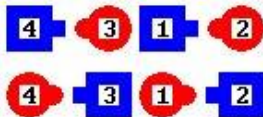


便利な機能 [space]

circu[space] → circulate
 spi[space] t[space] t[space] → spin the top
 <anyt[space] → <anyting>
 <anyo[space] → <anyone>

便利な機能 [!] or [?]

sw[?]

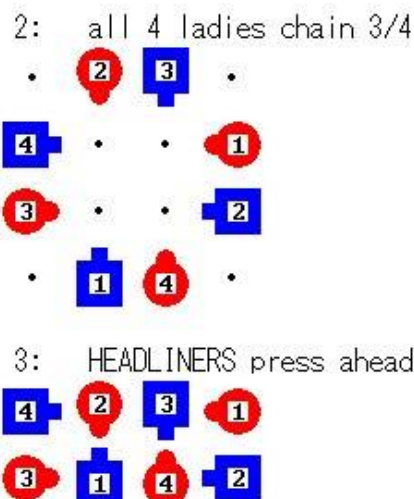
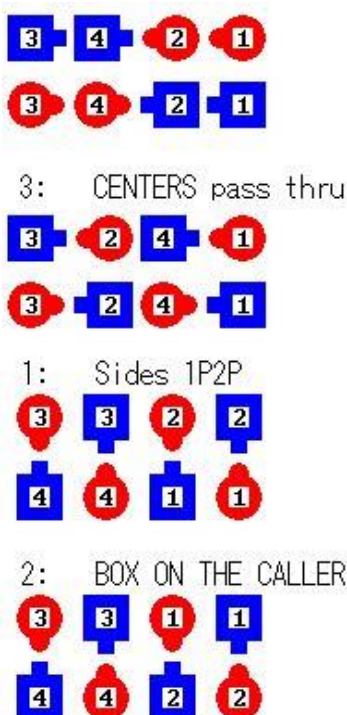


2:
 swap around
 swap the top
 sweep <N/4>
 swing and mix
 swing chain thru
 swing-o-late
 swing the gamut
 swing the gamut but <ANYTHING>
 swing thru

便利な機能 [<anyone>]

<anyone>[enter]

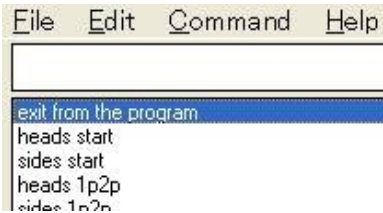
- boys
- girls
- heads
- sides
- head corners
- side corners
- head boys
- head girls
- side boys
- side girls
- centers
- ends
- leads
- trailers
- lead ends
- lead centers
- trailing ends
- trailing centers
- end boys
- end girls
- center boys
- center girls
- beaus
- belles
- center 2
- very centers
- center 6
- outer 2
- very ends
- outer 6
- center diamond
- center 1x4
- center 1x6
- outer 1x3s



Assume, Reconcile 等は省略します。
 通常のコールどおり入力しても動作しないときは、[enter]の入れる位置や、入力方法を変えるなど工夫(試行錯誤)が必要です。

SD couple [Help Manuale]

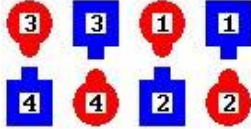
* 操作が分からないときは[Help][enter]
 英語ですが操作方法が表示されます。



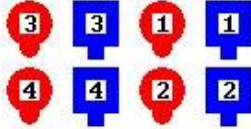
* 別ページにも説明があります

sides
 head corners
 side corners
 head boys
 head girls
 side boys
 side girls
 centers
 ends
 leads
 trailers
 lead ends

2: BOX ON THE CALLER'S RIGHT right and left thru



3: NEAR 4 trade



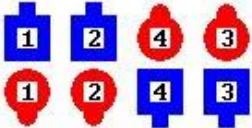
[enter] を入れないで続けて入力

便利な機能 [F2]

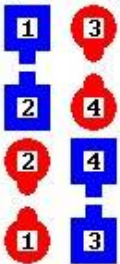
ends fold[enter]

(注意)ends[enter]fold では不可

3: walk and dodge



4: ends fold



centers[F2] circulate[enter] walk and dodge[enter]

2: pass the ocean



3: CENTERS, (circulate ; walk and dodge)

