

```

+-----+
|          |
| LOTTO 6 AUS 45 |
|   Prüfversion 5.0   |
|          |
| Beschreibung          |
|          |
+-----+

```

Vielen Dank für Ihr Interesse!

Bitte entschuldigen Sie die Einschränkungen der Prüfversion.

Sie erhalten soeben die neueste Version meines Programms.

Bitte kopieren Sie alle Dateien in ein eigenes Verzeichnis auf Ihre Festplatte.

Gestartet wird das Programm mit

"START" (diese Beschreibung wird vor dem eigentl. Programm angezeigt) bzw. mit "LOTTO".

LOTTO 6 AUS 45 ist ein in Power Basic geschriebenes Programm zum österreichischen Lotto.

Es ist in zwei Hauptbereiche gegliedert (Ziehungsergebnisse und Computer- bzw. Systemtips).

Die Auswahl der einzelnen Programmpunkte erfolgt mit Hilfe von Pulldown-Menüs durch Auswahl des gewünschten Punktes mit den Cursor-tasten bzw. durch die Eingabe des ersten Buchstabens. In der Menue-leiste muß der Buchstabe hiezu "geschifft" eingegeben werden. Bei sonstigen Eingaben kann mit <Einfüg> zwischen Einfüge- u. Überschreibemodus umgeschaltet werden.

Wenn eine Maus angeschlossen ist, können die Menüauswahl und einige sonstige Befehle auch damit ausgeführt werden. Hierbei entspricht die linke Maustaste der ENTER-Taste und die rechte der ESC-Taste. Die Maus kann auch anstelle der Cursortasten eingesetzt werden.

JA/NEIN-Abfragen:

JA = <J> oder <ENTER> oder linke Maustaste

NEIN = <N> oder <ESC> oder rechte Maustaste

Die einzelnen Menüs:

```

+-----+
| Hauptmenü |
+-----+
| Ziehungsergebnisse | --> weiteres Menü
+-----+
| Computer-/Systemtips | --> weiteres Menü
+-----+
| Programmende        | --> nach Sicherheitsabfrage
+-----+

```

## ZIEHUNGSERGEBNISSE:

```
+-----+
| Vergleichen| Ziehungen | Statistik | Computer | Programm |
+-----+
| Vergleichen |
|-----|
| Gleiche Zahlen |
+-----+
```

Im gesamten Bereich der Ziehungsergebnisse kann mit <F2> jeweils ein Tip notiert werden. Beim Verlassen dieses Bereichs (ins Hauptmenü oder beim Beenden) werden sie gefragt ob Sie die notierten Tips speichern wollen. Wenn Sie bejahen springen Sie in den Programmpunkt "Tips speichern" und können den vorgegebenen Namen "NOTIZ.TIP" übernehmen bzw. überschreiben.

Die so gespeicherten Tips können in der Funktion "Computer-/System-tips" wie sonstige eigene Tips weiterbearbeitet werden.

## VERGLEICHEN:

```
Folgende Auswahl besteht:      Bei <T>:
+-----+      Die letzte Runde wird
| <T>atsächliches Ziehungsergebnis | vorgegeben und kann über-
| <Z>ziehungsergebnis eingeben    | geschrieben bzw. mit den
| <C>omputer Ziehungsergebnis     | Cursortasten oder der Maus
| <ESC> bricht ab                  | verändert werden.
+-----+
```

Der eingegebene Tip wird dann mit den bisherigen Ziehungen verglichen, die Ergebnisse werden angezeigt.

## GLEICHE ZAHLEN:

Vorgegeben ist die letzte Runde, die wie vorher geändert werden kann. Dann werden alle anderen Runden angezeigt, in den mindestens 3 Zahlen gleich sind. Diese werden hervorgehoben.

```
+-----+
| Vergleichen| Ziehungen | Statistik | Computer | Programm |
+-----+
| Betrachten |
|-----|
| Drucken     |
|-----|
| Neueingeben |
|-----|
| Ändern     |
|-----|
| Quoten     |
+-----+
```

## BETRACHTEN:

Die letzten 20 Ziehungen werden angezeigt. Mit Cursor-Links sehen

Sie die vorherigen, mit Cursor-Rechts die nächsten Tips. Mit ESC verlassen Sie diesen Programmpunkt.

NEU: Mit "s" erhalten Sie eine kleine Statistik über die Quoten.

