

O programie.

Program MEGALOTEK został stworzony z myślą o wszystkich miłośnikach gier liczbowych i piłkarskich. Program wykorzystuje ich doświadczenia. Jest to uniwersalny zestaw narzędzi służących do budowania systemów skróconych i obliczania statystyki dla wszystkich istniejących gier liczbowych i piłkarskich. Może on być wykorzystywany do gier istniejących w naszym kraju jak również do innych gier poza granicami.

Autorzy programu wykorzystali doświadczenie wielu grających którzy bez pomocy komputera tworzyli swoje systemy i statystyki. Brak szybkiego i dokładnego narzędzia skłonił ich do podzielenia się swoimi problemami z nami. My ze swej strony staraliśmy się aby program wykonywał dokładnie to czego oczekuje większość użytkowników.

Autorzy programu i jego producent dziękują wszystkim którzy zgłosili nam dodatkowe pomysły i sugestie które wykorzystaliśmy w naszym nowym programie MEGALOTEK.

Życzymy wszystkim użytkownikom programu MEGALOTEK wysokich wygranych.

Informacje o systemach skróconych.

Najczęściej zadawanym pytaniem dotyczącym gier liczbowych i piłkarskich jest pytanie “Jak zwiększyć szansę na wygraną nie ponosząc zbyt wysokich kosztów gry ? ”. Czy jest to możliwe ?. Odpowiedź brzmi tak. Stosowanie systemów skróconych daje nam taką możliwość. Wyjaśnijmy na wstępie co to znaczy system skrócony. Każda gra zawiera pewną skończoną ilość typowań która gwarantuje 100 % wygranej (np. w Dużym Lotku jest tych typowań 13.983.816). Tyle zakładów należy wysłać aby być pewnym że trafimy szóstkę. Jest to oczywiście bez sensu gdyż wartość wygranej prawdopodobnie będzie dużo mniejsza niż koszt wysłania tylu zakładów i dodatkowo nie mamy pewności że padnie tylko nasza szóstka. System skrócony jest podzbiorem wszystkich możliwych typowań. Nie daje on 100% gwarancji na najwyższą wygraną jednak w olbrzymim stopniu ogranicza koszty gry gdyż to my ustalamy ilość zakładów stosownie do naszych możliwości finansowych. Jest kilka rodzajów systemów skróconych które wybieramy w zależności od tego jaki chcemy otrzymać wynik. Więcej informacji znajdziesz przy opisie poszczególnych systemów.

Zobacz :

[system pełny](#)

[system równomierny](#)

[system równomierny z pewniakami](#)

[system przypadkowy](#)

[system łańcuchowy](#)

[system złożony](#)

System pełny

System pełny określa wszystkie możliwe układy dostępne dla zadanej ilości skreśleń i liczb.

Przykład:

System 6 skreśleń z 49 liczb daje 13.983.816 zakładów

System 6 skreśleń z 7 liczb daje nam 7 zakładów

1,2,3,4,5,6

1,2,3,4,5,7

1,2,3,4,6,7

1,2,3,5,6,7

1,2,4,5,6,7

1,3,4,5,6,7

2,3,4,5,6,7

Jak widać są to wszystkie możliwe kombinacje układu 6/7.

System ten jest używany przez grających którzy mają pewną ilość swoich stałych numerów i grają tylko na nie. Jest również dość często wykorzystywany do tworzenia systemów złożonych.

Zobacz :

[system równomierny](#)

[system równomierny z pewniakami](#)

[system przypadkowy](#)

[system łańcuchowy](#)

[system złożony](#)

System równomierny

Jest to system najczęściej wykorzystywany przez wszystkich grających. Pozwala bardzo znacznie ograniczyć koszty gry gdyż my ustalamy ilość zakładów na które będzie on rozpisywany. Przykład:

System 6 skreśleń 14 liczb na 7 zakładów (ilość wszystkich kombinacji 3003)

1,3,5,6,8,14
1,3,7,8,10,13
1,4,6,7,9,10
2,4,5,6,12,14
2,4,9,11,12,13
2,5,9,11,12,14
3,7,8,10,11,13

Jak można zauważyć pełna ilość kombinacji wynosi 3003 lecz my wykorzystaliśmy tylko 7 z nich. Zmniejsza to koszt systemu 429 razy jednak musimy pamiętać że zmniejsza również szansę wygrania.

Wszystkie liczby w systemie występują jednakową ilość razy.

Zobacz :

[system pełny](#)
[system równomierny z pewniakami](#)
[system przypadkowy](#)
[system łańcuchowy](#)
[system złożony](#)

System równomierny z pewniakami

Jest to system najczęściej wykorzystywany przez wszystkich grających. Pozwala bardzo znacznie ograniczyć koszty gry gdyż my ustalamy ilość zakładów na które będzie on rozpisywany. Różnica między systemem równomiernym zwykłym polega na tym że możemy pewne liczby zaznaczyć jako pewniaki (czyli takie które przewidujemy że na 100% wyjdą w losowaniu)

Przykład:

System 6 skreśleń 14 liczb na 7 zakładów , pewniaki (2,5,10) (ilość wszystkich kombinacji 3003)

1,2,4,5,8,10
1,2,5,6,10,14
2,3,4,5,10,12
2,3,5,9,10,12
2,5,6,10,13,14
2,5,7,9,10,11
2,5,7,10,11,13

Jak widać nasze pewniaki występują w każdym zakładzie.