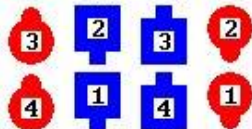


[F2] [F2] swing thru[enter] swing thru[enter] swing thru [enter]

2: pass the ocean



3: ((swing thru ; swing thru) ; swing thru)



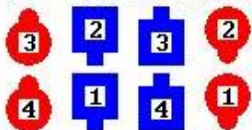
便利な機能 [N times]

3 times swing thru[enter]

2: pass the ocean

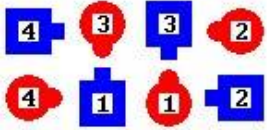


3: swing thru 3 TIMES

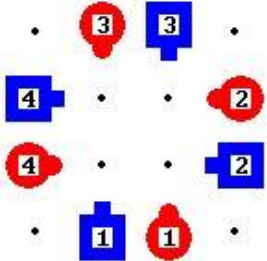


使える機能 [press ()]

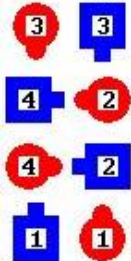
MSLレベルでも使用可能



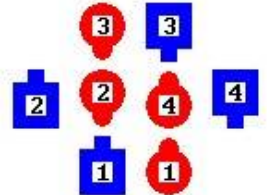
1: HEADS press back



2: sides press ahead

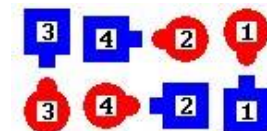


3: SIDES pass the ocean

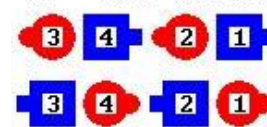


便利な機能 [Standardize]

standardize[enter] *自動的に隊形を作る

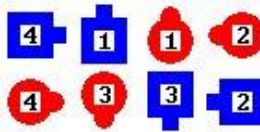


5: ENDS slide thru

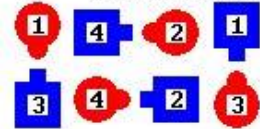


[enter] を入れないで続けて入力

centers cross run[enter] OK
centers[enter] cross run[enter] NG

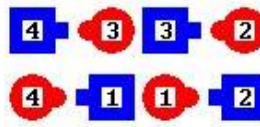


2: centers cross run

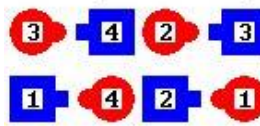


便利な機能 [F8]

[F8] and roll [enter] touch 1/4 [enter]



2: [touch 1/4] and roll

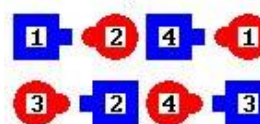


便利な機能 [F8]

explode and roll [F8][enter]load the boat[enter]

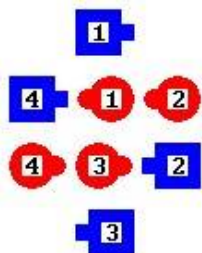


3: explode and [load the boat]

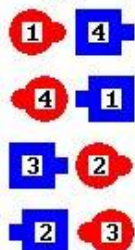


便利な機能 [allow modification]

allow modification[enter][はい]3/4[enter]noting[enter][はい]cast off 1/4[enter]

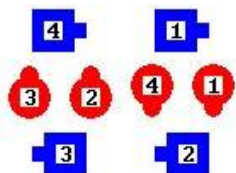


2: chain reaction [modification: 3/4, nothing] but [cast off 1/4]

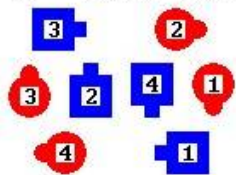


入力注意 [inside **]

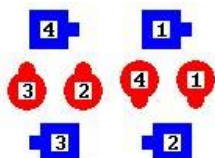
inside interlocked triangles circulate[enter]



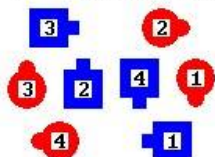
4: INSIDE INTERLOCKED TRIANGLES circulate



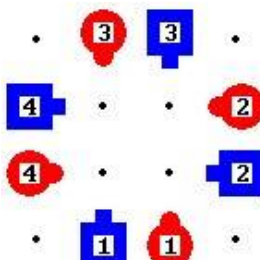
inside triangle interlocked triangles circulate[enter]
*inside interlocked は triangle を入れても可