#### DRUCKEN:

Sie werden gefragt, ob alle Tips oder nur Teile ausgedruckt werden sollen. Bei Teilausdrucken müssen Sie die erste und die letzte Ziehung in der Form "NN/JJJJ" (z.B. "12/1992") eingeben.

#### NEUEINGEBEN:

Die letzte gespeicherte Ziehung wird angezeigt. Darunter können Sie in einer Maske das nächste Ziehungsergebnis eintragen. Mit <F10> schließen Sie die Eingabe ab.

#### ÄNDERN:

Ähnlich wie bei der Neueingabe. Die zu ändernde Runde muß wieder in der Form "NN/JJJJ" eingegeben werden.

#### QUOTEN EINGEBEN:

Sie müssen die gewünschte Runde in der übliche Form eingeben. In die dann angezeigte Maske können Sie die Quoten dieser Runde eingeben. Sind bereits Daten gespeichert, werden sie angezeigt und können überschrieben werden. Wenn alles richtig ist, schließen Sie die Eingabe mit <F10> ab.

Wenn Sie bei den letzten 3 Punkten Eingaben gemacht haben, werden Sie gefragt, ob Sie speichern wollen. Wenn Sie jetzt mit <N> antworten, werden Sie später beim Verlassen des Programmpunktes "Ziehungsergebnisse" nochmals gefragt.

Wenn Sie die Daten speichern, werden die alten Daten (LOTTODAT.DAT und LOTTOQUO.DAT) jeweils mit der Endung .OLD gesichert.

```
+-----+
| Vergleichen| Ziehungen | Statistik | Computer | Programm |
+-----+
      | Wie oft/zuletzt |
      +-----+
      | Wahrscheinlichkeit |
      +-----+
      | Verteilung |
      +-----+
      | Zahlenfolgen |
      +-----+
      | Partnerzahlen |
      +-----+
      | Gewinnwiederholungen|
      +-----+
      | Bereich festlegen |
      +-----+
```

Bei den nächsten 6 Programmpunkten werden vorläufig alle Ziehungen berücksichtigt. Sie könne aber mit dem Programmpunkt "Bereich festlegen" bestimmte Runden für die statistischen Auswertungen

auswählen. Der gewählte Bereich bleibt solange gültig, bis Sie ihn ändern, bzw. den Statistikbereich verlassen.

#### WIE OFT/ZULETZT:

Aufgelistet wird, wie oft die einzelnen Zahlen bisher gezogen wurden (mit/ohne Zusatzzahl) und vor wievielen Runden sie zuletzt gezogen wurden. Die dritte Zahl ist ein, aus den beiden ersten Daten errechneter Wert, der zumindest rechnerisch angibt, wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, daß diese Zahl in der nächsten Runde gezogen wird. Mit <p> erfolgt ein Ausdruck.

Ansonsten ist das Ausdrucken der ermittelten stat. Daten nur mittels der DRUCK-Taste möglich.

Auf der zweiten Bildschirmseite werden die Zahlen nach der Ziehungshäufigkeit gereiht.

#### WAHRSCHEINLICHKEIT:

Die Zahlen werden entsprechend dem vorher errechneten Wert gereiht.

#### VERTEILUNG:

Die eingegebene Zahl (1 bis 7) wird gesondert betrachtet.

#### ZAHLENFOLGEN:

Auf der ersten Bildschirmseite wird gezeigt wie oft die einzelnen Zahlenpaare, nach einem Tastendruck wie oft die einzelnen Zahlen-tripel gezogen wurden.

#### PARTNERZAHLEN:

Nach der Eingabe einer Zahl (1-45) werden die Ziehungsergebnisse durchsucht, die mit der eingegebenen Zahl gemeinsam gezogenen Zahlen ermittelt und absteigend gereiht.

#### GEWINNWIEDERHOLUNGEN:

Zuerst wird abgefragt, wie viele Zahlen gleich sein sollen.

Dann werden die einzelnen Ziehungsergebnisse (gelb) und darunter die Wiederholungen (blau) aufgelistet, die zum ersten Ergebnis die angegebenen oder mehr gleiche Zahlen enthalten.

