

SuperToto

Nicolò Sportaro -

Copyright © (c)1997 - Gus & Jack Soft

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SuperToto		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Nicolò Sportaro -	January 2, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 SuperToto	1
1.1 Guida all'uso di SuperToto	1
1.2 Installazione	2
1.3 Cos'è SuperToto	2
1.4 TotoCalcio	2
1.5 TotoGol	2
1.6 Nuova schedina	3
1.7 Carica schedina	4
1.8 Carica modificata	4
1.9 Salva schedina	4
1.10 Risultati	4
1.11 Cancella	5
1.12 Elaboraz. Sistema	5
1.13 Visione Colonne	5
1.14 Stat. Caselle	6
1.15 Stat. Colonne	6
1.16 Dati Gare	6
1.17 Exit	7
1.18 somma	7
1.19 Consecutivi	7
1.20 Paralleli	8
1.21 Simmetrie	8
1.22 Pari e Dispari	9
1.23 Decine	9
1.24 Colonne Filtro	9
1.25 Eliminazione Cadenze	9
1.26 Giornate	10
1.27 Incontri	10
1.28 Statistiche	11
1.29 Preferenze	11

1.30 Colori	11
1.31 Costo Colonna	12
1.32 Numeri pronosticabili TotoGol	12
1.33 Tonalità del Beep	12
1.34 Posizione Orizzontale Schermo	12
1.35 Posizione Verticale Schermo	12
1.36 Stile Font	12
1.37 Default	13
1.38 Salvare le preferenze	13
1.39 Uso della stampante	13
1.40 Prefs	13
1.41 Stampante	14
1.42 Stampante	14
1.43 Stampante	14
1.44 Stampante	14
1.45 Che cos'è il Quadratone	15
1.46 Autori	16
1.47 limiti	16
1.48 Registrazione	16
1.49 Per via Postale	17
1.50 Per Via Internet	17
1.51 Note Legali	18
1.52 Note Tecniche	18
1.53 Futuro	18
1.54 Nota su Ver 1.02	19

Chapter 1

SuperToto

1.1 Guida all'uso di SuperToto

Guida all'uso di SuperToto

Installazione

Cos'è SuperToto

TotoCalcio

TotoGol

Giornate

Incontri

Statistiche

Preferenze

Stampa

Quadratone

Autori

Limiti

Registrazione

Note Legali

Note Tecniche

Futuro

Nota su Ver 1.02

1.2 Installazione

Installare il programma SuperToto

SuperToto richiede un Amiga 1200 o superiore con 2 MB ram;
la versione per 500 e 600 è ancora in fase di lavorazione.

Per funzionare, il programma richiede la libreria Amos.library
versione 2.00 e i font Xen/8 forniti in questo archivio.
Per sicurezza, è consigliabile installare con SuperTotoInstall.

1.3 Cos'è SuperToto

Cos'è SuperToto

Schermata Principale

SuperToto è un programma di elaborazione dati e sviluppo sistemi per
TotoCalcio e TotoGol scritto in AmosPro e Assembly.
L'uso è molto semplice, e il suo schema si può riassumere a grandi linee
in questo modo:

- 1) Immissione dati (risultati delle varie partite e colonne vincenti)
e loro salvataggio,
- 2) Elaborazione dati (classifiche, pronostici e statistiche),
- 3) Sviluppo dei sistemi in base alle condizioni impostate e output su
carta o su schedina delle colonne risultanti.

Il programma ha molte opzioni, spiegate in dettaglio più avanti ma
ricordate che il programma non è ancora finito e vi sono molte cose
ancora da fare; ringraziamo chiunque vorrà esprimere il proprio parere,
positivo o negativo che sia, per lettera agli indirizzi qui sotto
riportati o per E-Mail, promettiamo a tutti una risposta (magari con un
pò di ritardo...)

Un saluto a tutti voi.

Nicolò Sportaro - Cortile Calabrese,25 - 90124 - Palermo
Nando Gentile - Via Rocky Marciano 23 s. H - 90146 - Palermo

E-Mail: Nando Gentile <sigmalpa@neomedia.it> Tel. 091 - 6715231

1.4 TotoCalcio

TotoCalcio

Questa opzione è ancora da definire, ci stiamo lavorando sopra.

