

Default

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Default		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 14, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	1
1.2	Einleitung	1
1.3	System-Anforderungen	2
1.4	Installation	2
1.5	Tooltypes	3
1.6	Bedienung	3
1.7	Bekannte Fehler	3
1.8	Autoren	4
1.9	ShareWare	4
1.10	Zukunft	5
1.11	Neue Scheine	6
1.12	History	7
1.13	Dankeschön!	11
1.14	Spielart	11
1.15	Laufzeit	12
1.16	Anzahl der Spiele	12
1.17	Spiel 77	12
1.18	Super 6	12
1.19	Systemspiel	12
1.20	Systemart	12
1.21	Vollsysteme	12
1.22	VEW-Systeme	13
1.23	Einsatz	13
1.24	Ausfüllen/Prüfen	13
1.25	Drucken	13
1.26	Statistik	14
1.27	Voreinstellungen	14
1.28	MUI-Prefs	14
1.29	Info	15

1.30	Ende	15
1.31	Sperrzahlen	15
1.32	Automatisches Ausfüllen	15
1.33	Automatik - alle Zahlen	15
1.34	Ausfüllen mit Prüfen	16
1.35	Top6	16
1.36	Flop6	16
1.37	Hand	17
1.38	Laden	17
1.39	Speichern	17
1.40	Spiele	17
1.41	Ziehung überprüfen	17
1.42	Spiele überprüfen	18
1.43	Zurück!	18
1.44	Jahr	19
1.45	Woche	19
1.46	Mittwochs-Ziehung	19
1.47	Statistikauswahl	19
1.48	Ziehungsstatistik	19
1.49	Top6	20
1.50	Flop6	20
1.51	Häufigkeit	20
1.52	Häufigkeit sortiert	20
1.53	Letztes Vorkommen	20
1.54	Vorkommen sortiert	21
1.55	Zeitraum zurücksetzen	21
1.56	Zusatzzahlen nutzen	21
1.57	Ziehung eingeben	21
1.58	Drucken/Export	22
1.59	Währung	22
1.60	Ein Spiel	22
1.61	Spiel77	22
1.62	Super6	22
1.63	Gebühren	23
1.64	Abo-Wochen	23
1.65	Breite	23
1.66	Höhe	24
1.67	Nach links	24
1.68	Nach oben	24

1.69 Bundesland	24
1.70 Aktuelle Zahlen	25
1.71 Einsatz	25
1.72 X-Startpositionen	25
1.73 Alles zurücksetzen	28
1.74 Speichern	28
1.75 Zurück	28

Chapter 1

Default

1.1

* Lotto V2.0 (c) by M. Qualmann (MAQ) & M. Gräber *

Einleitung

System Anforderungen

Installation

Tooltypes

Bedienung

Bekannte Fehler

Autoren

Shareware

Zukunft

Neue Spielscheine

History

Dankeschön!

Guide-Version: 1.6 vom 13.6.2000

1.2 Einleitung

Einleitung

Lotto ist ein Programm zum automatischen Ausfüllen und Bedrucken von Lottoscheinen des Samstagslotto (Deutscher Lottoblock).

Es bietet verschiedene Ausfüllvarianten, kann die Scheine auf gezogene Zahlen überprüfen und beinhaltet eine Statistikfunktionen. An einer Funktion, die zu 100% einen Sechser für die nächste Ziehung ermittelt, wird noch gearbeitet... ;-)

Hier eine Übersicht der Features:

- Grafische Darstellung des Lottoscheins
- Automatisches Kontrollieren der Tippscheine auf Treffer
- Ausfüllfunktionen:
 - Hand
 - Zufall
 - Top6
 - Flop6
- Statistikvorgaben
- Druckfunktionen:
 - Kontrollzettel
 - Lottoschein
- Statistikfunktionen:
 - Komplette Statistik aller Ziehungen seit 1955
 - Häufigkeitsverteilung der gezogenen Zahlen
 - Top6 / Flop6
 - Letztes Vorkommen
 - Auswerten von Ziehungs-Zeiträumen
 - Statistik über die eigenen Tippzahlen
 - Superzahlen-Statistik

1.3 System-Anforderungen

System-Anforderungen

Lotto benötigt:

- * Einen Amiga! ;) (Ok, ist auch unter UAE getestet!)
- * OS 3.0 oder höher!
- * MUI 3.8
- * ReqTools.library
- * Einen Screen mit einer Auflösung von 800x600 und mindestens 16 Farben

(Dank MUI müßte auch jede andere Auflösung und Farbtiefe funktionieren, aber auf kleineren Bildschirmen muß die Lottoschein-Darstellung dann gescrollt werden, und unter 16 Farben sehen die Scheine auch nicht mehr so toll aus...)

1.4 Installation

Installation

Kopieren Sie alle Dateien des Archiv`s in irgendein Verzeichnis Ihrer Wahl. Alternativ dazu können Sie auch das mitgelieferte Installscript benutzen, welches aber auch nichts anderes tut.

Sollten Sie noch kein MUI auf Ihrem Amiga installiert haben, so holen Sie dies bitte nach. Ab V2.0 setzt Lotto MUI zwingend voraus!

1.5 Tooltypes

Tooltypes

Es gibt nur noch ein relevantes Tooltype, das von Lotto abgefragt wird:

* MAXTASKPRI

Wird dieses Tooltype gesetzt (Klammern entfernen), so wird bei einigen Funktionen die Taskpriorität hochgesetzt, um das Berechnen zu beschleunigen.

Achtung!

Dies verlangsamt das restliche System immens, sie sollten diesen Tooltype nur benutzen, wenn kein parallel arbeitendes Programm Rechenzeit braucht!

Falls Sie also im Hintergrund einen Raytracer ein Bild berechnen lassen, und Sie diesen Tooltype setzen, wird die Berechnung des Bildes SEHR lange dauern!

1.6 Bedienung

Bedienung

Das Hauptmenü:

Main

Spielart Lotto-Systeme **Einsatz**

Laufzeit Systemspiel **Ausfüllen/Prüfen** **Drucken**

Spiele **Systemart** **Statistik**

Spiel 77 **Vollsysteme** **Voreinstellungen** **MUI-Prefs**

Super 6 **VEW-Systeme** **Info** **Ende**

1.7 Bekannte Fehler

Bekannte Fehler

Zunächst: Ich übernehme keine Garantie für irgendwelche Schäden, Datenverlust oder ähnliches, die durch Lotto hervorgerufen werden. Sie benutzen das Programm "wie es ist", auf eigene Gefahr. Es wurde ausführlich getestet, aber fehlerlose Software gibt es nicht!