#### BEREICH FESTLEGEN:

Sie können die Vorgaben überschreiben, dann werden bei weiteren stat. Auswertungen nur mehr die gewählten Runden berücksichtigt.

```
+-----+
| Vergleichen| Ziehungen | Statistik | Computer | Programm |
+-----+
          | Endloslotto  |
          |-----|
          | Mit sich selbst |
          |-----|
          | Computertips  |
          +-----+
```

#### ENDLOSLOTTO:

Der Computer tippt und vergleicht mit den bisherigen Ziehungen bis Sie unterbrechen. Die Ergebnisse sowie den Tip mit den meisten Treffern und die Tips, mit denen der Computer nicht einmal einen Dreier erzielt hätte, können auch ausgedruckt werden.

MIT SICH SELBST:

Jedes Ziehungsergebnis wird mit den übrigen Ziehungen verglichen.

COMPUTERTIPS:

3 Computertips werden angeboten.

```

+-----+
| Vergleichen| Ziehungen | Statistik | Computer | Programm |
+-----+
                Zurück <---- | Hauptmenü |
                |-----|
                Ende <---- | Programmende |
                +-----+

```

SYSTEM-/COMPUTERTIPS:

```

-----
                +-----+
                | Hauptmenü |
                |-----|
                | Programmende |
                +-----+

+-----+
| System-/Computertips | Programm |      |
+-----+
| Vollsysteme   | ---> Systeme bis zu 5005 Tips
+-----+
| Teilsysteme   | ---> Systeme mit verringerter Tipanzahl
+-----+
| Computertips  | ---> Bis zu 5000 Computertips
+-----+
| Dreiergarantie | ---> Garantiert ein(*) "Dreier"
+-----+
| Eigene Tips   | ---> Bis zu 5000 eigene Tips
+-----+
| Indexdatei erst. | ---> Anlegen einer neuen Indexdatei für
+-----+ Teilsysteme

```

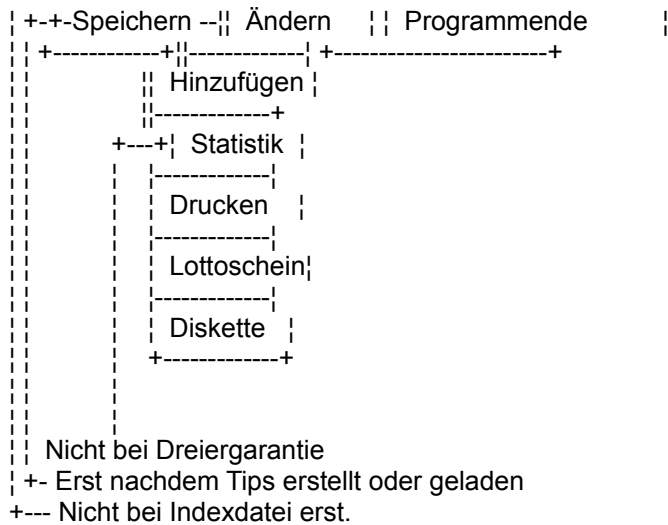
(\*) 44 Zahlen sind so verteilt, daß garantiert zumindest ein Dreier dabei ist, ganz gleich welche Zahlen gezogen werden. Mehr Dreier aber auch höhere Gewinne sind natürlich möglich.

Alle fünf Programmpunkte bringen Sie in ein weiteres Menü das wie folgt aufgebaut ist. Rechts oben sehen Sie den Programmpunkt, den Sie gerade bearbeiten, -----+ vorher die Zahl der Bankzahlen, Wahlzahlen u. Tips |

```

+-----+
| Datei | Tips | Programm |xBZxWZxxTips| XXXXX |
+-----+
+---+-Laden || Auswerten || System-/Computertips |
|-----|
| Erstellen --+| Betrachten || Hauptmenü |
|-----||-----|

```



#### DATEI LADEN:

Die jeweilige Datei ist mit den Cursortasten (oder der Maus) auszuwählen. ENTER lädt die Datei, ESC bricht ab. Wenn sie bei der Vorgabe beim Speichern zumindest das erste Zeichen übernehmen (E = eigene Tips, C = Computertips, V = Vollsystemtips, T = Teilsystemtips) ist es leichter, die richtige Datei zu laden. Vor den Teilsystemtips steht die Datei "T-----.TIP", vor den Vollsystemtips die Datei "V-----.TIP" als Abgrenzung (sie enthalten keine Daten - werden sie unabsichtlich angewählt, passiert jedoch nichts).