Zobacz :

[system pełny](#)
[system równomierny](#)
[system przypadkowy](#)
[system łańcuchowy](#)
[system złożony](#)

System przypadkowy

System podobny do gry na chybił – trafił. Jest to dowolny system zbudowany z losowo wybranych numerów.

Używany przez pewną grupę grających do tworzenia systemów złożonych.

Zobacz :

[system pełny](#)

[system równomierny](#)

[system równomierny z pewniakami](#)

[system łańcuchowy](#)

[system złożony](#)

Systemy łańcuchowe

Ich budowa polega na rotacji liczb w zakresie każdego zakładu. Są wykorzystywane przez graczy którzy nie chcą zbyt wiele inwestować , a oczekują przynajmniej zwrotu kosztów. Systemy te są często używane do budowy systemów złożonych.

Zobacz :

[system pełny](#)

[system równomierny](#)

[system równomierny z pewniakami](#)

[system przypadkowy](#)

[system złożony](#)

Systemy złożone

System złożony powstaje z kombinacji dwóch innych systemów.

Ich zaletą jest dość znaczne obniżenie kosztów przy zachowaniu wysokiej gwarancji na wygraną.

Zobacz :

[system pełny](#)

[system równomierny](#)

[system równomierny z pewniakami](#)

[system przypadkowy](#)

[system łańcuchowy](#)

Pliki**Nowy**

Pozwala utworzyć nową grę, system liczbowy, system piłkarski, system złożony, nową grupę graczy

Wczytaj

Pozwala wczytać zapisane na dysku plik – systemów, statystyk, grup graczy i kolekcje numerów

Zapisz

Umożliwia zapisanie na dysku systemów, statystyk, grup graczy i kolekcji numerów

Zapisz jako

Umożliwia zapisanie na dysku systemów, statystyk, grup graczy i kolekcji numerów

Drukuj

Pozwala drukować systemy, statystyki, testy, gwarancje itp.

Drukarka

Ustawienie parametrów drukarki

Ustawienia

Ustawienia wszystkich parametrów programu

Koniec

Zakończenie programu

Parametry

Parametry systemu

Zmiana parametrów wygenerowanego systemu takich jak ilość skreśleń, ilość liczb, ilość zakładów oraz metody generacji systemu

Własne liczby

Podstawianie własnych liczb do systemu

Zadania

Start akcji

Ponowne uruchomienie generacji systemu

Stop akcji

Zatrzymanie generacji systemu

Test systemu

Uruchomienie okna służącego do testowania systemu

Obliczanie gwarancji dla systemu

Uruchomienie okna do obliczania gwarancji systemu

Rozkład liczb w systemie

Okienko informujące o częstości wystąpienia liczb w systemie

Wyświetl liczby własne lub systemowe

Zamiana liczb wyświetlanych w okienku z systemem na liczby systemowe tzn. kolejne od 1 do ilość liczb (standardowo są włączone liczby własne)

Sumuj systemy

Operacja umożliwiająca sumowanie lub odejmowanie systemów

Filtry

Usuń jeżeli występują kolejne liczby

usuwa z systemu zadaną ilość liczb kolejno występujących np. 1,2,3,4 lub 23,24,25 itd.

Usuń jeżeli występują liczby parzyste

usuwa z systemu zadaną ilość liczb parzystych

Usuń jeżeli występują liczby nieparzyste

Usuwa z systemu zadaną ilość liczb nieparzystych

Usuń liczby jeżeli są w danym przedziale

usuwa z systemu zadaną ilość liczb które znajdują się w zadanym przedziale liczbowym

Usuń liczby parzyste jeżeli są w danym przedziale

usuwa z systemu zadaną ilość liczb parzystych które znajdują się w zadanym przedziale liczbowym

Usuń liczby nieparzyste jeżeli są w danym przedziale

usuwa z systemu zadaną ilość liczb nieparzystych które znajdują się w zadanym przedziale liczbowym

Usuń jeżeli suma losowania wynosi

usuwa z systemu zakład którego suma mieści się w zadanym przedziale

Usuń jeżeli suma jest parzysta

usuwa z systemu zakład którego suma jest parzysta

Usuń jeżeli suma jest nieparzysta

usuwa z systemu zakład którego suma jest nieparzysta

Usuń jeżeli liczby kończą się na cyfrę

usuwa z systemu liczby których końcówka mieści się w zadanym przedziale

Usuń jeżeli liczby zaczynają się na cyfrę

usuwa z systemu liczby które mają zadany początek

Usuń jeżeli liczby mają stały przyrost

usuwa z systemu liczby jeżeli zwiększają się o stałą wartość np. 10,20,30,40 lub 5,15,25