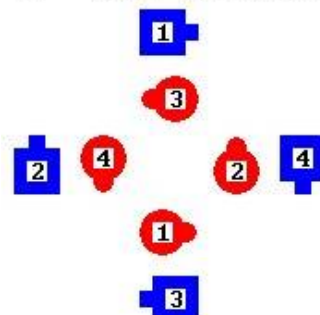
4: INSIDE TRIANGLES INTERLOCKED triangle circulate



static set [ALL 8 **]



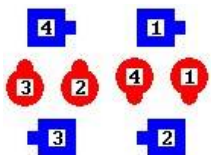
2: ALL 8 fan the top



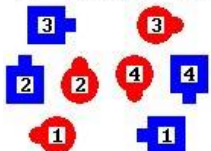
入力注意 [outside **]

便利な機能 [create]

outside triangle interlocked triangles circulate[enter]
 outside interlocked triangles circulate は動作しない
 * outside は triangle を入れないと動作しない

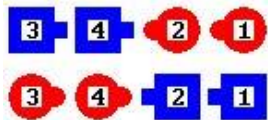


4: OUTSIDE TRIANGLES INTERLOCKED triangle circulate

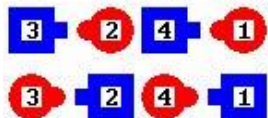


誰が? <anyone>指定

centers pass thru[enter]

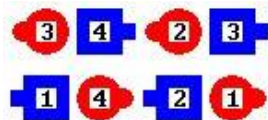


3: CENTERS pass thru

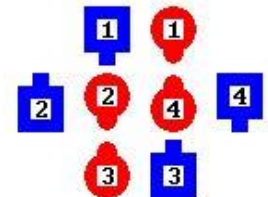


入力注意 [and pass**]

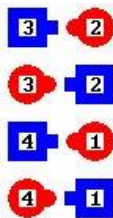
cross clove and <anything>[enter]pass the ocean[enter]
 cross clove and pass the ocean では不可



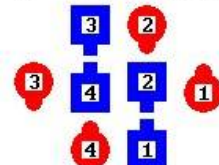
3: CROSS clover and [pass the ocean]



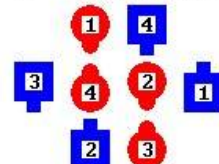
create diamond[enter] * 指示したFMを作る



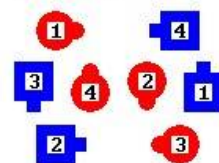
2: left tag the line 1/4



3: ping-pong circulate

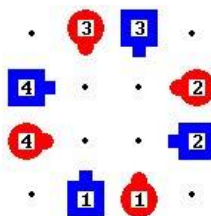


4: roll



機能 [do your part]

sides do your part ping pong circulate[enter]

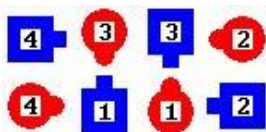


2: SIDES DO YOUR PART, ping-pong circulate

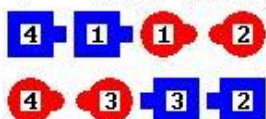


機能 [spread]

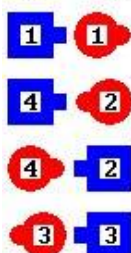
heads touch 1/4[enter]spread[enter]
heads touch 1/4 and spread[enter] では不可



1: HEADS touch 1/4

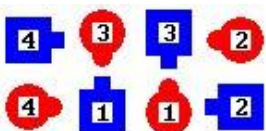


2: spread

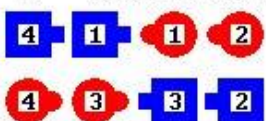


便利な機能 [pic random call]

pic randam call[enter] *勝手にコールする



1: HEADS pass in



SD couple [Help Manuale]