#### DATEI ERSTELLEN:

##### a) Vollsysteme:

Nach der Eingabe der gewünschten Anzahl von Bankzahlen (0-6) und Wahlzahlen (0-45 abzüglich Bankzahlen, insgesamt mindestens 6) wird die entsprechende Tipanzahl und der Einsatz errechnet. Wenn die Tipanzahl unter 5005 liegt, werden Sie anschließend aufgefordert, Ihre Bank- u. Wahlzahlen einzugeben. Mit <ESC> können Sie abrechnen. Anschließend werden die Tips erstellt.

##### b) Teilsysteme:

Teilsysteme können nur erstellt werden, wenn die entsprechende Indexdatei existiert. Weitere Indexdateien können Sie mit dem Programmpunkt "Indexdatei erst.", mit einem Editor oder Textprogramm auch selbst erstellen. Sie müssen folgende Form haben:

```

30,3,10 -----> Tipanzahl, Anzahl der Bank-/Wahlzahlen
1,2,3,4,5,6   )
1,2,3,7,8,9   ) in diesem Beispiel 30 mal 6 Zahlen
1,2,3,10,11,12 ) die in späterer Folge durch die
1,2,3,4,8,13  ) jeweilige Bank- bzw. Wahlzahl
1,2,3,.....  ) ersetzt werden
1,2,3,...     ) ( 1 = 1. Bankzahl
..           ) 2 = 2. Bankzahl
.           ) 4 = 1. Wahlzahl
.           ) 13 = 10. Wahlzahl)

```

Die Indexdateien auf der Diskette stammen aus den Büchern

von Bernhard W. Schleser "LOTTO FÜR MILLIONEN". Dort finden sie weitere Teilsysteme und umfangreiche Gewinntabellen.  
Bestelladresse: Bernhard W. Schleser

Postfach 84  
1183 Wien

Vielen Dank für die freundliche Genehmigung zur Verwendung an den Autor!

- c) Computertips:  
Sie können sich vom Computer bis zu 5000 Tips erstellen lassen.
- d) Dreiergarantie:  
Diese Datei kann nicht neu erstellt werden.
- e) Eigene Tips:  
Sie können bis zu 5000 Tips selbst eingeben.
- f) Indexdatei erst.:  
(siehe Punkt b)  
Tipanzahl (max. 2000) und die Anzahl der Bank- u. Wahlzahlen eingeben (mit F10 bestätigen).  
Anschließend sind die gewünschten Zahlenkombinationen einzugeben (ESC bricht ab).  
Die Indexzahlen werden später (Programmpunkt "Teilsysteme erstellen") durch Ihre persönlichen Bank- bzw. Wahlzahlen ersetzt.

#### DATEI - SPEICHERN:

Die Daten im Speicher werden unter dem vorgegebenen oder entsprechend eingegebenen Namen gespeichert.  
Besteht die Datei, wird sie ohne Vorwarnung überschrieben.  
Sie können die Tips unter jedem DOS-gerechten Namen speichern, die Extension muß jedoch ".TIP" sein, da sie sonst nicht mehr geladen werden kann.  
Indexdateien müssen die Endung ".IDX" haben!  
Auf die Hinweise hinsichtlich des ersten Zeichens des Dateinames bei der Beschreibung des Dateiladens darf ich verweisen.

#### TIPS - AUSWERTEN:

Folgende Auswahl besteht:	Bei <T>:
+-----+	Die letzte Runde wird
<T>atsächliches Ziehungsergebnis	vorgegeben und kann über-
<Z>ziehungsergebnis eingeben	schrieben bzw. mit den
<C>omputer Ziehungsergebnis	Cursortasten oder der Maus
<A>lle Ziehungen	verändert werden.
<ESC> bricht ab	
+-----+	

- Sie können zuerst wählen, ob Sie mit
- tatsächlichen Ziehungsergebnissen  
(Vorgabe ist die letzte gespeicherte Ziehung - mit Cursorleft bzw. Cursorright kann die nächste bzw. vorherige Ziehung ausgewählt werden, überschreiben ist auch möglich),
  - fiktiven (von Ihnen einzugebenden) Ziehungsergebnissen oder

- zufälligen (vom Computer erstellten) Ziehungsergebnissen vergleichen möchten.

Bei <A>: Alle Tips werden mit allen Runden verglichen. Dieser Programmteil kann nicht abgebrochen werden!!!!  
Bei 5000 Tips und derzeit 340 Runden müssen Sie ca. 25 Minuten warten. Bis zu 100 Tips geht es schnell.

Dann erfolgt die Auswertung, wobei beim Vergleichen mit echten Ziehungsergebnissen Ihr Einsatz den Gewinnen gegenübergestellt wird.