Usuń jeżeli były już wylosowane

sprawdza liczby z bazą losowań i usuwa jeżeli były już kiedyś wylosowane

Usuń od pozycji do pozycji

usuwa z systemu zakłady w zadanym zakresie

Szukaj

Szukaj losowań w bazie

wyszukuje w bazie losowania spełniające zadane kryteria i buduje z nich system

Szukaj liczb w bazie

wyszukuje w bazie układy liczbowe spełniające zadane kryteria i buduje z nich system

Szukaj w systemie

wyszukuje w systemie zakłady spełniające zadane kryteria i buduje z nich system

Szukaj zadanych liczb w bazie

wyszukuje w bazie losowań w których znajdują się podane przez nas liczby

Statystyka

Stop akcji

zatrzymanie generacji statystyki

Parametry

ustawienie parametrów obliczanej statystyki

Siatka wł. - wył.

włącza lub wyłącza siatkę na wykresie statystycznym

Wykres liniowy

włącza wykres liniowy w oknie statystycznym

Wykres schodkowy

włącza wykres schodkowy w oknie statystycznym

Wykres w trzech wymiarach

włącza wykres 3D w oknie statystycznym

Tabliczki wł. – wył.

włącza lub wyłącza tabliczki określające punkty na wykresie statystycznym

Tabliczki liczby – wartość

zmienia napisy na tabliczkach

Sortowanie wg wartości

sortuje dane na wykresie wg wartości

Sortowanie naturalne

sortuje dane na wykresie wg liczb

Przepisz do kolekcji numerów

przepisuje liczby z wykresu statystycznego do kolekcji liczb

Powiększenie wykresu

powiększa wykres statystyczny

Pomniejszenie wykresu

pomniejsza wykres statystyczny

Narzędzia

Losowania

baza losowań (dopisywanie, poprawianie, usuwanie, import z pliku tekstowego)

Kolekcja

otwiera okno z kolekcją liczb

Biorytmy

okno do obliczania biorytmów

Edytor blankietów

edytor pozwalający budować blankiety do dowolnej gry liczbowej

Edytor tekstu

wywołanie WordPada

Zmian parametrów gry

pozwała zmienić parametry gry liczbowej

Okienka

Kaskada

ustawia otwarte okienka jedno pod drugim

Poziomo

ustawia otwarte okienka poziomo

Pionowo

ustawia otwarte okienka pionowo

Zmniejsz wszystkie

zmniejsza wszystkie otwarte okienka do ikon

Zamknij wszystkie

zamyka wszystkie otwarte okienka

Pomoc

Indeks pomocy

wywołuje indeks pliku pomocy

Info o programie

informacja o wersji programu, danych producenta i danych użytkownika

Tworzenie nowej gry liczbowej

Z menu głównego programu wybieramy pozycję Pliki – Nowy

W okienku naciskamy górny przycisk z napisem Nowa gra

Klikamy dwa razy myszką na ikonie Nowa gra liczbowe

W okienku z parametrami nowej gry wpisujemy jej nazwę

Wypełniamy pozostałe parametry

Minimalna ilość skreśleń – to dozwolona minimalna ilość skreśleń w grze

Maksymalna ilość skreśleń – to górna ilość skreśleń dostępna w grze

Normalna ilość skreśleń – to przeważnie ilość skreśleń przyjęta jako standard

Ilość liczb w grze – to liczba określająca górny pułap liczbowy danej gry

Ilość liczb losowanych – to liczba numerów które są losowane przez komisję

Ilość liczb dodatkowych

Poziomo na blankiecie – liczba kolumn w jednym zakładzie na blankiecie do gry

Pionowo na blankiecie – liczba rzędów w jednym zakładzie na blankiecie do gry

poziomy kierunek liczb – należy wyłączyć jeżeli liczby odliczane są pionowo

Jeżeli mamy wcześniej przygotowany blankiet do gry to możemy go przypisać

Naciskamy przycisk blankiety

W okienku zaznaczamy który lub które blankiety chcemy przypisać do gry

Zatwierdzamy budowę nowej gry przyciskiem OK.

Od tej pory możemy już budować systemy dla nowej gry liczbowej

Tworzenie nowej grupy graczy

Z menu głównego programu wybieramy pozycję Pliki – Nowy
W okienku naciskamy górny przycisk z napisem Grupa graczy
Klikamy dwa razy na ikonie Tworzenie grupy

Zobacz:

[Rozliczenie grających](#)

Rozliczenie grających

Okienko rozliczenia gry grupowej

Tabela przedstawia następujące pozycje: liczba porządkowa, data gry wraz dniem tygodnia, nazwa gry w której uczestniczymy, koszt systemu, wysokość wygranej oraz ogólny bilans. Na dole okienka znajdują się cztery przyciski które pozwalają dodać, usunąć i poprawić rozliczenie oraz rozliczyć graczy - uczestników gry.

Okienko parametrów

Wpisujemy datę losowania, nazwę gry, koszty wysłania systemu i wysokość wygranej.

Okienko z listą uczestników w grze

Możemy dopisać lub poprawić dane uczestnika gry. Możemy również podzielić równo koszty gry na wszystkich uczestników.