1.5 TotoGol

TotoGol

Schermata TotoGol

Opzioni Schedina e Statistiche

Nuova Schedina
Elaboraz.Sistema
Carica Schedina
Vedi Colonne
Carica Modificata
Stat. Caselle
Salva Schedina
Stat. Colonne
Risultati
Dati Gare
Cancella
Exit
Opzioni Condizionamenti Sistema

Somma
Pari/Dispari
Consecutivi
Decine
Paralleli
Colonne Filtro
Simmetrie
Elimina Cadenze

1.6 Nuova schedina

Come compilare una nuova schedina TotoGol

Premendo questo tasto, un nuovo schermo compare con altre opzioni; per compilare la nuova schedina, basta cliccare le due squadre interessate una dopo l'altra; alla seconda scelta un beep segnalerà l'avvenuta selezione.

Col tasto Undo si potrà cancellare l'ultima selezione; il tasto Rimpiazza vi permette di sostituire un incontro selezionato in qualsiasi punto del riquadro;

il tasto Altre Squadre vi permette di inserire squadre diverse da quelle preesistenti, mancanti però dei loro dati (gol fatti e subiti, vittorie pareggi ecc.);
il tasto Cancella riavverrà tutti gli incontri;
il tasto Exit interrompe queste operazioni e se vi era qualche schedina già inserita, essa non verrà modificata.

1.7 Carica schedina

Come caricare una schedina precedentemente compilata
Questo tasto serve a caricare una schedina precedentemente compilata e a calcolare il pronostico del computer (basato sui dati delle singole squadre), azzerando i parametri delle condizioni.
Immettere nel box il numero della schedina desiderata;
se la schedina non esiste, nel box comparirà una scritta di avvertimento; potete proseguire facendo un'altra scelta oppure uscire con il tasto Annulla. Il pronostico è evidenziato dal fatto che i numeri scelti dal computer compariranno in rilievo.

1.8 Carica modificata

Come caricare una schedina precompilata con i parametri modificati
Questo tasto serve a caricare una schedina precedentemente compilata senza calcolare il pronostico del computer, mantenendo i parametri e il pronostico già inseriti.
Immettere nel box il numero della schedina desiderata;
se la schedina non esiste, nel box comparirà una scritta di avvertimento; potete proseguire facendo un'altra scelta oppure uscire con il tasto Annulla. Le scelte effettuate in precedenza si selezioneranno automaticamente.

1.9 Salva schedina

Come salvare una schedina
Per salvare una schedina bisogna PRIMA assicurarsi che abbiate immesso il numero e la data del concorso nel riquadro accanto a (Concorso N. e Del) e quindi premere il tasto Salva Schedina ; i parametri eventualmente immessi verranno anch'essi salvati.

1.10 Risultati

Come salvare la colonna vincente del TotoGol
Per salvare la colonna vincente assieme alla schedina, procedere così:

- 1) Caricare la schedina interessata
 - 2) Premere il tasto Risultati
 - 3) Inserire la colonna vincente nel riquadro apposito
 - 4) Premere il tasto
-

Salva Schedina

Quando terminerete il programma, un box vi avviserà dell' ↔
inserimento

della colonna vincente; da qui potrete effettuare diverse scelte:

salvare la colonna e uscire,

visionare l'archivio

oppure non salvarla e uscire dal programma.

Quel che facciamo noi è di verificare SEMPRE se per caso non abbiamo già salvato la colonna in questione con Visione Archivio e poi procedere al suo eventuale salvataggio.

L'archivio delle colonne comincia dal 10 concorso (sperimentale).

Statistica Caselle

Statistica Colonne

1.11 Cancella

Ricominciare da zero

Questo tasto cancella completamente schedina, pronostici e parametri.

1.12 Elaboraz. Sistema

Avviare l'elaborazione di un sistema

Questo tasto serve a avviare l'elaborazione del sistema;

non dà alcun effetto se il pronostico è minore di 8 numeri.

Se desiderato, l'elaborazione si può fermare con un click del mouse;

ciò verrà segnalato da un messaggio;

le colonne elaborate fino a quel momento resteranno in memoria.