Der einzige Bug, der mir momentan bekannt ist, und für den ich keine Abhilfe habe, ist die möglicherweise nicht immer korrekte Farbdarstellung der Spielschein-Grafik auf eigenen Screens, obwohl ausreichend Farben vorhanden sind. Bitte wählen Sie in den MUI-Prefs unter "System" den Inspektor aus,

und gehen Sie unter "Bildschirm bearbeiten" auf "Farben". Setzen Sie hier die 4 oberen Farbstifte auf solche Werte, die auf dem Schein Ihres Bundeslandes häufig vorkommen. Die Remap-Routine wird dann sicherlich besser funktionieren. Ansonsten freue ich mich natürlich über Bug-Reports, die echte Programmierfehler aufdecken! Bitte an **MAQ** mailen!

1.8 Autoren

Autoren

V 1.0 bis V 1.32:

Michael "Merlin" Gräber

Michael hat die Entwicklung von Lotto eingestellt. Ebenfalls von ihm sind folgende Projekte:

- NAP-Mailer
- DirTree

V 1.33 bis ????

Mario Qualmann (MAQ)

Ich besitze seit 1994 einen A1200, den ich mittlerweile natürlich etwas "aufgebohrt" habe... 040er-Turbokarte, 32 MB Ram, 3,2 GB-Festplatte... was man halt heute so braucht.. ;-)

Freundlicherweise hat Michael mir den Quellcode von Lotto 1.32 überlassen, zur Weiterentwicklung. Ich habe mir noch einiges vorgenommen (siehe **Zukunft**), aber mit Michaels Programmiertempo werde ich wohl nicht mithalten können...

Ich habe zwar vor, im Jahr 2000 auf einen neuen Rechner umzusteigen, und da AI bzw. Gateway nicht in der Lage oder Willens waren, neue Amigas rauszubringen, wird das wohl ein PC werden. Aber ich bin fest entschlossen, dem Amiga treu zu bleiben, sei es auch nur als Emulation! (UAE ist wirklich ein tolles Teil!) Außerdem - man soll nie die Hoffnung aufgeben! Mittlerweile hat Amiga ja schon wieder neue Besitzer, schau'n wir mal, was die Zukunft bringt... Lotto wird also auf jeden Fall weiterentwickelt, so wie es meine freie Zeit zuläßt!

Kontakt: EMail: MQualmann@t-online.de

1.9 ShareWare

ShareWare

Lotto ist ShareWare, kann jedoch auch bis auf vier Einschränkungen ohne Keyfile betrieben werden.

Einschränkungen:

- 1.) Statistik nicht um eigene Zahlen erweiterbar.
- 2.) Es werden nur die Ziehungszahlen ab 1996 mitgeliefert.
(In der Reg-Version ab 1955!!)
- 3.) Im Ausdruck nur zwei Spiele pro Schein.

Wenn mehr als zwei ausgewählt sind, wird der Schein vollständig mit Kreuzchen gefüllt, und somit unbrauchbar.

- 4.) Der Posi-Editor läßt sich nicht aufrufen. Man kann also keine eigenen Scheine integrieren bzw. die Positionen der Kreuzchen nicht korrigieren.

Achtung! Hinweis für registrierte User von Lotto-Versionen kleiner 2.0: Das Format von Keyfile und Ziehungsdatei hat sich geändert. Bitte fordern Sie (kostenlos) ein Update an!

Die Registrierung erfolgt ausschließlich per EMail!

Kosten: 10,- DM

Folgende Daten werden benötigt:

Vorname Nachname

Strasse Hausnummer

PLZ Ort

EMail-Adresse

Gewünschte Zahlungsart. (Überweisung, Bar)

Senden sie diese Daten bitte an meine EMail-Adresse:

MQualmann@t-online.de

Sie erhalten dann so schnell wie möglich Antwort.

Ihre Daten werden vertraulich behandelt und keinesfalls weitergegeben!

1.10 Zukunft

Zukunft

Folgendes habe ich mir vorgenommen:

- Erweiterung der Statistik (Vorschläge?)
- Aufnahme neuer Spielscheine (dazu benötige ich dann einen Schein zum Einscannen, siehe Abschnitt [Neue Spielscheine](#))
- Mittwochslotto
- Systemspiel

1.11 Neue Scheine

Neue Scheine

Lotto 2.0 bietet die Möglichkeit, selbst eine Lottoschein-Grafik in das Programm zu integrieren. Diese muß sich im IFF-Format mit den Abmessungen 640 x 380 in einer Farbtiefe von 16 Farben im Verzeichnis Lotto/Samstag befinden. Der Dateiname muß "data"+zugehörige Bundesland-ID lauten. Für Berlin z.B. also "data10".

*Bundesland ID

Sachsen 0

Niedersachsen 1

Hessen 2

Schleswig-Holstein 3

Sachsen-Anhalt 4

Bayern 5

Thüringen 6

Rheinland-Pfalz 7

Mecklenburg-Vorpommern 8

Nordrhein-Westfalen 9

Berlin 10

Hamburg 11

Saarland 12

Badem-Württemberg 13

Mit dem X-Positioneditor kann man dann die Ausgabe der Kreuzchen an die neue Grafik anpassen.

Sollten sich bei neuen Scheinen neue Optionen ergeben (andere Laufzeiten o.ä.), müßten Sie mich benachrichtigen, damit ich dies im Programm berücksichtigen kann.

Wer mich bei der Entwicklung von Lotto unterstützen möchte, kann mir auch neue Scheine zuschicken. Kurze EMail an mich, ich teile dann meine Postanschrift mit. Momentan fehlen mir noch folgende Bundesländer:

* Brandenburg

* Berlin

* Hessen

* Saarland

* Sachsen-Anhalt

* Bayern

Wer mir also als erster 4 Scheine zuschickt (je ein Samstags- und

Mittwochslottoschein und die beiden dazu gehörenden Systemscheine)
wird natürlich kostenlos registriert!

Oder Sie schicken mir einen eingescannten Schein per EMail zu. Möglichst
verlustfrei gepackt (PNG), in 24 Bit und einer nicht zu kleinen

Auflösung. Und denken Sie daran: Den Schein GERADE einscannen!