Rozliczenie wybranego gracza

Zyski i straty wyznaczonego gracza są przedstawione w tabelce

Tworzenie systemów piłkarskich

Z menu głównego wybieramy pozycję Nowy. Następnie w okienku wybieramy przycisk Systemy piłkarskie i dwa razy klikamy na ikonę System piłkarski. W oknie parametrów ustalamy ilość typów (w naszym przypadku jest to zawsze 13), ilość zakładów na które system ma być rozpisany oraz metodę generacji sytemu. Otwiera się okno z systemem piłkarskim.

Opis okna z systemem piłkarskim

Okno jest podzielone na trzy części. Z lewej strony mamy przyciski które pozwalają nam na ustawienie typów (1x2, 1x, 2x, x1 itd.). Po naciśnięciu przycisku typowania pojawia się ono w środkowej tabeli w miejscu gdzie znajduje się kursor. Dodatkowy przycisk z oznaczeniem “C” pozwala wyzerować pole na którym aktualnie znajduje się kursor. Jeżeli ustawimy odpowiednie typy w środkowej tabeli to wystarczy nacisnąć przycisk Start w lewym panelu szybkiego dostępu lub wybrać z menu głównego pozycję Zadania – Start.

Zobacz:

[Informacja o systemie](#)

[Test systemu](#)

[Gwarancja systemu](#)

Informacja o systemie piłkarskim

Informację o systemie uzyskujemy przez wybranie z menu głównego pozycji Zadania – Rozkład liczb w systemie. Interpretacja wyników jest taka sama jak w systemie liczbowym

Test systemu piłkarskiego

Wybieramy z menu głównego pozycję Zadania – Test systemu. Obsługa okna jest taka sama jak w przy testowaniu systemu liczbowego

Gwarancja dla systemu piłkarskiego

Wybieramy z menu głównego pozycję Zadania – Obliczanie gwarancji dla systemu. Obsługa okna jest taka sama jak w przy gwarancji systemu liczbowego

Tworzenie systemów liczbowych

Z menu głównego wybierz pozycję Pliki-Nowy. Następnie w okienku naciśnij przycisk Systemy liczbowe. Kliknij dwa razy na ikonie z napisem gry dla jakiej chcesz tworzyć system.

Okno parametrów systemu

Ilość skreśleń określa ile liczb będzie skreślanych w jednym zakładzie.

Ilość liczb to wielkość określająca z ilu liczb będzie budowany nasz system.

Ilość zakładów określa jak ma być rozplanowany nasz system

Metoda generacji systemu to sposób w jaki będzie budowany nasz system

Okno z systemem

W tabeli poziomo jest przedstawiony jeden zakład naszego systemu. Pierwsza kolumna to numer zakładu i suma wszystkich numerów w zakładzie. Następne kolumny to poszczególne liczby każdego zakładu. Suwak z prawej strony okienka służy do przemieszczania się po całym wygenerowanym systemie. Naciskając prawy przycisk myszki na tabeli ukaże się okienko pozwalające przeskoczyć do zadanego zakładu. Zmiany parametrów systemu dokonujemy wybierając Menu-Parametry-Parametry systemu lub trzeci przycisk od góry w lewym panelu szybkiego dostępu. Na utworzonym systemie możemy dokonywać dodatkowe operacje takie jak filtrowanie, przeszukiwanie, testowanie, obliczanie gwarancji, podstawianie własnych liczb, sumowanie lub odejmowanie od innego systemu, sprawdzenie częstotliwości wystąpienia każdej liczby w systemie, drukowanie na kartkach w postaci tabeli, drukowanie systemu na blankietach, zapisanie systemu. Filtrowanie, wyszukiwanie sumowanie itp. operacje na systemie nie naruszają układu zakładów gdyż zostaje wtedy utworzone nowe okno z systemem.

Zobacz:

[Filtrowanie systemów](#)

[Przeszukiwanie systemów](#)

[Sumowanie i odejmowanie systemów](#)

[Własne liczby w systemie](#)

[Informacja o systemie](#)

[Test systemu](#)

[Gwarancja systemu](#)

[Drukowanie systemów](#)

Tworzenie systemów liczbowych złożonych

Z menu głównego wybieramy pozycję Pliki – Nowy. W okienku naciskamy przycisk Systemy złożone. Zaznaczamy z których systemów chcemy utworzyć nasz system złożony i naciskamy przycisk OK. Program utworzy system złożony w nowym oknie

Podstawianie własnych liczb

Z menu głównego (lub czwarty przycisk od góry w lewym panelu szybkiego dostępu) wybieramy pozycję Parametry-Własne liczby. Zostanie otwarte okno własnych liczb w systemie.

Okno własnych liczb w systemie

W górnej części okna znajdują się liczby które aktualnie są podstawione do systemu. Jeżeli chcemy zmienić kolejność ustawienia tych liczb to chwytamy myszką liczbę i przeciągamy ją w inne miejsce, gdy puścimy przycisk myszki liczba będzie tam gdzie chcemy. Gdy stosujemy metodę generacji systemu zwaną równomierną mamy możliwość zaznaczenia naszych pewniaków przez pojedyncze kliknięcie myszką na wybranej liczbie. W ten sam sposób likwidujemy zaznaczenie pewniaka. Jeżeli chcemy zmienić liczby na inne to naciskamy przycisk Podstaw. Otworzy się okno zmiany liczb w systemie.