Allo stesso modo, se l'elaborazione supera le 15000 colonne (limite massimo), verrà segnalato e le colonne elaborate resteranno in memoria.

Terminato questo lavoro, il programma mostrerà automaticamente le colonne selezionate attraverso l'apposito riquadro attivabile anche con

Vedi Colonne

.

1.13 Visione Colonne

Visione delle colonne elaborate

Questo box indica le colonne occorrenti per lo sviluppo integrale del sistema, il numero di colonne e il costo del sistema condizionato e mostra le ottine sviluppate.

Inserendo la colonna vincente si attiva la ricerca del punteggio;

con 6, 7, 8 punti si avrà un lampeggio per segnalare la probabile vincita.

1.14 Stat. Caselle

Statistica sulle caselle
Statistica Caselle

Questo tasto mostra l'archivio delle caselle, questa ne è la legenda:
Tutti i concorsi (n) - Dal primo concorso, sperimentale,
fin dove l'aggiungerete voi.

N. - Il numero della casella.

FreQuenze - FQ - Indica quante volte è comparsa la suddetta casella
dall'inizio a ora.

RiPetizioni - RP - Indica le massime ripetizioni.

RiTardi - RT - Indica i massimi ritardi.

* Ultimi 16 * - Gli ultimi 16 concorsi.

FreQuenze - FQ - Indica quante volte è comparsa questa casella
negli ultimi 16 concorsi.

RiPetizioni - RP - Indica le massime ripetizioni negli ultimi
16 concorsi.

RiTardi - RT - Indica i massimi ritardi negli ultimi 16 concorsi.

Stampa - Per stampare su foglio l'archivio.

Opzione disabilitata nella versione Demo

1.15 Stat. Colonne

Statistica sulle colonne
Statistica Colonne

Colonne Vincenti in dettaglio - Tutte le colonne archiviate.

Somma - La somma risultante dall'addizione di tutti gli 8 numeri
dell'ottina.

Pari/Dispari - Quante sono le cifre pari e quelle dispari dell'ottina.

Decine - 1a Decina = 1 - 10, 2a Decina = 11 - 20, 3a Decina = 21 - 30.

Consecutivi - Indica quanti consecutivi vi sono in quella ottina.

Paralleli - Indica quanti paralleli vi sono in quella ottina.

Simmetrie - Indica quante simmetrie vi sono in quella ottina.

Ripetizioni - Indica quante ripetizioni di segni vi sono tra l'ottina
e la precedente.

Stampa - Stampa la parte di archivio che si sta vedendo al momento.

Stampa Tutte - Stampa tutto l'archivio.

Opzioni di stampa disabilitate nella versione Demo.

1.16 Dati Gare

I dati delle varie squadre in dettaglio

Cliccando su questo tasto comparirà un box per visualizzare tutti i
dati riguardanti le due squadre a confronto.

1.17 Exit

Uscire dal menù TotoGol

Premendo questo tasto si esce dal menù TotoGol;
le schedine e i dati non vengono cancellati.

1.18 somma

Cosa si intende per Somma

Formula: $X = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 + N6 + N7 + N8$ Potere di Riduzione = Alto

La somma altri non è che l'addizione di tutti gli 8 numeri che comprendono una colonna vincente del TotoGol.

Il minimo di detto condizionamento dà un totale di 36 mentre il massimo dà un totale di 212.

La sua utilità deriva dal fatto che statisticamente le colonne vincenti hanno una media tra il 100 e il 120 e valori molto più bassi o molto più alti danno molte colonne in più, inutili ai fini della massima vincita (puntate sempre in alto, non accontentatevi delle vincite minori).

Le maggiori riviste di sistemistica trattano questo tema, se siete appassionati questo discorso non vi suonerà nuovo, se nò speriamo di essere stati abbastanza chiari.

1.19 Consecutivi

Cosa si intende per Consecutivi

Formula : $(N + I1) - (N I) = X$ - Potere di Riduzione = Medio-Alto.

Per consecutivi si intende una serie di numeri tipo 1-2-3, 11-12-13-14 ecc.ecc. Il minimo dei consecutivi è 0 (nessun consecutivo, tipo 1-3-5-7-9-11-17-29), mentre il massimo è 7 (tutti consecutivi, tipo 6-7-8-9-10-11-12-13).