Kontakt: MQualmann@t-online.de

1.12 History

History

Lotto, entwickelt von **Michael Gräber** :

V1.0

* Erste Veröffentlichung.

V1.1

* Bundesländer Niedersachsen und Hessen werden unterstützt.

* Zahlen abspeicherbar.

* Zahlen sperrbar.

* Schein kann jetzt per Hand ausgefüllt werden.

* Kleinere Fehler behoben.

V1.11

* Bayern wird unterstützt!

* Tooltype OWNSCREEN zur Benutzung eines eigenen Screen`s für Lotto.

* Druckroutine nochmals überarbeitet. (Viel Glück Micha! ;))

* Wieder einen kleinen Fehler ausgemerzt! :(

V1.12

* Absturz beim Beenden mit eigenem Screen behoben!

* Gebührenanzeige nachgebessert! (12.3999 usw..)

* Tooltype GFXCARD (selbe wie GFXCARD als Shell-Parameter)

* Statistik zur Auswertung von Ziehungen und eigenen Zahlen.

V1.13

* Mecklenburg-Vorpommern wird unterstützt.

* Statistik überarbeitet. (Liste übersichtlicher)

* Druckroutine nochmal umgebaut.

(zwei Bugs gefunden)

V1.14

* OS2.0 kompatibel (mit Einschränkungen)

* Zwei neue Tooltypes

MULTISCAN und HIRESLACE zum vordefinierten Öffnen von Screens

* Prefs-Fenster (Sperrzahlen) überarbeitet, sollte jetzt auch mit

OWNSCREEN richtig angezeigt werden. (nur Kosmetik)

* Bayern-Online Scheine eingebaut

V1.15

* Fehler beim Drucken (auf ECS-Rechnern) behoben.

(Danke für die Hilfe beim Testen Ingo!)

* Neue Funktion im Statistik-Fenster

>1 Spiel Top 6< füllt das erste Spiel mit den Top 6 der Ziehungsstatistik aus.

* Thüringen-Online wird unterstützt.

V1.20

* Startup-Bild eingebaut. (WUNDERSCHÖN ;))

(Wenn Schirm in 8Bit oder höher!)

* Statistik erweitert.

Vorkommen von Ziehungszahlen in bestimmbarem Zeitraum.

Diagramme übersichtlicher.

* Eingabe der Ziehungszahlen vereinfacht, und abbrechbar.

* Ziehungsstatistik basiert jetzt auf einer ASCII-Datei, und kann daher auch von Hand editiert werden.

(Falls falsche Ziehungsdaten eingegeben wurden.)

* Fehler beim Start auf Schirmen mit wenigen Farben behoben.

(Lotto bricht den Start jetzt mit Hinweisen ab.)

* Top6 überarbeitet. (War ein kleiner Fehler drinn. 8()

V1.21

* Fehler mit zu kleinen Diagrammbalken bei Vorkommen behoben.

* Auswertung (Statistik) ein wenig beschleunigt.

* Lotto-GUI ein wenig umgestrickt.

* Funktion >alle Zahlen nutzen< hinzugefügt.

* Gebühren editierbar.

* Ziehungen jetzt automatisch überprüfbar.

V1.22

* Fehler beim Öffnen eines eigenen Screens behoben. (Endlich! ;))

* Überprüfung mehrerer Spielscheine in einem Rutsch eingebaut! (J. Barthmann)

* Überprüfung auf Treffer in alten Ziehungen. (M. Qualmann)

V1.23

* Neue Aufüllfunktion >Auto -> mit Prüfen<. (M. Qualmann)

* Rheinland-Pfalz-Online wird unterstützt.

* >Spiele überprüfen< überarbeitet.

(Zeigt jetzt zusätzlich Treffer pro Spiel und Gesamttreffer an)

* Noch einen klitzekleinen Bug entfernt.

V1.24

- * Mecklenburg-Vorpommern-Online wird unterstützt.
- * Nordrhein-Westfalen wird unterstützt.
- * Fehler bei Jahreswechsel < 53 Wochen behoben!
- * Verschiebeparameter (Druckerprefs) jetzt bis 100 Punkte.

V1.25

- * Fehler in der Druckroutine behoben. (hoffentlich der Letzte! ;-)
- * Berlin-Online wird unterstützt.
- * Bei Benutzung des Tooltypes OWNSCREEN wird er gewählte Screenmode nun in ENVARV: unter Lotto.screenmode gespeichert.
- * Statistik neue Funktion >letztes Vorkommen<!
- * Fehler mit Autoscroll behoben.

V1.26

- * Hamburg-Online wird unterstützt.

V1.27

- * Fehler bei Verschiebeparameter = 10 behoben!
- * Fehler bei Benutzung eines eigenen Screens behoben.
(beim zweiten Start Absturz!)
- * Fehler in Statistik (letztes Vorkommen <-> Liste) behoben.
- * Saarland-Online wird unterstützt.
- * Druckroutine für Mecklenburg-Online geändert.

Evtl. Druckparameter neu einstellen!

(Den Wert >nach oben< um 30 erhöhen müsste hinhalten!)

V1.29

- * Baden-Württemberg-Online wird unterstützt.
- * Sachsen-Online wird unterstützt.
- (Wahrscheinlich stimmt die Gebührenanzeige nicht, da mir ein paar Angaben fehlen.
Falls sich jemand die Mühe macht, mir die kompletten Angaben zu schicken, werde ich die Berechnung natürlich bereinigen!)
- * Alte Rheinland-Pfalz Spielscheine werden nicht mehr unterstützt! (nur noch Online)

V1.30

- * Sachsen-Anhalt wird unterstützt.
- * Schleswig-Holstein wird unterstützt.
- * Alter Spielschein Bayern ist rausgeflogen.
- * Alter Spielschein Mecklenburg-Vorpommern ist rausgeflogen.
- * Hauptliste (Statistik) zeigt jetzt auch die Anzahl der eigenen Zahlen, nicht nur Prozentangaben.

* Gebühren für Sachsen überarbeitet. (Danke Jürgen ;-)

V1.31

* Ein paar kleine Macken entfernt.

* Infofenster umgestrickt.

V1.32

* Ausfüllen mit Prüfen geändert, Angaben über die Häufigkeit sind nun frei, nicht mehr fest vorgegeben.

Ab jetzt ist **Mario Qualmann** für die Updates zuständig:

V1.33

* Startbild wird jetzt auf jeder WB-Auflösung angezeigt.

(Nur AGA und GraKa, siehe **Tooltypes** !)