Okno zmiany liczb w systemie

Widoczne przyciski z napisami numerów mogą być wciskane i wyciskane. Wciśnięcie sygnalizuje wybranie numeru. Możemy zlecić programowi aby wyręczył nas od wprowadzania liczb przez naciśnięcie przycisku Wylosuj. Program dokona własnego losowania liczb. Jeżeli mamy jakieś liczby w kolekcji to możemy je podstawić do systemu przez naciśnięcie przycisku Kolekcja.

Test sytemu

Z menu głównego (lub piąty przycisk od góry w lewym panelu szybkiego dostępu) wybieramy pozycję Zadania-Test systemu. Zostanie otwarte okno testowania.

Okno testowania systemu

System możemy przetestować na trzy różne sposoby.

Należy wybrać rodzaj testu i zaznaczyć od ilu trafionych liczb test ma wyświetlać wyniki (pole obok przycisku Start w oknie testu).

Test wg wprowadzonych liczb

Możemy wprowadzić liczby które zostaną porównane z każdym zakładem naszego systemu. W tym celu zaznaczamy w oknie testowania pozycję “wg wprowadzonych liczb”, naciskamy przycisk z liczbami, zaznaczamy dowolne liczby i naciskamy przycisk Start w oknie testu. Wyniki otrzymujemy w dolnym okienku. Jest ono podzielone pionowo na dwie części których wielkość możemy regulować przy pomocy myszki. W lewym okienku są przedstawiane zakłady naszego systemu w którym padły trafienia z zaznaczonymi liczbami trafionymi w zakładzie. W prawym okienku otrzymujemy wykaz trafień (jeżeli były) w postaci “nr zakładu -> ilość trafień”. Przykładowo “[6]->(3)” oznacza że w zakładzie szóstym trafiliśmy trójkę. Na dole każdego wykazu znajduje się ogólne podsumowanie trafień we wszystkich zakładach.

Test wg przypadkowego losowania

Możemy zmusić program aby sam wylosował liczby do testowania. Wybieramy pozycję “wg przypadkowego losowania” i naciskamy przycisk Start w oknie testu. Sposób testowania jest raczej mało wiarygodny gdyż program losuje tak jak maszyna na chybił trafił. Wyniki są przedstawiane tak samo jak przy testowaniu wg wprowadzanych liczb.

Test wg bazy losowań

Możemy również sprawdzić nasz system z losowaniami które już się odbyły czyli z bazą losowań. Wybieramy pozycję “wg bazy losowań”, ustalamy zakres przeglądania bazy naciskając przycisk z zakresem, następnie naciskamy przycisk Start w oknie testu. Podczas przedstawiania wyników lewe okienko jest nieaktywne. W prawym widzimy wynik w postaci “data traf traf traf traf”. Przykładowo “27.06.98 1x(5) 1x(4) 23x(3)” oznacza to że 27 czerwca 1998 roku, wysyłając nasz system trafilibyśmy jedną piątkę, jedną czwórkę i 23 trójki. Na dole każdego wykazu znajduje się ogólne podsumowanie trafień we wszystkich zakładach.

Gwarancja systemu

Z menu głównego (lub szósty przycisk od góry w lewym panelu szybkiego dostępu) wybieramy pozycję Zadania-Obliczanie gwarancji dla systemu. Zostanie otwarte okno gwarancji.

Okno gwarancji systemu

Przed naciśnięciem przycisku Start w oknie gwarancji, powinniśmy ustawić ilość trafień (pole przy przycisku Start). Jest to wartość która może przyspieszyć liczenie gwarancji. Przykładowo jeżeli mamy system dla Dużego Lotka i interesuje nas gwarancją dla sześciu trafień to w tym polu zaznaczamy 6. Możemy również obliczyć gwarancję gdy przewidujemy że trafimy tylko pięć liczb. Zaznaczamy wtedy w tym polu 5. Drugim ustawieniem które najbardziej wpływa na szybkość liczenia gwarancji jest ustawienie błędu obliczeń. Jeżeli ustawimy Błąd = 0 to otrzymamy pełną gwarancję lecz czas jej liczenia w zależności od wielkości systemu może być bardzo długi. Po wykonaniu ustawień naciskamy przycisk Start w oknie gwarancji. Wyniki obliczeń są przedstawione w następującym formacie “Lp [Szansa] traf traf traf traf traf”. Przykładowo 1 [19,3924%] 1x(6) 3x(5) 20x(4) 156x(3) oznacza że szansa trafienia układu gdzie będzie jedna szóstka, trzy piątki, dwadzieścia czwórek i sto pięćdziesiąt sześć trójek – wynosi ok.19 %

Informacja o systemie liczbowym

Z menu głównego (lub siódmy przycisk od góry w lewym panelu szybkiego dostępu) wybieramy pozycję Zadania-Rozkład liczb w systemie. Zostanie otwarte okno informacyjne. Dane są przedstawione jako wykresy słupkowe oraz jako lista informacyjna. Format przedstawiania danych jest następujący “Liczba -Ilość wystąpień – Wystąpienie procentowo”.