Attenzione, non confondetevi con il fatto che nel secondo caso sono 8 i numeri consecutivi, il conto si deve fare così:

6 e 7 = 1 consecutivo

7 e 8 = 2 consecutivi

8 e 9 = 3 consecutivi e così via di seguito

Infatti, nel primo caso non possiamo dire di avere 1 numero consecutivo perchè:

1 e 3 = 0 consecutivi

3 e 5 = 0 consecutivi

5 e 7 = 0 consecutivi e così via di seguito, darà però sempre zero consecutivi.

Sembra quasi che vogliamo fare solo del formalismo, ma in pratica non è così, perchè statisticamente quasi tutte le colonne vincenti presentano da 1 a 2 consecutività (guardare per credere), e poi se dobbiamo fare un programma usufruibile da tutti dobbiamo pur mettere in chiaro alcuni punti contraddittori.

In pratica, se io voglio impostare i consecutivi a zero in questo modo lo posso fare senza problema, se nò che faccio, ci metto -1 ?

Comunque, da questo punto di vista vi posso assicurare che il programma è stato ampiamente collaudato e possiamo affermare che non abbiamo mai avuto problemi.

1.20 Paralleli

Cosa si intende per Paralleli

Formula: $X = N \& (N + I15) - -$ Potere di Riduzione = Medio

Per paralleli si intende una coppia di numeri tipo 1-16, 2-17, 4-19, 8-23 ecc... Anche per queste coppie la statistica dice che alcune escono più spesso delle altre, e il totale si aggira da 0 a 2 coppie.

Questi sono i paralleli in dettaglio:

- 1 16 -
- 2 17 -
- 3 18 -
- 4 19 -
- 5 20 -
- 6 21 -
- 7 22 -
- 8 23 -
- 9 24 -
- 10 25 -
- 11 26 -
- 12 27 -
- 13 28 -
- 14 29 -
- 15 30 -

1.21 Simmetrie

Cosa si intende per Simmetrie

Formula: $X = N \& (I30 - N) -$ Potere di Riduzione = Medio

Per simmetrie si intende una coppia di numeri tipo 1-30, 2-29, 4-27, 8-23 ecc... Anche per queste coppie la statistica dice che alcune escono più spesso delle altre, e il totale si aggira da 0 a 2 coppie.

Queste sono le simmetrie in dettaglio:

- 1 30 -
 - 2 29 -
 - 3 28 -
 - 4 27 -
 - 5 26 -
 - 6 25 -
 - 7 24 -
 - 8 23 -
 - 9 22 -
 - 10 21 -
 - 11 20 -
 - 12 19 -
 - 13 18 -
 - 14 17 -
-

- 15 16 -

1.22 Pari e Dispari

Cosa si intende per Pari e Dispari

Formula: $X = \text{Btst } 0, N - \text{Potere di Riduzione} = \text{Basso}$

Per pari e dispari si intende la quantità delle cifre pari e di quelle dispari.

La statistica dice che nella stragrande maggioranza dei casi queste quantità si equivalgono (4 pari e 4 dispari) o tendono a equivalersi.

Tuttavia, le differenze non sono molto significative.

1.23 Decine

Cosa si intende per Decine

Formula: $X1 = N \text{ 1 a } 10, X2 = N \text{ 11 a } 20, X3 = N \text{ 21 a } 30 - \text{Potere di Riduzione} = \leftrightarrow$
Medio-Basso

Per decine si intende la quantità di numeri presenti della 1a, 2a e 3a decina (1-10, 11-20, 21-30).

Si può intuire che in massima parte si equivalgono.

1.24 Colonne Filtro

Cosa si intende per Colonne Filtro

Formula: Nessuna - Potere di Riduzione = Altissimo

Per colonne filtro si intende un'insieme di numeri a propria scelta tra quelli in pronostico a cui l'utente impone una selezione rigorosa;

per esempio, nella prima Colonna Filtro si possono scegliere 3

numeri tipo 5, 18, 19 e impostare le Condizioni a 0,1;

ciò significa che il computer scarcerà tutte le colonne con combinazioni del tipo 5-18-19, 5-18, 5-19, 18-19 e comprenderà tutte le altre con 0,

1, numeri.