* Bei Tooltype NOSTARTUPPIC gibts stattdessen eine Progress-Anzeige

* DruckerPrefs: Speicherformat Verschiebeparameter geändert (nicht kompatibel mit 1.32, neu eingeben und speichern)

* Gebühreanzeige korrigiert (Kosten über 100,- DM)

* Leichte Änderung der Abfrageroutinen, Gadgets sollten jetzt immer sicher erkannt werden.

* Änderungen an den Gadgets (z.B. Spiel77 ja/nein) werden jetzt sofort in der Grafik angezeigt.

* erstes Abbruch-Gadget bei "Ausfüllen mit Prüfen" funktioniert nun.

* neue Statistik-Funktion "letztes Vorkommen-sortiert"

* neue Statistik-Funktion "Flop6"

* neue Ausfüll-Funktion "Flop6 -> zweites Spiel"

* einige kleinere Bugs gefixt.

V1.34

* Neuen Spielschein für Hessen eingefügt

* Startbild-Fehler gefixt (führte auf einigen Rechnern zum Hängenbleiben des Systems)

V1.35

* Neuen Spielschein für Nordrhein-Westfalen eingefügt

V2.0

* Neue GUI, basierend auf dem "MagicUserInterface" (MUI)

* Statistikteil um Superzahlen erweitert

* Statistik-Auswertung für einen vorgegebenen Zeitraum funktioniert nun korrekt

* Neue Dateiformate für Keyfile, Ziehungsdatei und Gebührenprefs

* Teilweise neue Spielschein-Grafiken

* Etliche Funktionen beschleunigt

(z.B. "Ausfüllen mit Prüfen" um ca. 50%)

- * X-Positionen der Kreuzchen sind jetzt editierbar, daher Einfügen eigener Scheine möglich (registrierte Version)
- * Ziehungsdatei kann nun innerhalb des Programms komplett editiert werden (registrierte Version)
- * Dauerspiel ist jetzt auf allen Scheinen, die es vorsehen, anwählbar
- * Gebührenberechnung korrigiert

1.13 Dankeschön!

Danksagung

- * Michael Gräber, für den Quelltext von "Lotto" und die vielen EMails!
- * An alle registrierten User von "Lotto"!
- * Michael Christ für die Spielscheine aus Hessen und Niedersachsen.
- * Rainer Wallenfels für die Spielscheine aus Bayern.
- * Ingo Neumann für die Spielscheine aus Mecklenburg-Vorpommern.
- * Steffen Koch für die Spielscheine aus Thüringen.
- * Jürgen Barthmann für die Idee der Überprüfung mehrerer Spielscheine.
- * Thomas Düllmann u. Dieter Leue für die Spielscheine aus Nordrhein-Westfalen.
- * Stefan Hansmeyer für die Spielscheine aus Berlin.
- * Peter Jöns für die Spielscheine aus Hamburg.
- * Uwe Thömmes für die Spielscheine aus dem Saarland.
- * Eugen Albiker für die Spielscheine aus Baden-Württemberg.
- * Jürgen Flatter für die Spielscheine aus Sachsen.
- * Werner Sallaba für die Spielscheine aus Sachsen-Anhalt.
- * G. Koch für die Spielscheine aus Schleswig-Holstein.
- * Commodore (RIP!), dafür, dass sie unsere(n) AMIGA rausgebracht haben.
(Auch wenn sie am Ende für den Niedergang unseres Lieblingsrechners verantwortlich sind!)
- * Sony, für die Playstation, eine wirklich faszinierende Spielekiste!
- * Bernd Schmidt, (und Freunde!), für die Entwicklung von UAE!
- * Meiner Frau Gudrun, dass sie mich solange an den AMIGA lässt! ;-)
- * Meinem Bruder Maik, fürs Beta-Testen und sonstigen Support!

1.14 Spielart

Spielart

In dieser Version noch nicht zu benutzen.

1.15 Laufzeit

Laufzeit

Mit diesem Cyclegadget bestimmen Sie die Laufzeit Ihres Tippscheines. Dieses Gadget wird bei einem Wechsel des Bundeslandes immer auf den kleinsten möglichen Wert gesetzt, in der Regel 1 Woche.

1.16 Anzahl der Spiele

Anzahl der Spiele

Hier stellen Sie ein, wieviele Tipps auf dem Spielschein ausgefüllt werden können.

Auswahlmöglichkeiten: 1 Spiel - 12 Spiele

1.17 Spiel 77

Spiel 77

Hiermit entscheiden Sie über die Teilnahme am "Spiel 77".

Auswahlmöglichkeiten: Ja/Nein

1.18 Super 6

Super 6

Hiermit entscheiden Sie über die Teilnahme an der Lotterie "Super 6"

Auswahlmöglichkeiten: Ja/Nein

1.19 Systemspiel

Systemspiel

In dieser Version noch nicht zu benutzen.

1.20 Systemart

Systemart

In dieser Version noch nicht zu benutzen.

1.21 Vollsysteme

Vollsysteme

In dieser Version noch nicht zu benutzen.

1.22 VEW-Systeme

VEW-Systeme

In dieser Version noch nicht zu benutzen.

1.23 Einsatz

Einsatz

Hier erfahren Sie, was Sie für den aktuellen Spielschein bezahlen müssen. Die zur Berechnung benötigten Gebühren können in den **Voreinstellungen** editiert werden. Da ich von den meisten Bundesländern keine Gebührenlisten vorliegen habe, ist es empfehlenswert, beim ersten Programmstart die Gebühren Ihres Bundeslandes korrekt einzutragen.

1.24 Ausfüllen/Prüfen

Ausfüllen/Prüfen

Hiermit rufen Sie das Menü "Ausfüllen/Prüfen" auf.

_____ **Ausfüllen/Prüfen** _____

Ausfüllen

Auto - Zufall Spiele

Auto - alle Zahlen

Sperrzahlen Auto - mit Prüfen Prüfen

Top 6 Flop6 Ziehung überprüfen

Hand Spiele überprüfen

Laden Speichern Zurück zum Hauptmenü

1.25 Drucken

Drucken

Ein Requester mit folgenden Optionen wird geöffnet:

* OK - Bedruckt den Standardvordruck.

- Nach dem Druck werden Sie gefragt, ob die Zahlen in die Statistik aufgenommen werden sollen.

