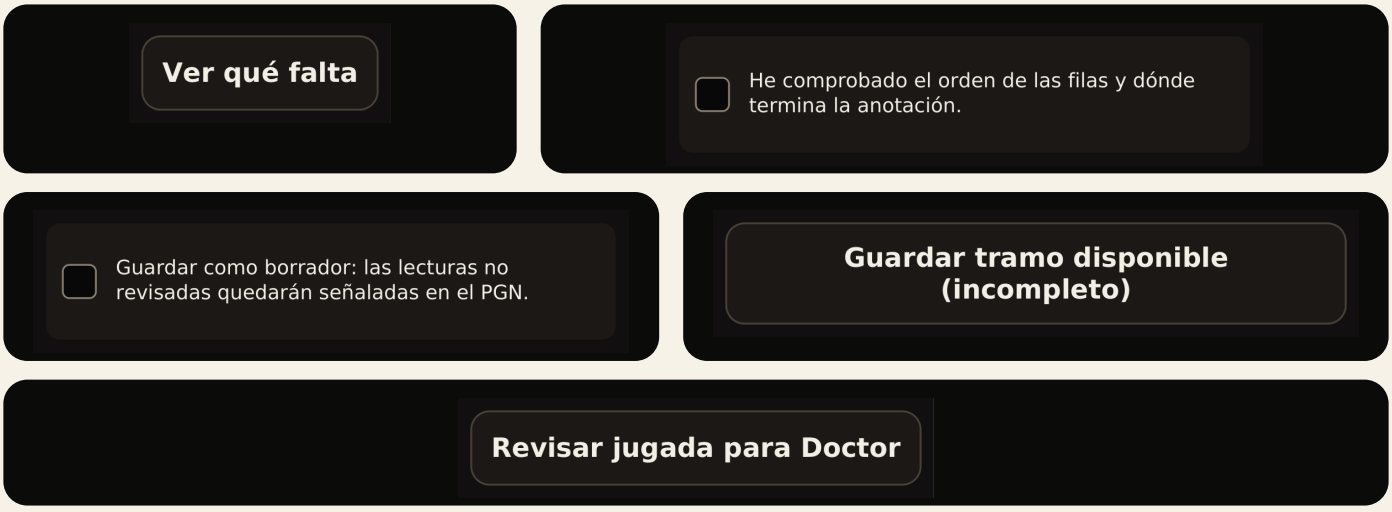
La pantalla de guardado explica qué requisito falta. Comprueba primero el estado de la partida y la modalidad que estás utilizando.

1. Estás en la demo: la exportación PGN y Doctor están bloqueados allí. Descarga la app oficial para utilizar esas funciones según tu acceso.
2. Falta comprobar filas y final: vuelve a la foto, verifica el orden y la última jugada, y marca la casilla. Si hay dudas sin revisar, usa la aceptación explícita de borrador o termina la revisión.
3. Solo se puede guardar un tramo: resuelve el primer hueco, añade la continuación o marca el final real. Guardar tramo disponible conserva el avance como incompleto.
4. Doctor pide revisar una jugada: comprueba todas las medias jugadas y la casilla de filas/final. Su análisis necesita una transcripción revisada de la partida.

PARA HACERLO BIEN

Si el guardado terminó con un aviso incierto, revisa la carpeta de destino antes de repetirlo. Si restauraste una compra, recupera tus partidas desde las copias que hubieras conservado.

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

52 / GUÍA PASO A PASO

Vocabulario esencial de Chess Capture

Referencia rápida para leer los avisos

Estos términos aparecen durante la captura, la revisión y el guardado.

1. Planilla: la hoja donde se anotan las jugadas. OCR: reconocimiento de la escritura de una imagen. Recorte: fragmento de la foto que permite cotejar una casilla concreta.
2. Jugada completa: un turno de blancas y uno de negras. Media jugada: el movimiento de un solo bando. Por eso 16 jugadas completas pueden representar 32 movimientos a revisar.
3. Propuesta: lectura que aún debes cotejar. Revisada: jugada que has confirmado. Revalidar: volver a comprobar una elección después de que cambió una posición anterior.
4. PGN: formato de texto para intercambiar partidas. Resultado *: resultado sin confirmar o partida incompleta según el contexto. Copia con fotos: estado local para retomar la revisión.
5. O-O y O-O-O: enroque corto y largo. x: captura. +: jaque. #: mate. En la notación estándar inglesa, K/Q/R/B/N representan rey, dama, torre, alfil y caballo.

PARA HACERLO BIEN

Usa la notación y la escritura como evidencia. La evaluación de un motor pertenece al estudio posterior de la partida.

Fuentes: 3

53 / GUÍA PASO A PASO

Ayuda, versiones y fuentes oficiales

Inicio o Más → Privacidad y componentes

Este manual documenta el flujo de Chess Capture comprobado el 20 de noviembre de 2026, con las fichas oficiales de Android e iOS y la interfaz pública de la app.

1. Las capturas oficiales muestran la app publicada. Las vistas identificadas como demo ilustran el flujo compartido de captura y revisión; sus límites se explican en un capítulo propio.
2. Las tarjetas de control son ampliaciones documentales basadas en las etiquetas y colores de la interfaz. Permiten reconocer el botón aunque su tamaño o posición cambien con la pantalla o la versión.
3. Si una función opcional no aparece, comprueba la versión y las condiciones de tu dispositivo. En iOS consulta el contador de la app; la compra de paquetes de relectura con IA requiere iOS 18 o posterior.
4. Para solicitar ayuda, indica Android/iOS, modelo, versión, paso en el que ocurre el problema y el mensaje visible. Guardar informe para soporte, cuando esté disponible, prepara información de la lectura para compartirla voluntariamente.

PARA HACERLO BIEN

Soporte oficial: gpacheco@ajedrezdesilicio.com. Revisa qué información contiene un informe o una foto antes de enviarlos.

Escribir a soporte →

Ajedrez de Silicio · Sitio oficial →

RECONOCE LOS CONTROLES



Detalles ampliados de los controles. El tamaño y la disposición pueden variar.
Fuentes: 1 · 2 · 3 · 4 · 5

54 / GUÍA PASO A PASO

Fuentes y enlaces del manual

Documentación oficial · Verificada el 20 de noviembre de 2026

Los números de fuente de cada lección remiten a estas páginas oficiales. Las condiciones de una compra se consultan en la tienda y en la app instalada.

1. 1. Google Play: descripción de Android, opciones de acceso y capturas oficiales. 2. App Store: disponibilidad para iPhone/iPad, requisitos y capturas oficiales.
2. 3. Interfaz oficial de Chess Capture: recorrido de captura, revisión, controles y límites de la demo. 4 y 5. Políticas oficiales: tratamiento de fotos, lectura local, voz, IA y compras según plataforma.

PARA HACERLO BIEN

La edición inglesa sigue las instrucciones de Traductor Ajedrez: significado fiel, terminología natural y trato singular. Marca en inglés: Silicon Chess · www.siliconchess.com.

1 · Android · Google Play →

2 · iOS · App Store →

3 · Interfaz y demo oficial →

4 · Política de privacidad de Android →

5 · Política de privacidad de iOS →