Fate attenzione con questa opzione alla coerenza del pronostico;

se fate 8 colonne filtro e per ognuna selezionate le condizioni a 2,

logicamente non uscirà nemmeno una colonna, perchè l'unica possibilità

sarebbe di trovare una ottina con 16 numeri, cioè un controsenso.

Questa opzione dà la possibilità di ridurre in modo mirato il vostro sistema e vi consente anche di usare le fisse a vostro piacimento:

se avete un numero secondo il vostro parere inamovibile dal pronostico,

basterà selezionarlo e imporre la condizione a 1;

il numero scelto sarà presente in tutte le colonne elaborate ma potete fare

lo stesso anche per 2,3,4... numeri con condizioni impostate a 0, 1, 2, 3,

1.25 Eliminazione Cadenze

Cosa si intende per Eliminazione Cadenze

Formula: Nessuna - - Potere di Riduzione = Basso

Per Eliminazione Cadenze si intende eliminare tutt'e tre i numeri con la stessa cifra finale tipo 1-11-21, 2-12-22, 3-13-23 ecc...

Statisticamente è difficile che 3 numeri dello stesso tipo escano nella stessa colonna; di solito escono a coppie; ciononostante, questa opzione non riduce in modo significativo il numero delle colonne elaborate.

1.26 Giornate

L'introduzione dei dati in modo veloce

Schermata Giornate

Il menù Giornate consente l'introduzione di tutti i risultati serie per serie semplicemente immettendo il punteggio sotto il riquadro Finali. Quando attivate quest'opzione, la giornata da aggiornare risulta sempre l'ultima in ordine temporale, ma se ciò non succede, potete cliccare sullo slider e posizionarvi alla giornata che vi interessa.

In caso qualche gara tra quelle presente non fosse stata disputata per motivi vari, basta saltarla premendo il tasto <Return>; quando la gara verrà disputata, si potrà riprendere la giornata in questione, saltare le gare che non interessano e aggiornare il risultato mancante.

Nota: Col tasto <Return> arrivare sempre in fondo al riquadro FINALI, se no i dati non verranno aggiornati.

Terminata quest'operazione, potete scegliere se aggiornare i risultati delle altre serie o se uscire; in quest'ultimo caso e se avete fatto delle modifiche che volete salvare, rispondete SI al messaggio apposito, altrimenti, i dati verranno visualizzati ma non salvati.

Se usate il tasto Salva prima di uscire questo messaggio non verrà visualizzato.

Il tasto Stampa ovviamente stampa la giornata selezionata completa dei risultati se vi sono; questa opzione è consentita anche nel Demo. Attenzione al fatto che non vi è al momento nessun avviso per la stampante; se non siete pronti, semplicemente provate a spegnere la stampante e a riaccenderla; dovrebbe andare tutto a posto; comunque, rimedieremo anche a questo.

Il tasto Cancella serve per cancellare tutti i risultati della giornata corrente, in caso di un vostro errore.

1.27 Incontri

Vediamo i risultati in modo veloce

Schermata Incontri

Per vedere in modo veloce i risultati di una squadra, selezionare la serie interessata e cliccare sul tasto Incontri.

Da qui selezionare una delle squadre.

Questo è tutto.

1.28 Statistiche

Statistiche varie

Schermata 1a statistica

Schermata 2a statistica

Schermata 3a statistica

Il menù Statistiche si compone di tre opzioni:

Ricerca delle squadre con il maggior numero di Vittorie, Pareggi e Sconfitte

Ricerca delle squadre con il maggior numero di Gol fatti, subiti e del totale dei gol

Ricerca di una combinazione da 1 a 8 numeri nell'archivio delle colonne

Quest'ultima opzione consente di vedere l'ultima occorrenza ricercata direttamente nell'archivio, premendo il tasto Visione Archivio.

Per ogni occorrenza ricercata l'opzione mostra quante volte si è verificata e il ritardo dall'ultima apparizione.

1.29 Preferenze

Come impostare le proprie preferenze

Schermata Preferenze

Come cambiare i colori

Costo della colonna

Numeri pronosticabili TotoGol

Tonalità del beep

Cambiare lo stile dei font

Posizione Orizzontale Schermo

Posizione Verticale Schermo

Default

Salvataggio delle preferenze

1.30 Colori

Impostazioni dei colori

Per cambiare la palette, cliccare sul box grande e ciclare fino al colore prescelto.