(Nur aufnehmen, wenn der Schein auch zum Spielen genutzt wird, da keine Möglichkeit besteht, die Zahlen wieder aus der Statistik zu löschen!)

(* Nur in der registrierten Version *)

* Kontrollzettel - Ein Ausdruck ähnlich der Quittung der Annahmestelle wird gedruckt.

(Damit kann einfacher kontrolliert werden, ob bei der Annahmestelle richtig eingelesen wurde.)

* Abbruch - Es wird nichts gedruckt!

1.26 Statistik

Statistik

Hiermit rufen Sie das Menü "Statistik" auf.

Statistik

MiLotto-Ziehung Statistikauswahl Zeitraum zurücksetzen

Jahr Ziehungszahlen / eigene Zahlen Zusatzzahlen nutzen

Top 6 Flop 6 Ziehung eingeben

Woche Häufigkeit Häufigkeit sortiert Drucken/Export

Letztes Vorkommen Vorkommen sortiert Zurück zum Hauptmenü

1.27 Voreinstellungen

Voreinstellungen

Hiermit rufen Sie das Menü "Voreinstellungen" auf.

Voreinstellungen

Spieleinsätze Druckeinstellungen Sonstiges

Währung Breite Bundesland

Ein Spiel Höhe Aktuelle Zahlen

Spiel 77 Nach links Einsatz

Super 6 Nach oben X-Startpositionen

Gebühren Alles zurücksetzen Speichern

Laufzeit Abo-Wochen Benutzen und zurück

1.28 MUI-Prefs

MUI-Prefs

Ab Version 2.0 von Lotto wird die Amiga-Benutzeroberfläche MUI verwendet. Mit diesem Gadget rufen Sie den MUI-Voreinsteller auf, mit dem Sie die Oberfläche an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen können. Eine Beschreibung hierzu entnehmen Sie bitte der Dokumentation zu MUI.

1.29 Info

Programminformationen

Hier können Sie einiges über die Programmversion von Lotto, Registrierungshinweise und beteiligte Personen erfahren. Außerdem können Sie hier den MUI-Info-Requester aufrufen.

1.30 Ende

Programmende

Wenn Sie diesen Button drücken, wird Lotto beendet. Alternativ dazu können Sie auch das Schliessgadget des Hauptfensters benutzen.

1.31 Sperrzahlen

Sperrzahlen

Die hier angeklickten Zahlen werden von der automatischen Zahlenermittlung ausgeschlossen.

(Max. 20 Zahlen sind sperrbar!)

Wenn Sie die Sperrzahlen speichern wollen, müssen Sie im Menü **Voreinstellungen** den Button **Speichern** benutzen.

1.32 Automatisches Ausfüllen

Automatisches Ausfüllen

Füllt den Lottoschein nach Ihren Vorgaben mit Zufallszahlen aus.

Die fällige Gebühr wird im betreffenden Feld des Hauptmenüs angezeigt.

1.33 Automatik - alle Zahlen

Automatisches Ausfüllen - alle Zahlen

Bei Anklicken dieses Gadgets werden ALLE Zahlen 1-49 genutzt.

(Sperrzahlen werden natürlich nicht genutzt!)

Sind also keine Zahlen gesperrt, und 8 Spiele gewählt, so wird in diesen 8 Spielen (48 Zahlen)

KEINE Zahl doppelt vorkommen!

1.34 Ausfüllen mit Prüfen

Ausfüllen mit Prüfen

Dies ist eine ganz besondere Funktion, welche wie folgt funktioniert:

Zuerst öffnet sich ein Fenster, in dem Sie festlegen, ab wievielen Treffern die Zahlenreihe übernommen werden soll, und wie oft diese Zahlenreihe vorkommen soll.

Mit "OK" wird die Suche dann gestartet.

Beispiel:

Werden zb. 4 Treffer mit 4 maligem Vorkommen gewählt, so übernimmt Lotto die Zufallszahlen nur, wenn sie mindestens 4 mal 4 Richtige waren, dazu werden ALLE alten Ziehungen durchgesehen.

Erfüllt die Zahlenreihe diese Anforderungen nicht, wird sie verworfen, und es werden neue Zufallszahlen ermittelt.

Achtung, unter Umständen kann das Berechnen bzw. Finden einer solchen Zahlenreihe SEHR lange dauern.

Siehe hierzu auch **MAXTASKPRI** !

Die Berechnung kann durch Drücken der "Abbruch"-Taste im Statusfenster abgebrochen werden.

1.35 Top6

Top6

Füllt das erste Spiel mit den Top6 der Ziehungen aus.

Es werden immer die zuletzt in der Statistik eingestellten Top6 benutzt, falls die Statistik nicht anders eingestellt wurde, also die Top6 aller Ziehungen.

1.36 Flop6

Flop6

Füllt das zweite Spiel mit den Flop6 der Ziehungen aus. Es gilt ansonsten das unter **Top6** gesagte, nur eben bezogen auf die Flop6.

1.37 Hand

Ausfüllen von Hand

Ermöglicht das Eintragen eigener Zahlen. Hierbei werden immer alle eingestellten Spiele durchlaufen, ohne eine Möglichkeit zum Abbruch.

1.38 Laden

Spielschein laden

Im nachfolgende Requester haben Sie die Möglichkeit, alte Zahlen zu laden, welche mit **Speichern** abgespeichert wurden.

1.39 Speichern

Spielschein speichern

Die aktuellen Zahlen werden per Filerequester abgespeichert.

1.40 Spiele

Spiele

In dieser Version noch nicht zu benutzen.

1.41 Ziehung überprüfen

Ziehung überprüfen

Hiermit kann anhand der letzten 5 Ziehungen überprüft werden, ob und wieviele Richtige man mit den momentan eingetragenen Zahlen hat.

Sie sollten nach dem Ausdrucken eines Spielscheins die aktuellen Zahlen speichern (z.B.: Letzter_Schein.lotto), um diese auch nach ein wenig herumspielen wieder laden und überprüfen zu können.

Vorgehensweise:

1. Letzte Ziehung in Statistik eintragen.
 2. >Ausfüllen/Prüfen< anklicken.
 3. ggf. Schein mit >Laden< laden.
 4. >Ziehung überprüfen< anklicken.
-

6. Eine Ziehung auswählen. (meistens die letzte -> 5)

Dann wird ein Requester angezeigt, welcher die Richtigen in den jeweiligen Spielen anzeigt.

(Es werden nur die eingestellten Spiele durchlaufen)

Neu ab V1.22!