Przykładowo “[36] – 12 – 45.000% oznacza że liczba trzydzieści sześć wystąpiła w systemie dwanaście razy co daje czterdzieści pięć procent w stosunku do wystąpień w całym systemie.

Rodzaj liczb wyświetlanych w oknie systemu

Jeżeli w menu głównym wybierzemy pozycję Zadania – Wyświetl liczby własne lub systemowe – to mamy możliwość zmiany rodzaju liczb wyświetlanych w oknie systemu. Liczby systemowe są to kolejne liczby przypisane do zakładów systemu. Przykładowo jeżeli przy włączonych liczbach systemowych w okienku widzimy liczby 2,7,12 to znaczy że po zmianie wyświetlania w tych samych miejscach zobaczymy liczbę z pozycji 2, 7, i 12 naszego zbioru liczb własnych.

Sumowanie i odejmowanie systemów

Z menu głównego (lub siódmy przycisk od góry w lewym panelu szybkiego dostępu) wybieramy pozycję Zadania-Sumuj systemu. Zostanie otwarte okienko z wykazem wszystkich systemów dostępnych w danej chwili czyli tych które mają otwarte okna. Każde okno systemu posiada własny numer znajdujący się na pierwszej pozycji górnego paska okna np. <1>. Zaznaczamy okna których zakłady chcemy zsumować lub odjąć i naciskamy przycisk OK. Program utworzy nowe okno z systemem. W wyniku sumowania lub odejmowania tylko jednego systemu otrzymamy okno z systemem który będzie kopią pierwszego.

Sumowanie systemów

Operacja polega na “sklejeniu” dwóch lub więcej systemów w jeden. Jeżeli zakłady się powtarzają w kilku systemach to w wyniku sumowania otrzymamy jeden taki zakład.

Odejmowanie systemów

Operacja polega na wyszukaniu w dwóch lub więcej systemach zakładów które się różnią między sobą. W wyniku odejmowania dwóch różnych systemów powstania jeden który będzie zawierał ich sumę.

Filtrowanie systemów liczbowych

Z menu głównego wybieramy pozycję Filtry – określony rodzaj filtru. Otworzy się okienko z parametrami filtrów.

Okno z parametrami filtrów systemu liczbowego

Zakres bazy losowań jest stosowany przy filtrze “usuń jeżeli były już wylosowane”. Ustawiamy go przez wybranie daty początkowej i końcowej. Przycisk “c” przy napisie powoduje ustawienie zakresu od początku bazy do jej końca.

Zakres liczb jest używany przy większości filtrów. Ustala on przedział liczbowy w jakim liczby będą filtrowane. Przycisk “c” przy napisie powoduje ustawienie zakresu liczb do 1 do max liczb w grze.

Z prawej strony mamy do wyboru kilkanaście rodzajów filtrów. Z lewej znajdują się parametry każdego z filtrów.

Zobacz:

[Rodzaje filtrów](#)

Rodzaje filtrów

Filtr – usuń jeżeli występują kolejne liczby

Pozwala wyeliminować zakłady naszego systemu w których są kolejne liczby. Jako parametry możemy podać zakres liczb oraz ilość kolejnych liczb przy jakiej zakład będzie usunięty.

Filtr – usuń jeżeli występują liczby parzyste

Pozwala wyeliminować zakłady w których występuje zadana ilość liczb parzystych. Jako parametry podajemy zakres liczb oraz ilość liczb parzystych przy jakiej zakład zostanie usunięty.

Filtr – usuń jeżeli występują liczby nieparzyste

Pozwala wyeliminować zakłady w których występuje zadana ilość liczb nieparzystych. Jako parametry podajemy zakres liczb oraz ilość liczb nieparzystych przy jakiej zakład zostanie usunięty.

Filtr – usuń liczby jeżeli są w danym przedziale

Usuwa zakłady z systemu jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go usunąć oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby.

Filtr – usuń liczby parzyste jeżeli są w danym przedziale

Usuwa zakłady z systemu jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb parzystych które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb parzystych która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go usunąć oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby.

Filtr – usuń liczby nieparzyste jeżeli są w danym przedziale

Usuwa zakłady z systemu jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb nieparzystych które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb nieparzystych która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go usunąć oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby.

Filtr – usuń jeżeli suma losowania wynosi ...

Usuwa wszystkie zakłady z systemu których suma losowania zawiera się w zadanym przedziale.

Filtr – usuń jeżeli suma losowania jest parzysta

Usuwa wszystkie zakłady z systemu których suma losowania jest parzysta.

Filtr – usuń jeżeli suma losowania jest nieparzysta

Usuwa wszystkie zakłady z systemu których suma losowania jest nieparzysta.

Filtr – usuń jeżeli liczby kończą się na cyfrę

Pozwala usunąć zakłady w których znajduje się zadana ilość liczb kończących się na zadaną cyfrę. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi się znaleźć w zakładzie aby go usunąć oraz zaznaczamy cyfry które wystąpią w końcówkach.

Filtr – usuń jeżeli liczby zaczynają się na cyfrę

Pozwala usunąć zakłady w których znajduje się zadana ilość liczb zaczynających się na zadaną cyfrę. Jako parametry podajemy ilość liczb która musi się znaleźć w zakładzie aby go usunąć oraz zaznaczamy cyfry które wystąpią na początku liczby.