Agendo sugli slider R G B, scegliere la tonalità desiderata.

1.31 Costo Colonna

Come impostare il costo della colonna

Per cambiare il valore (attualmente il default è 800) semplicemente inserite il nuovo costo.

1.32 Numeri pronosticabili TotoGol

Quanti numeri volete pronosticati ?

Questa opzione vi dà la possibilità di cambiare la quantità di numeri pronosticabili direttamente dal programma, inserite il valore da voi desiderato.

1.33 Tonalità del Beep

Impostare la tonalità del beep

Se il beep di sistema vi dà fastidio, potete scegliere la tonalità da voi preferita o completamente "zittirlo" inserendo uno 0 in questo gadget.

1.34 Posizione Orizzontale Schermo

Aggiustamento della Posizione Orizzontale dello Schermo

Questa opzione è stata fatta per risolvere una volta per tutte il problema dello schermo in posizione diversa per ogni monitor e per compatibilità con le vostre preferenze schermo.

Agire sullo slider orizzontale fino a quando non raggiungete una posizione ottimale.

1.35 Posizione Verticale Schermo

Aggiustamento della Posizione Verticale dello Schermo

Agire su questo slider fino a quando non raggiungete una posizione ottimale.

1.36 Stile Font

Selezione dello stile dei Fonts

I 3 pulsanti ciclici servono per cambiare lo style dei font nel riquadro generale, nel TotoCalcio (quando sarà terminato) e nel riquadro TotoGol.

E' preferibile che dopo aver impostato uno stile diverso e aver salvato la vostra preferenza, riavviate il computer.

Questo perchè AmosPro ha uno strano modo di trattare i fonts, e potrebbero verificarsi dei problemi.

1.37 Default

Riportare i colori allo stato originale

Questo tasto riporta i colori del registro corrente ai valori impostati dal programma.

1.38 Salvare le preferenze

Come Salvare le vostre preferenze

Questo tasto serve per salvare le vostre preferenze.

1.39 Uso della stampante

Come Usare la stampante

Schermata Stampante

Attenzione al fatto che non vi è al momento nessun avviso per la stampante; se non siete pronti, semplicemente provate a spegnere la stampante e a riaccenderla; dovrebbe andare tutto a posto; comunque, rimedieremo anche a questo.

Prefs

Classifica

Schedina

Colonne su foglio

Colonne su schedine

1.40 Prefs

Impostare le preferenze per la stampa

Numero Battute :

Da 1 a 9;

E' il numero di passate per stampare su schedina;
utile per definire meglio la stampa.

Immagine Quadratone :

Abilita la stampa dell'immagine del quadratone o la stampa dei numeri che lo compongono.

Opzione consentita anche nel demo.

Numero Schedina :

Abilita la stampa del numero della schedina.

Stampante 9/24 Aghi
Commuta il modo di stampa per 9 o 24 aghi.

Inserimento Automatico On-Off
Abilita il modo di inserimento della carta.
Non è ancora stato collaudato a fondo, vi preghiamo di segnalare eventuali malfunzionamenti.

Posizione Orizzontale
La stampa delle colonne è solo in verticale, per ora;
questa opzione serve a dare un pò più di precisione nello stampare una schedina; logicamente, dovrete fare un pò di prove per trovare la giusta posizione.

Posizione Verticale
Come sopra, solo che lo spostamento è verso sù o verso giù.

Salva Prefs
Salva le vostre preferenze.

1.41 Stampante

Questo stampa la classifica corrente.

1.42 Stampante

Questo stampa la schedina corrente.

1.43 Stampante

Stampa il sistema con il prospetto dei condizionamenti, costo del sistema eccetera, e le colonne elaborate su foglio.
Opzione disabilitata nella versione Demo.

1.44 Stampante

Stampa le colonne elaborate su schedina.
Il programma è fatto in modo da poter stampare una schedina indipendentemente dalle altre o tutte in successione.
Ricordate che potete uscire e andare a modificare le preferenze della stampante, se necessario.
Opzione disabilitata nella versione Demo

Scheda N. :
Inserire qui il numero della schedina da stampare, se necessario, e premere <RETURN>.
Visualizza sempre il numero della schedina che state stampando.