Lotto sucht nach dem überprüfen der aktuellen Zahlen nach dem Verzeichnis >Spielscheine<, und überprüft automatisch alle darin gespeicherten Spielscheine auf "Richtige"!

Diese Spielscheine müssen mit Lotto ab V1.22 abgespeichert worden sein, da erst ab dieser Version die Anzahl der Spiele mitgespeichert wird!

(Nur wichtig für das automatische Prüfen.)

Falls ein Spielschein mit einer älteren Version gespeichert wurde, so fehlt diese Information, und es werden automatisch 12 Spiele durchlaufen!

1.42 Spiele überprüfen

Spiele überprüfen

Durchsucht ALLE alten Ziehungen auf evtl. Treffer anhand der aktuell eingetragenen Zahlen.

Nur zum Testen, ob diese Zahlen evtl. schon einmal "6 Richtige" waren!

Zuerst erfolgt eine Abfrage, ab wievielen Treffern die Ziehung angezeigt werden soll. (4, 5 oder 6)

Danach eine zweite Abfrage, ob die Zusatzzahlen mitgewertet werden sollen.

Zum Schluss wird eine Liste aller relevanten Ziehungen angezeigt.

Wird hier eine Ziehung angeklickt, so wird diese in einen weiteren Fenster angezeigt.

Die letzte Ziehungszahl in diesem Fenster ist die Zusatzzahl!

1.43 Zurück!

Zurück zum Hauptmenü

Dieses Gadget bringt das Hauptmenü wieder in den Vordergrund.

Das Gleiche erreicht man natürlich auch, wenn man den Lister

Main auswählt.

1.44 Jahr

Start-/Endjahr einstellen

Nach dem Programmstart erscheinen hier das Start- und Endjahr für die Lottostatistik, vorgegeben durch die Ziehungsdatei.

Mit den Scrollpfeilen kann man einen anderen Auswertungszeitraum einstellen, oder man trägt die Jahreszahlen direkt in die Felder ein. Unsinnige Angaben werden dabei erkannt und korrigiert.

In der unregistrierten Version von Lotto können sie keine Jahreszahlen vor 1996 anwählen.

1.45 Woche

Start-/Endwoche einstellen

Diese Gadgets bestimmen die jeweiligen Ziehungswochen, die ausgewertet werden sollen. Die Bedienung ist analog zu [Start-/Endjahr einstellen](#) .

1.46 Mittwochs-Ziehung

Mittwochs-Ziehung auswählen

In dieser Version noch nicht zu benutzen.

1.47 Statistikauswahl

Statistikauswahl

Mit diesem Cyclegadget legen Sie fest, ob Sie eine Auswertung der Ziehungszahlen oder der Superzahlen wünschen.

Im Modus "Superzahlen" sind die Gadgets "Ziehungszahlen / eigene Zahlen", "Top6" und "Flop6" nicht anwählbar.

1.48 Ziehungsstatistik

Statistik Ziehungszahlen / eigene Zahlen

Es öffnet sich ein Fenster mit einer Darstellung der Häufigkeit der Ziehungszahlen und der eigenen Zahlen. Die Angaben erfolgen in Prozent.

Wenn Sie genau wissen möchten, welche Zahl wie oft gezogen wurde, rufen Sie einfach die Funktion [Häufigkeit](#) auf.

1.49 Top6

Top6

Es werden die 6 am meisten gezogenen Zahlen und die 6 von Ihnen am meisten getippten Zahlen dargestellt. (In Prozent)

Mit dem Button "Top6/Flop6 auflisten" werden die Prozentzahlen noch etwas genauer aufgelistet.

1.50 Flop6

Flop6

Es werden die 6 am wenigsten gezogenen Zahlen und die 6 von Ihnen am wenigsten getippten Zahlen dargestellt. (In Prozent)

Eine genauere Auflistung erfolgt mit dem Button "Top6/Flop6 auflisten".

1.51 Häufigkeit

Ziehungszahlen/Superzahlen-Häufigkeit

Es erfolgt eine Auswertung, wie oft die Zahlen im eingestellten Zeitraum gezogen wurden. (Sortiert nach Zahlen)

1.52 Häufigkeit sortiert

Häufigkeit sortiert

Das gleiche wie **Häufigkeit**, nur sortiert von der am wenigsten gezogenen Zahl bis zum "Spitzenreiter".

1.53 Letztes Vorkommen

Ziehungszahlen/Superzahlen - Letztes Vorkommen

Zeigt an, vor wievielen Wochen die jeweiligen Zahlen zuletzt gezogen wurden. (Sortiert nach Zahlen)

Abweichend von bisherigen Lottoversionen werden jetzt auch bei dieser Funktion die Start-/Ende-Parameter beachtet.

Bezugsdatum für die Anzahl der zurückliegenden Wochen ist hierbei immer die Ziehung, die unter **Jahr** und **Woche** als Endpunkt gesetzt wurde. (Gadget "Bis")

1.54 Vorkommen sortiert

Letztes Vorkommen - sortiert

Das gleiche wie **Letztes Vorkommen** , nur nach Wochen sortiert.

1.55 Zeitraum zurücksetzen

Zeitraum zurücksetzen

Mit diesem Button werden Start-/Endjahr und -woche wieder auf die maximal möglichen Werte zurückgesetzt, vorgegeben durch die Ziehungsdatei.

1.56 Zusatzzahlen nutzen

Zusatzzahlen nutzen

Wird dieser Schalter gesetzt, werden bei den Statistikfunktionen die Zusatzzahlen mit berücksichtigt.

1.57 Ziehung eingeben

Ziehung eingeben

* Nur in der registrierten Version *

Hier können Sie der Ziehungsdatei eine neue Ziehung hinzufügen, oder auch ältere Ziehungen ändern. Eine einmal eingegebene Ziehung läßt sich NICHT mehr löschen!

Zunächst müssen Sie aus einer Liste eine alte Ziehung auswählen (wenn Sie diese ändern wollen), oder für eine Neueingabe die Zeile "Neue Ziehung eingeben" auswählen. Nach dem Bestätigen mit "OK" öffnet sich das Editor-Fenster.

Die Ziehungszahlen werden einfach durch Anklicken gesetzt, die anderen Felder müssen Sie per Hand ausfüllen bzw. korrigieren.

Das Programm kontrolliert zwar, ob Sie Fehler bei der Eingabe machen, aber auf die Richtigkeit z.B. des Ziehungsdatums müssen Sie selbst achten!