Sind keine Tips erstellt bzw. geladen wird ins Menü "Datei laden" verzweigt.

Mit <F3> können auf einem betriebsbereiten Drucker bis zu 1000 Gewinntips und der jeweilige Rang ausgedruckt werden.

Ergab die Auswertung mehr als 1000 Gewinntips werden nur die ersten 999 gedruckt (ohnehin ca. 16 Seiten).

#### TIPS - BETRACHTEN:

Wie beim Programmpunkt Ziehungsergebnisse, nur werden jetzt die geladenen oder erstellten Tips gelistet.

#### TIPS - ÄNDERN:

Der erste der geladenen bzw. erstellten Tips wird in einer Maske angezeigt.

Mit <+> wird zum nächsten (bzw. zum ersten), mit <-> zum vorherigen (bzw. zum letzten) Tip gewechselt.

Mit <F9> löschen Sie den gerade angezeigten Tip und die nächsten Tips rücken auf.

Wenn Sie Zahlen überschreiben, wird die Änderung mit <F10> wirksam.

Mit <ESC> verlassen Sie den Programmpunkt.

Speichern nicht vergessen!

#### TIPS - HINZUFÜGEN:

Sie können den geladenen bzw. erstellten Tips einen weiteren Tip anhängen. Wenn Sie eine richtige Eingabe mit <F10> abschließen, werden Sie gefragt, ob Sie noch einen Tip hinzufügen möchten.

Mit <ESC> verlassen Sie die Eingabemaske.

Speichern nicht vergessen!

#### TIPS - STATISTIK:

Angezeigt wird, wie oft die einzelnen Zahlen in den geladenen oder erstellten Tips vorkommen.

#### TIPS - DRUCKEN:

Sie können alle Tips oder Teile davon ausdrucken.

#### TIPS - LOTTOSCHEINE DRUCKEN:

Ein sehr komplizierter Programmpunkt!!!!

Wenn dieser Teil auf Ihrem Drucker nicht geht, bitte ich um Verständnis.

Der Ausdruck ist auf die ab 1.1.1994 gültigen Lottoscheine abgestimmt.



### 1. Druckereinstellung (24 Nadeldrucker):

Sie können die vorgegebenen Steuersequenzen entsprechend den Angaben in Ihrem Druckerhandbuch ändern.

Der jeweilige Code kann bis zu 18 Stellen (6 ASCII Zeichen) umfassen. Jedes Zeichen muß 3-stellig sein (mit '0' ergänzen).

zB. '027051028' für Zeilenabstand 28/180 Zoll.

- a) Rückstellen - Der Drucker wird auf die Einschalt-Vorgabe rückgestellt.
- b) Zeilenabstand - 28/180 Zoll
- c) Seitenlänge - 28 Zeilen
- d) Oberer Rand - 0 (je nach eingestelltem TOF)
- e) Linker Rand - je nach Papiereinzug.
- f) Zeichendichte - je nach Schrift.
- g) Schrifttyp - Pica.
- h) Grafikzeichen - zB. 88 für 'X'.

Die vorgegebenen Steuerzeichen entlocken meinem CITIZEN SWIFT 24e im 'EPSON-Modus' und mit halbautom. Einzelblatteinzug die gewünschten Zeichen und bringen sie fast an an die richtige Stelle.

### 2. Papiereinzug:

Unbedingt erforderlich ist ein Einzelblatteinzug.

Stellen Sie bitte die seitlichen Papierführungen sehr genau ein. Der Lottoschein muß gerade noch durchrutschen.

(Lottoscheine auf Endlospapier wären traumhaft).

### 3. Druckereinstellung Tintenstrahldrucker:

Leider habe ich keinen Zugriff auf einen solchen Drucker.

Grundsätzlich müßte auch ein Tintenstrahldrucker entsprechend eingestellt werden können. Die Druckereinstellungen werden aus der Datei "LDRUCK.CFG" geladen. Eine mögliche Konfiguration befindet sich in der Datei "LDRUCK.TDR". Diese müßte vor dem Starten des Programmes in "LDRUCK.CFG" umbenannt werden!