Test :

Per testare la posizione della schedina.
Scheda N. ricomincia dal n.1

Procedi :

Avvia la stampa della schedina e aggiorna automaticamente Scheda N.
al prossimo numero.

Ripeti :

Ripete la schedina precedentemente stampata.

Exit :

Termina la stampa immediatamente.
E' sempre possibile riprendere a stampare.

N.Schede Occorrenti :

Indicazione di quante schede occorrono per stampare tutte le colonne.

1.45 Che cos'è il Quadratone

Qualcosa in più sul Quadratone
Schermata Quadratone

Massimo numeri inseribili : 29

Minimo : non ho fatto alcuna prova (che strana indicazione, eh ?!)
Sviluppa un sistema composto da 24 colonne per 9 segni ciascuna,
per un totale di 216 colonne.

I 4 triangoli rossi, le due diagonali verdi, le colonne orizzontali e le verticali costituiscono le 24 colonne sopra dette.

Le vincite sono multiple e variano da caso a caso.

I checkmark accanto al box grande servono per inserire i numeri prescelti; tenete presente che il numero scelto nel primo checkmark verrà inserito in tutte le colonne, il secondo in 21 colonne, il terzo in 19 e così via di seguito fino a arrivare a 1.

Il 30esimo checkmark non serve, è lì solo per estetica.

Comunque, abbiamo inserito nell'archivio diversi esempi.

Le opzioni sono abbastanza chiare, comunque un paio di precisazioni:

Stampa Quadratone può stampare l'immagine vera e propria oppure i numeri che lo compongono.

La scelta si effettua dalle preferenze della stampa.

Check serve per verificare se 2 o più numeri uguali si trovano nella stessa colonna.

Quando terminate il quadratone, usatelo per sicurezza; trovando un errore, i numeri corrispondenti nei checkmark e nel quadratone si azzereranno.

La stampa delle colonne su foglio e del quadratone è abilitata anche nella versione demo, non quella su schedina.

1.46 Autori

Informazioni sugli autori

Autori:

Nicolò Sportaro - Cortile Calabrese,25 - 90124 - Palermo

Nando Gentile - via Rocky Marciano,23 - 90100 - Palermo

E-Mail: Nando Gentile <sigmalpa@neomedia.it> - Tel.091 - 6715231 - Palermo

Ringraziamo per la preziosa collaborazione al programma il caro amico
Rosario Di Vincenzo.

1.47 limiti

Limitazioni Shareware

L'unico limite della versione shareware di SuperToto è che a parte il quadratone non si possono stampare né le colonne né le statistiche. Questa versione demo può essere diffusa senza restrizioni né limiti, purchè se ne mantenga il prezzo al costo del dischetto + spese postali e si mantengano i file nella loro versione originale senza modifiche di nessun tipo.

Per avere la versione completa e funzionante vedi
Registrazione

.

1.48 Registrazione

Come registrarsi

Ci sono due modi di registrarsi a SuperToto:

Per via Postale

In questo caso il tempo per la registrazione
dipende escusivamente dalla velocità delle Poste Italiane.

oppure

Per via Internet

Che sarebbe poi il metodo migliore in quanto
a velocità ed efficienza.
Naturalmente in questo modo è necessario avere un account Internet.
(O quello di un amico, come soluzione alternativa...)

In entrambe le forme, la registrazione darà diritto a ricevere gli aggiornamenti annuali per il campionato corrente al prezzo di Lire 10000, (+6000 di spese di spedizione compreso il dischetto, in caso di spedizione a mezzo posta), oltre, naturalmente agli eventuali upgrade del programma stesso che saranno accluse gratuitamente

nelle spedizioni.

1.49 Per via Postale

Il metodo più lento: Per via Postale

Inviare i propri dati e un vaglia postale da L.50000 + 6000 di spese di spedizione e del dischetto a:

Nicolò Sportaro - Cortile Calabrese 25 - 90124 - Palermo

oppure a:

Nando Gentile - Via Rocky Marciano 23 s. H - 90146 - Palermo

e nello spazio dedicato alle comunicazioni del mittente scrivere chiaramente e possibilmente in stampatello i vostri dati e se possibile in questa forma:

Nome e Cognome

Indirizzo

Città

Telefono

ed eventuali richieste, note, precisazioni ecc...