Beachten Sie bitte auch, daß es vor der 25. Ziehungswche 1956 keine Zusatzzahlen gab, und vor der 50. Woche 1991 keine Superzahlen. Sollten Sie also, aus welchem Grund auch immer, die Datei mit unsinnigen Werten füttern, ist die Statistikauswertung natürlich nicht mehr korrekt.

Die Möglichkeit, alte Ziehungen zu ändern, habe ich nur vorgesehen,

für den Fall, daß man sich bei der Eingabe wirklich mal vertan hat. Sind alle Felder richtig ausgefüllt, und Lotto hat sich nicht weiter beschwert, wird nach Drücken von "OK" die Ziehung in die Statistikdatei aufgenommen. Der Button "Neu" bringt Sie, ohne daß die aktuelle Ziehung gespeichert wird, wieder zur Ziehungsauswahl-Liste. Und der Abbruch-Button beendet die Ziehungseingabe ohne Speicherung.

1.58 Drucken/Export

Drucken/Export

In dieser Version noch nicht zu benutzen.

1.59 Währung

Währung eingeben

In dieses Feld tragen Sie die Währung ein, die Lotto benutzen soll. (DM/Euro) Die Eingabe in diesem Feld wird nur zur Anzeige genutzt. Wenn Sie also bisher in DM gerechnet haben, reicht es nicht, nun einfach "Euro" einzutragen, Sie müssen auch die anderen Gebührenfelder korrekt in Eurowerte ändern.

1.60 Ein Spiel

Der Einsatz für ein Spiel

Hier tragen Sie den Einsatz für ein Spiel ein. Dieser ist in der Regel in allen Bundesländern gleich.

1.61 Spiel77

Der Einsatz für Spiel77

Hier tragen Sie den Einsatz für Spiel 77 ein. (In der Regel in allen Bundesländern gleich.)

1.62 Super6

Der Einsatz für Super6

Hier tragen Sie den Einsatz für das Spiel Super 6 ein. (In der Regel in allen Bundesländern gleich.)

1.63 Gebühren

Gebühreneingabe

Die Gebühren für die Spielscheinbearbeitung unterscheiden sich zwischen den Bundesländern teilweise recht erheblich.

Da mir die Gebühren der meisten Länder nicht vorliegen, ist es zu empfehlen, diese beim ersten Programmstart korrekt auszufüllen.

Mit dem Cyclegadget wählen Sie den jeweiligen Zeitraum aus, zu dem Sie dann die geforderte Gebühr eintragen.

1.64 Abo-Wochen

Laufzeit für Abo einstellen

Hier geben Sie den Zeitraum (in Wochen) an, der für ein Abospiel gilt. Auch dies ist in den einzelnen Bundesländern recht unterschiedlich, in einem gilt ein Abozeitraum von 6 Wochen, in einem anderen 4 Wochen...

1.65 Breite

Druckbreite einstellen

Hier geben Sie einen Wert für die Druckbreite an.

Der erlaubte Wertebereich ist 1-100, wobei Sie diesen allerdings nicht ausreizen sollten. Im Normalfall liegt der Wert zwischen 1 und 30. Je größer die Zahl, desto mehr wird der Ausdruck horizontal gestreckt.

Abhängig vom verwendeten Drucker müssen Sie etwas experimentieren, bis die Kreuzchen "passen". Am Besten, Sie bedrucken zunächst probeweise ein weißes Blatt Papier, und halten den Lottoschein dann davor, um zu kontrollieren, ob der Ausdruck hinkommt.

Wenn der Ausdruck in den Proportionen stimmt (siehe auch [Höhe](#)), stellen Sie mit [Nach links](#) und [Nach oben](#) die Lage des Ausdrucks ein.

1.66 Höhe

Druckhöhe einstellen

Hier geben Sie einen Wert für die Druckhöhe an.

Erlaubter Wertebereich: 1-100. Je größer die Zahl, desto mehr wird der Ausdruck vertikal gestreckt.

1.67 Nach links

Druckausgabe horizontal verschieben

Hier geben Sie einen Wert für die horizontale Verschiebung des Ausdrucks ein.

Erlaubter Wertebereich: 1-100.

Hinweis für Turboprint-Benutzer: Sollten Sie den Ausdruck nicht auf die richtige Position bekommen, schalten Sie bitte die Option "Zentriert in Breite" unter "Bildformat" in den Turboprefs ab.

1.68 Nach oben

Druckausgabe vertikal verschieben

Hier geben Sie einen Wert für die vertikale Verschiebung des Ausdrucks ein.

Erlaubter Wertebereich: 1-100

Wenn es nicht klappt, und Sie benutzen Turboprint, beachten Sie bitte diesen **Hinweis** .

1.69 Bundesland

Bundesland auswählen

Mit diesem Cyclegadget stellen Sie Ihr Bundesland ein.

Achtung! Vor dem Bundeslandwechsel sollten Sie Ihre Voreinstellungen (wenn Sie sie geändert haben) unbedingt **speichern** , da sie sonst verloren gehen. Lotto gibt allerdings auch noch einen Warnhinweis.

1.70 Aktuelle Zahlen

Aktuelle Zahlen speichern

In älteren Lotto-Versionen wurden die zuletzt benutzten Zahlen beim Programmende automatisch abgespeichert, so daß sie beim nächsten Programmstart wieder zur Verfügung stehen. Da konnte es schon mal vorkommen, daß man seine "Standardzahlen" versehentlich gelöscht hat, wenn man ein bißchen mit dem Programm gespielt hatte. Hier können Sie nun auswählen, ob wie bisher der letzte Schein automatisch gespeichert werden soll, oder nicht. Wenn Sie möchten, daß Ihre Standardzahlen beim Programmstart immer automatisch geladen werden sollen, ohne daß beim Programmende automatisch gespeichert wird, speichern Sie sie im Verzeichnis "Lotto/Samstag" unter dem Namen ".altzahlen.Lotto" ab.

1.71 Einsatz

Mehrfach-Einsatz

Dieses Gadget ist nur aktiv, wenn als Bundesland das Saarland gewählt wurde. Hier ist es möglich, verschiedene Faktoren für den Spieleinsatz einzustellen.

Auswahlmöglichkeiten: 1-facher, 2-facher, 3-facher, 4-facher Einsatz

1.72 X-Startpositionen

Editor für die X-Startpostionen

* Nur in der registrierten Version *

Mit diesem Gadget rufen Sie einen Editor für die Startpositionen der Kreuzchen in der Grafikdarstellung auf.