目次から内容を調べる

Table of Contents

- [Introduction](#)
 - [What Sd Is Not](#)
 - [Quality and Correctness](#)
 - [Authenticity of Calls and Concepts](#)
 - [Deviations from Official Lists](#)
 - [Misuse of Computers](#)
 - [Judgement, Controversy, and Warning](#)
 - [Variations of the Program](#)
 - [Getting Sd or Sdttty](#)
 - [Documentation](#)
 - [Software Safety](#)
 - [A Few Technical Details](#)
 - [Installing on a PC](#)
 - [Licensing Terms](#)
 - [How to Contact the Authors](#)
 - [Acknowledgements](#)
- [1 Getting Started](#)
- [2 Calling](#)
 - [2.1 Entering Your Choice](#)
 - [2.2 Starting a Sequence](#)
 - [2.2.1 Heads/Sides Start](#)
 - [2.2.2 1P2P Lines](#)

編集→検索→Key Word で調べる

x 検索: outside trian

See [Interruptions at](#)
inside triangles
[outside triangles](#)
in point triangles
out point triangles

x 検索: all 8

These are straightforward.
all 4 couples
all 8
all 8 (diamonds)
The all 4 couples and all 8 cc
behavior on these might not k

reconcile は**resolve** と同じく GET のコールを探すコマンドです。
 但し、**reconcile** は指定した場所にコール挿入したり、指定した領域を別のコールで置き換えたりします。
 また、指定した場所以降のコールを生かしGETします。

(詳細説明)


HEADS square thru 2 slide thru right and left thru pass the ocean swing thru GIRLS circulate boys trade circulate 1-1/2	reconcile → ここまで作った ら(GETしない 状態でも可) reconcile と入 力する。	find another → -----のところに 右図のようにコール が挿入されGETで できるようになる。 find another は失敗(failed)して も、数10回繰り返 すと結果がでてる 場合もあります。 あきらめずに！	HEADS square thru 2 slide thru right and left thru pass the ocean swing thru GIRLS circulate boys trade ----- split circulate spin chain thru hinge ----- circulate 1-1/2 RLG
--	---	---	--

reconcileコマンドは使用で
 きないフォーメーション(not
 in acceptable)もあります。

HEADS lead right circle to a line pass the ocean swing thru boys run ferris wheel CENTERS pass thru slide thru touch 1/4 walk and dodge face right	reconcile → ここまで作った ら(GETしない 状態でも可) reconcile と入 力する。	raise reconcile point → -----が上にあ がる。	HEADS lead right circle to a line pass the ocean swing thru boys run ferris wheel CENTERS pass thru slide thru touch 1/4 ----- walk and dodge face right
--	---	--	---

grow reconcile region → 別のコールで置 き換えたい領域 を指定します。	HEADS lead right circle to a line ----- pass the ocean swing thru boys run ferris wheel CENTERS pass thru slide thru touch 1/4 ----- walk and dodge face right	find another → 指定した領域を別 のコールと置き換え ます。	HEADS lead right circle to a line ----- pass the ocean wheel & deal 1/4 right ----- walk and dodge face right
---	--	---	---

find another → 気に入らないので 再度、指定した領域 を別のコールと置き 換えます。	HEADS lead right circle to a line ----- swing thru heads trade cast off 3/4 ----- walk and dodge face right	accept current choice → このコールで確定し ます。	HEADS lead right circle to a line swing thru heads trade cast off 3/4 walk and dodge face right RLG
--	---	--	--



(コール例)・・・使用方法1

HEADS pass thru

separate, around 1, into the middle for a [pass thru]

split two around 1 to a line

pass thru

U-turn back

pass thru

partner trade

REVERSE flutter wheel

[flutter wheel] and sweep 1/4

pass thru

trade by

範囲指定(上限)は
拡大→grow reconcile region
縮小→shrink reconcile region

この範囲をreconcile
で別のベーシックに
変える
→find another

find anotherで順次ベーシックが
提案される。

- ① toch , C-R , CH-D-L
- ② T 3/4 , W-DOG , TR-BY
- ③ SP-TOP , STP-TH , TR-BY
- ④ (PL) SW-TH , EXP &

swing thru

circulate 1-1/2

right and left grand

(GET-OUT)
この部分を変えずに上の範囲
を変更する。

ポイント指定(下限)は
上方向→raise reconcile point
下方向→lower reconcile point

(コール例)・・・使用方法2

HEADS pass thru

separate, around 1, into the middle for a [pass thru]

split tow around 1 to a line

pass thru

U-turn back

pass thru

partner trade

REVERSE flutter wheel

[flutter wheel] and sweep 1/4

pass thru

trade by

swing thru

circulate 1-1/2

4G>

4B<

1G^ 1BV 3B^ 3GV

2B>

2G<

right and left grand

この位置にreconcile
でベーシックを追加
する。
→find another

ポイント指定(下限)は
上方向→raise reconcile point
下方向→lower reconcile point

find anotherで順次ベーシックが提案
される。
① left tag the line , first couple
go right next go left , half tag
② SP-CH-TH , SP-CH-TH
③ BOX-N , T 1/2
④ BOX-N , 1/2 CC , SCT-B