Filtr – usuń jeżeli liczby mają stały przyrost

Usuwa zakłady w których zadana ilość liczb ma stały przyrost o zadaną wielkość. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi wystąpić aby zakład został usunięty oraz wielkość przyrostu.

Filtr – usuń jeżeli były już wylosowane

Program przeszukuje bazę losowań i jeżeli znajdzie losowanie w którym znajdzie się taka sama ilość liczb jak zakładzie naszego systemu to zakład ten zostanie usunięty. Jako parametry podajemy zakres przeszukiwania bazy losowań oraz ilość liczb które będą porównywane.

Filtr – Usun od pozycji do pozycji

Pozwala usunąć dowolny zakład (lub kilka zakładów) z naszego systemu. Jako parametry podajemy pozycję od której zaczyna się usuwanie i pozycję na której zakończy się usuwanie.

Przeszukiwanie systemów liczbowych

Z menu głównego wybieramy pozycję Szukaj – W systemie. Otworzy się okienko z parametrami przeszukiwania systemów. Jest ono bardzo podobne do okienka z filtrami. Działanie przeszukiwania jest odwrotne do działania filtrów.

Okno z parametrami przeszukiwania systemu liczbowego

Zakres liczb jest używany przy większości metod szukających. Ustala on przedział liczbowy w jakim liczby będą przeszukiwane. Przycisk “c” przy napisie powoduje ustawienie zakresu liczb do 1 do max liczb w grze. Z prawej strony mamy do wyboru kilkanaście metod szukających. Z lewej znajdują się parametry każdej metody.

Zobacz:

[Rodzaje przeszukiwań](#)

Rodzaje przeszukiwań

Wyszukaj kolejne liczby

Pozwala wyszukiwać zakłady naszego systemu w których są kolejne liczby. Jako parametry możemy podać zakres liczb oraz ilość kolejnych liczb przy jakiej zakład będzie zaakceptowany.

Wyszukaj liczby parzyste

Pozwala wyszukiwać zakłady w których występuje zadana ilość liczb parzystych. Jako parametry podajemy zakres liczb oraz ilość liczb parzystych przy jakiej zakład zostanie zaakceptowany.

Wyszukaj liczby nieparzyste

Pozwala wyszukiwać zakłady w których występuje zadana ilość liczb nieparzystych. Jako parametry podajemy zakres liczb oraz ilość liczb nieparzystych przy jakiej zakład zostanie zaakceptowany.

Wyszukaj liczby jeżeli są w danym przedziale

Wyszukuje zakłady z systemu jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go zaakceptować oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby.

Wyszukaj liczby parzyste jeżeli są w danym przedziale

Znajduje zakłady z systemu jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb parzystych które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb parzystych która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go zaakceptować oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby.

Wyszukaj liczby nieparzyste jeżeli są w danym przedziale

Znajduje zakłady z systemu jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb nieparzystych które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb nieparzystych która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go zaakceptować oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby.

Wyszukaj jeżeli suma losowania wynosi ...

Znajduje wszystkie zakłady z systemu których suma losowania zawiera się w zadanym przedziale.

Wyszukaj jeżeli suma losowania jest parzysta

Znajduje wszystkie zakłady z systemu których suma losowania jest parzysta.

Wyszukaj jeżeli suma losowania jest nieparzysta

Znajduje wszystkie zakłady z systemu których suma losowania jest nieparzysta.

Wyszukaj jeżeli liczby kończą się na cyfrę

Pozwala wyszukiwać zakłady w których znajduje się zadana ilość liczb kończących się na zadaną cyfrę. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi się znaleźć w zakładzie aby go zaakceptować oraz zaznaczamy cyfry które wystąpią w końcówkach.

Wyszukaj jeżeli liczby zaczynają się na cyfrę

Pozwala wyszukiwać zakłady w których znajduje się zadana ilość liczb zaczynających się na zadaną cyfrę. Jako parametry podajemy ilość liczb która musi się znaleźć w zakładzie aby go zaakceptować oraz zaznaczamy cyfry które wystąpią na początku liczby.

Wyszukaj jeżeli liczby mają stały przyrost

Znajduje zakłady w których zadana ilość liczb ma stały przyrost o zadaną wielkość. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi wystąpić aby zakład został zaakceptowany oraz wielkość przyrostu.

Wyszukaj jeżeli były już wylosowane

Program przeszukuje bazę losowań i jeżeli znajdzie losowanie w którym znajdzie się taka sama ilość liczb jak w zakładzie naszego systemu to zakład ten zostanie zaakceptowany. Jako parametry podajemy zakres przeszukiwania bazy losowań oraz ilość liczb które będą porównywane.

Zapisywanie systemu na dysku

Każdy utworzony system możemy zapisać na dysku aby w późniejszym czasie można było go odtworzyć. Jeżeli okno z systemem jest aktywne to z menu głównego wybieramy pozycję Plik-Zapisz.