Wenn Sie hier etwas ändern, hat dies auch Auswirkungen auf die Druckausgabe!

Durch diesen Editor haben Sie nun die Möglichkeit, selbst einen Lottoschein einzuscannen, und ihn in das Programm zu integrieren. Sollten allerdings neue Features wie z.B. geänderte Laufzeiten, Zusatzspiele o.ä. dazukommen, müßten Sie **mich** kontaktieren, damit ich das ins Programm einarbeite. Der eingescannte Schein muß im IFF-Format vorliegen,

Abmessungen: 640 x 380, in 16 Farben.

Zum Testen dient der Button "Zeigen". Hiermit können Sie Änderungen sofort überprüfen.

Tipp: Benutzen Sie zum Justieren der Kreuzchen den Spielschein "Testzahlen.Lotto" im Verzeichnis "Lotto/Samstag/Spielscheine".

Bedeutung der Listeneinträge im Editor:

*Spiel 1-12: Für jedes der 12 Spiele müssen

Sie eine Startkoordinate (x,y)

angeben, die die Position des

ersten Kreuzchens (in der Regel

die Tippzahl "1") angibt. Die

Werte dürfen nicht größer als

die Abmessungen der IFF-Grafik

sein, also maximal $x=640$ und

$y=380$. Dies gilt auch für alle

weiteren Listeneinträge.

*Laufzeit: Bezeichnet die x,y-Koordinaten

für das Kästchen mit der niedrigsten

Laufzeit, in der Regel 1 Woche.

Stellen Sie sicher, daß auch eine

Laufzeit von einer Woche ausgewählt

ist (im **Main-Menü**).

Dauerauftrag: In einigen Bundesländern befindet

sich das Kästchen für den Dauerauftrag

nicht in einer Reihe mit der Laufzeit.

Daher müssen Sie hier die x,y-Koordinaten

für das Dauerauftrags-Kreuzchen

angeben.

Super 6: Die x,y-Koordinaten für das Kästchen,

mit dem die Teilnahme am Spiel Super 6

bestätigt wird. Beachten Sie, daß im

Main-Menü das Super 6 - Cylegadget

auf "Ja" steht.

Spiel 77: Das Gleiche wie für Super 6, nur für

Spiel 77. Auch hier darauf achten, daß

das Spiel 77 - Gadget auf "Ja" steht.

Einsatz: Nur für den Saarland-Spielschein relevant.

Geben Sie hier die x,y-Koordinaten für

das Kästchen mit einfachem Einsatz ein.

(Cyclegadget **Einsatz** im Menü

Voreinstellungen muß auf "Einsatz x 1"

stehen!)

Sa.-Lotto: Nur für den Thüringen-Spielschein wichtig.

Hier sind Samstag- und Mittwochslooto auf einem Schein. Geben Sie an, wo das Kreuzchen für das Samstag-Lotto hinkommt. (x,y-Position)

Mi.-Lotto: Nur für Thüringen: Hier die x,y-Koordinaten eintragen, wenn Mittwochslooto ausgewählt wird. (In dieser Lotto-Version nicht anwählbar.)

Laufzeitfaktor: Hier wird ein Faktor eingetragen, der angibt, um wieviel ein Kreuzchen bei anderen Laufzeiten als der niedrigsten versetzt wird. Tipp: Nachdem Sie das Kreuzchen für eine Woche richtig positioniert haben, verlassen Sie den Posi-Editor, und wählen im **Main-Menü** die maximal mögliche Laufzeit aus.

(Nicht Dauerspiel!) Nun wieder in den Posi-Editor, und nun ändern Sie den Faktor so lange, bis das richtige Kästchen getroffen wird.

X-Verschiebung: Gibt den Faktor an, um in einem Spiel das am weitesten rechts liegende Feld genau zu treffen. (Also z.B. die Zahl "7") Mit dem Spielschein "Testzahlen.Lotto" kann man das sehr schön einstellen.

Y-Verschiebung: Das gleiche wie unter X-Verschiebung, nur daß das unterste Feld getroffen werden muß. (Z.B. die "49")

S6/S77-X-Verschiebung: Wieder ein Faktor: Wenn die Ja/Nein-Felder von Spiel 77 / Super 6 horizontal liegen, wird hier der Wert eingetragen, um das "Nein"-Feld zu treffen. (Vorher im **Main-Menü** Spiel 77 und Super 6 auf "Nein" stellen.

Liegen die Felder vertikal, als Faktor bitte "0" eintragen.
S6/S77-Y-Verschiebung: Wenn die Ja/Nein-Felder von Spiel 77 und Super 6 vertikal angeordnet sind, analog wie unter X-Verschiebung beschrieben, den richtigen Faktor eintragen. "0" eintragen, wenn die Felder horizontal liegen.
Sollte man die Einstellungen nicht richtig hinbekommen, können mit dem Button "Zurücksetzen" die alten Werte wieder hergestellt werden, sofern der Editor vorher nicht mit "OK" verlassen wurde.

1.73 Alles zurücksetzen

Alles zurücksetzen
Wie der Name es schon sagt: Hier können Sie die Voreinstellungen wieder zurücksetzen, wenn Sie etwas falsch gemacht haben.
Dabei gilt: Wurden die Voreinstellungen mit **Benutzen und zurück** oder einem Lister verlassen, wird auf die Einstellungen zurückgesetzt, die zu diesem Zeitpunkt eingestellt waren. Möchten Sie die Einstellungen zurückhaben, wie sie nach dem Programmstart waren, beenden Sie Lotto bitte und starten neu, dann gelten wieder die gespeicherten Voreinstellungen.
Sollten Sie allerdings mit **Speichern** Ihre Voreinstellungen zwischenzeitlich gesichert haben, sind Ihre alten Prefs natürlich verloren.

1.74 Speichern

Voreinstellungen speichern
Alle Änderungen, die Sie im Menü **Voreinstellungen** vorgenommen haben (und die **Sperrzahlen** !), werden gespeichert. Alle alten Einstellungen gehen damit verloren.

1.75 Zurück

Benutzen und zurück
Alle Werte im Voreinstellungs-Menü werden übernommen. Nach Programmende gehen sie allerdings verloren. Wollen Sie sie dauerhaft verwenden, wählen Sie bitte den Button **Speichern** im Menü **Voreinstellungen** aus.