4.1 Assume Formations

These concepts exist in order to tell Sd which way phantoms are facing in phantom formations (see section 4.12 on phantom facing directions, which gives a much better explanation of the entire problem).

They are used as follows:

- split phantom columns
- assume normal columns
- turn the key

Without the assume normal columns, Sd doesn't know which way the phantoms are facing, and consequently doesn't know how to do the hinge at the end. Any time you get messages that complain that Sd needs real people, not phantoms, or that it doesn't know how to cast, or that it is losing phantoms, use assume to tell it which way the phantoms are facing.

(グーグル機械翻訳)・・・意味不明

4.1 フォーメーションを想定

これらの概念は、双方向のファントムであるの SD を伝えるために存在するファントムの形成を向いて (向いファントムのセクション 4.12 を参照してください。全体のより良い説明を与える方向、問題)。次のように使用されています。

- スプリットファントムの列
- 通常の列を想定し
- キーを回す

通常の列を前提とせず、Sd は知っているしない方法ファントムが直面している、その結果、実行する方法を知らない最後にヒンジ。いつでもあなたがいることを不平を言うメッセージを取得 Sd に実在の人物ではなく、ファントムが必要である、またはそれほどのようにを知らないことキャスト、またはそれがファントムを失っていること、それを伝えるために想定し使用している

上記が Sdtty の説明書「SDGUID96」の説明文です。→良くわかりません。

【Assume】の使用例を示します。

Phantom は、向き・性別などが決まっていません。プログラムにとって、phantom の向きが決まらなると、処理できないことがあります。このように、phantom の向きを教えないと sdtty が動かないときに使います。

(例 1)・・・C 3 コール (split phantom)

```
From squared set
HEADS: wheel thru
pass out
boys press ahead and trade
```

```
. 1BV . 4BV
3G^ . 2G^ .
. 4GV . 1GV
2B^ . 3B^ .
```

SPLIT PHANTOM LINES, swing thru

```
1B^ 4BV . .
. . 3G^ 2GV
4G^ 1GV . .
. . 2B^ 3BV
```

この場合、line でなく wave として動いています。そうでなくて、向い合った line で行いたいとき、

```
. 1BV . 4BV
3G^ . 2G^ .
. 4GV . 1GV
2B^ . 3B^ .
```

SPLIT PHANTOM LINES, ASSUME 1FL, swing thru

Warning: Step to a wave.

1BV 3G^ . . 4BV 2G^
4GV 2B^ . . 1GV 3B^

とします。コールするときは、
split phantom lines, you have lines facing in, swing thru
のように言います。

ソフトが思うように動かないとき、使います。

(例2) . . . C 1 コール (Phantom)

heads fan the top
extend
slip
sides hinge
phantom ends circulate
phantom trade circulate
phantom hinge

Can't tell if couples or miniwave.

となり、できません。そこで、

phantom
assume miniwaves
hinge

とするとできます。

<Assume には以下の隊形がありますが、その使い方は今後の課題とします。> . . . 私には分かりません。

assume symmetry
assume couples
assume miniwaves
assume waves
assume 2fl
assume 1fl
assume inverted lines
assume normal columns
assume magic columns
assume 8c/trade by
assume dpt/cdpt
assume 1/4 tag
assume 3/4 tag
assume 1/4 line
assume 3/4 line
assume normal diamonds
assume interlocked diamonds
assume facing diamonds
assume facing intlk diamonds
assume left 3/4 tags
assume right 3/4 tags
assume right 1/4 lines
assume left 1/4 lines
assume left 3/4 lines
assume right 3/4 lines

assume normal diamonds
assume facing diamonds
assume normal interlocked diamonds
assume facing interlocked diamonds
assume normal casts

以上 2014-12-10