- a) Rückstellen - wahrscheinlich bei allen Druckern 027069
- b) Zeilenabstand - Der mir bekannte Befehl für den Abstand in n/48 Zoll (ESC & I n C = 027038108055067 = 7/48 Zoll) ist leider etwas zu eng, 8/48 Zoll sind aber zu weit. Der Drucker müßte einen Befehl für den Abstand 28/180 (14/90) Zoll kennen.
- c) Seitenlänge - nicht so wichtig; 027038108051048080 steht für 30 Zeilen (051 = 3, 048 = 0).
- d) Oberer Rand - abhängig von der Einstellung des TOF. Auf meinem Testdrucker funktionierte der Befehl ESC & I n E = 027038108045050069 = -2 (045 = -, 050 = 2).
- e) Linker Rand - abhängig vom Blatteinzug.  
Der Befehl ESC & a n L = 027038097048076 (n = 048 = 0) müßte passen.
- f) Zeichendichte - der Befehl ESC & k n H = 027038107049056072 (n = 18/120 Zoll) paßt bei mir.
- g) Schrifttyp - bei meinem Testdrucker darf ich nichts eingeben.

Bitte informieren Sie mich über Ihre Einstellung, wenn Ihnen

ein einwandfreier Ausdruck gelingen sollte!

#### TIPS - DISKETTE:

Diese neue Funktion (ab V 5.0) schreibt geladene oder erstellte Tips in einer Form auf Diskette (LW A od. B), die vom Programm "GOLDFINGER", Annahmestellenversion 2.0, das von der Österreichischen Lotterien Gesellschaft m.b.H vertrieben und in vielen Annahmestellen verwendet wird, gelesen und direkt zum Oneline-Terminal übertragen werden kann. Sie brauchen daher keine Lottoscheine mehr ausfüllen. Miterstellt wird auch eine zufällige Jockerzahl, die ab jedem 13. Tip um eins erhöht wird. Ob Sie tatsächlich Jocker spielen wollen bzw. für wie viele Runden Ihre Tips gelten sollen (1 - 10) geben Sie erst in der Annahmestelle bekannt.

Wichtig ist, daß Sie Ihre Tips im eigentlichen Lottoprogramm unter dem gleichen Namen abspeichern, da die beiden auf Diskette erstellten Dateien nicht zurückgelesen werden können und daher eine Gewinnauswertung nur mit der Datei im Lottoverzeichnis möglich ist.

Befinden sich auf der Diskette mehrere Spiele, müssen Sie der Annahmestelle sagen, welches Sie spielen möchten.

Erforderliche Eingaben:

Dateiname: Name Ihres Spieles ohne "." und Dateierweiterung

Lottolaufwerk: Laufwerk auf dem sich das Lottoprogramm befindet  
(Voreinstellung "C")

Diskettenlaufwerk: Laufwerk auf dem die Tips geschrieben werden sollen (Voreinstellung "A")

Sind auf der Diskette bereits Tips unter dem eingetragenen Namen vorhanden, werden Sie darauf hingewiesen und können diese überschreiben <J> oder abbrechen <N>

Weitere Informationen geben Ihnen die Annahmestellen, die "GOLDFINGER" verwenden.

#### PROGRAMM - SYSTEM-/COMPUTERTIPS:

Sie können wieder zwischen den einzelnen Tiparten wählen. Die vorher erstellten oder geladenen Tips werden im Speicher gelöscht (ev. vorher speichern).

#### HAUPTMENÜ UND PROGRAMMENDE:

Wie gehabt.

Ich hoffe, Sie haben viel Spaß an diesem Programm, machen große Gewinne und bestellen die Vollversion. Hierzu können Sie das Dokument "BESTELL.TXT" verwenden

+-----+  
| Da ich sehr viel Zeit investiert habe, wäre ich Ihnen dankbar, |  
| wenn Sie die Vollversion des Lottoprogramms nicht allzu oft |  
| kopieren würden. Erlaubt sind nur Sicherheitskopien für den |  
| Eigengebrauch. Die Vollversion von LOTTO 6 AUS 45 ist keine |

| "freie Software". |  
+-----+

```
+-----+
| Josef Enzenhofer | |
| Reitzenbeckweg 18 | |
| 4020 Linz | |
| | |
| Tel.: 0732 / 46 99 73 | |
+-----+
```

Mit <X> verlassen Sie die Einleitung!!  
Das Lotto-Programm wird automatisch geladen, wenn sie die  
Anleitung mit START aufgerufen haben.

Sie können diese Anleitung mit einem Textprogramm oder jetzt mit  
<P> ausdrucken (vorher mit <Seite auf> zum Beginn.