Per contatti veloci, potete anche telefonare di sera, dopo le 20.00 a:

Nando Gentile - Tel. 091 6715231

NOTA: Non sono ammesse altre forme di pagamento.

1.50 Per Via Internet

Il metodo più veloce: Per Via Internet

Inviare i propri dati e un vaglia postale da L.50000 senza le spese di spedizione e del dischetto a:

Nicolò Sportaro - Cortile Calabrese 25 - 90124 - Palermo

oppure a:

Nando Gentile - Via Rocky Marciano 23 s. H - 90146 - Palermo

Naturalmente dovrete inviare anche una E-Mail al seguente indirizzo elettronico:

sigmalpa@neomedia.it (Nando Gentile).

Possibilmente, i vostri dati dovrebbero essere completi e inviati in questa forma:

Nome e Cognome

Indirizzo

Città
Telefono
ed eventuali richieste, note, precisazioni ecc...

Per contatti veloci, potete anche telefonare di sera, dopo le 20.00 a:

Nando Gentile - Tel. 091 6715231

NOTA: Non sono ammesse altre forme di pagamento.

1.51 Note Legali

Disconoscimento

AmosPro è copyright di Françoise Lionet

Gli autori non si assumono nessuna responsabilità riguardo all'uso, o all'uso errato di questo software, dell'esattezza delle informazioni ivi contenute, e da eventuali danni che potrebbero derivare dall'uso improprio dello stesso, o dalla perdita di dati contenuti nel sistema che li usa o li contiene.

Tutti i diritti sono e restano riservati dagli
Autori

1.52 Note Tecniche

Note tecniche: Qualche cosa in più

Il programma è stato sviluppato su :

Amiga 1200 2MB Ram + 8MB Fast Ram - HD 1.2 Giga.

Le routine di elaborazione del sistema TotoGol e dell'elaborazione delle statistiche sono state scritte in assembler da Nicolò Sportaro.

Le routine di ordinamento delle classifiche e dell'elaborazione del sistema Totocalcio sono state scritte in assembler da Nando Gentile.

Il resto del programma è frutto dello sforzo in tempi differenziati di entrambi gli autori.

1.53 Futuro

Il futuro di SuperToto

Per prima cosa, il futuro di questo programma dipende principalmente dall'accoglienza che gli darete.

Se sarete in tanti, continueremo, sennò ci daremo all'ippica.

Dopo questa breve precisazione, possiamo dire che abbiamo intenzione innanzitutto di finire diverse parti del programma che ancora mancano, TotoCalcio con tutte le opzioni seguenti, e poi di tener conto di tutti i suggerimenti che riterremo veramente utili per tutti gli utenti, e

qua potete aiutarci voi.

Ringrazieremo quindi tutti quelli tra voi che ci invieranno i loro pareri, e cominciamo fin d'ora ringraziando Enrico "Low Level" Altavilla per gli elogi e Michele "Bomb!2.0" Berionne per le critiche e i PREZIOSI suggerimenti. Aspettiamo voi, ora !

Una piccola precisazione: per varie ragioni vi potrebbe non essere una risposta immediata alle vostre e-mail, ma potete star sicuri che risponderemo a TUTTI !!!

Un saluto.

Nicolò Sportaro & Nando Gentile

1.54 Nota su Ver 1.02

Una piccola precisazione sulla Versione 1.02...

Nella precedente versione, la 1.02 beta, nel file "Leggimi" parlavamo del "TotoGol", un programma precedente a "SuperToto" incluso nel file .lha, e del fatto che la registrazione costava lire 30.000.

Forse qualcuno ha equivocado (e forse noi non siamo stati abbastanza chiari, mea culpa) e intendeva "SuperToto", di cui invece non si parla semplicemente perchè ancora non definito.

Comunque, non ha molta importanza, stiamo precisando per evitare altri disguidi e per correttezza nei vostri riguardi; il programma "TotoGol" resta sempre a L.30000 e "SuperToto" a L.50000.