Wczytywanie systemu z dysku

System zapisany wcześniej może być wczytany do programu. Z menu głównego wybieramy pozycję Plik-Wczytaj. Następnie w okienku zaznaczamy w polu "pliki typu:" Pliki systemowe. Wybieramy interesujący nas plik z systemem i klikamy na niego dwa razy. System zostanie wczytany.

Drukowanie systemów

Z menu głównego wybieramy pozycję Plik – Drukuj. Jeżeli okno z systemem jest aktywne to ukaze się nam kolejne okno w którym musimy dokonać wyboru czy chcemy wydrukować system na kartkach czy na blankietach.

Drukowanie systemów na kartkach

W okienku musimy zaznaczyć w ilu kolumnach chcielibyśmy mieć wydruk systemu. Następnie zaznaczamy zakres wydruku czyli od którego do którego zakładu. Możemy również zaznaczyć czy chcemy mieć na wydruku liczby które podstawiliśmy do systemu czy chcemy liczby tak zwane systemowe (są to kolejne liczby podstawione do systemu które pozwalają nam w późniejszym czasie ręczne podstawianie liczb własnych na kartkach z wydrukami). Standardowo opcja jest ustawiona na liczby własne. Zatwierdzamy decyzję drukowania przyciskiem Drukuj, lub wychodzimy bez drukowania przyciskiem Anuluj.

Drukowanie na blankietach

Drukowanie na blankietach jest bardzo pomocne w przypadku systemów o dużej ilości zakładów. Jest jednak pewien problem z dokładnym ustawieniem pozycji blankietów w drukarce. Nawet dobrej jakości drukarki nie są w stanie jednorazowo wydrukować dużej ilości blankietów gdyż zawsze podczas wciągania blankietu do drukarki może i najczęściej następuje minimalne jego przesunięcie które spowoduje że wydruk nie będzie dokładnie w tych polach blankietu w których być powinien. W takim przypadku maszyny w kolekturach zawsze odrzucają takie blankiety. Program umożliwia ustawienie pozycji blankietu z dokładnością do 0.1mm lecz dokładność wprowadzania blankietów do drukarki jest już uzależniona od użytkownika i jego drukarki.

Opis okna drukowania blankietów

Lewa strona okna przedstawia zarys blankietu znajdujący się na prostokątnym obszarze jaki może być zadrukowany przez twoją drukarkę. Zarys ten możesz złapać myszką i przesunąć w dowolne miejsce obszaru drukowania. W prawym górnym rogu okna znajdują się dwa pola mówiące o pozycji X i Y naszego blankietu. Jest to pozycja względem lewego górnego rogu obszaru drukowania. Przyciski z napisami 0.1, 1, i 10 pozwalają ustawić skok w milimetrach jaki będzie stosowany do dokładnego pozycjonowania blankietu gdy używamy przycisków ze strzałkami w czterech kierunkach. Możemy również ustalić zakres drukowania tzn. od blankietu do blankietu. Jeżeli chcemy by blankiety były drukowane pionowo lub poziomo to ustalamy to znacznikiem “Obrót blankietu”.

Pozycjonowanie blankietu

Wkładamy czystą kartkę papieru do drukarki
Wybieramy nazwę blankietu
Ustawiamy sposób drukowania (pionowy czy poziomy)
Naciskamy okrągły przycisk między przyciskami ze strzałkami (blankiet ustawi się w pozycji 0,0)
Naciskamy przycisk Test
Na kartce papieru powinien pojawić się wydrukowany zarys blankietu wraz ze wszystkimi polami możliwymi do zadrukowania
Teraz już powinniśmy się zorientować w którym miejscu drukarki będziemy wkładać blankiety do podajnika
Jeżeli podajnik papieru w drukarce ma możliwość zmniejszenia szerokości przyjmowanego papieru i po dosunięciu znajduje się w innym miejscu niż wydruk na naszej kartce to musimy doświadczalnie ustalić pozycję naszego obrazka z blankietem.
Po orientacyjnym ustawieniu blankietu możemy przystąpić do ustawień dokładnych
Wkładamy blankiet do drukarki i naciskamy przycisk Test
Jeżeli stwierdzimy że wydruk na blankiecie nie pokrywa wszystkich pól lub jest przesunięty to stosujemy dokładne pozycjonowanie przez ustawianie skoku (przyciski 0.1, 1, 10) i naciskanie przycisków ze strzałkami

Jeżeli po tych operacjach wydruk pokrywa się z polami na blankiecie to znaczy że jesteśmy gotowi do drukowania naszego systemu na blankietach
Należy tylko wybrać zakres drukowania od blankietu do blankietu i nacisnąć przycisk Drukuj

Wyszukiwanie losowań w bazie

Z menu głównego wybieramy pozycję Szukaj – Losowań w bazie. Zostaje otwarte okno z metodami do przeszukiwania bazy losowań.

Okno z parametrami przeszukiwania bazy losowań

Zakres bazy losowań jest stosowany do wszystkich metod przeszukujących bazę. Ustawiamy go przez wybranie daty początkowej i końcowej. Przycisk “c” przy napisie powoduje ustawienie zakresu od początku bazy do jej końca.

Zakres liczb jest używany przy większości metod szukających. Ustala on przedział liczbowy w jakim liczby będą przeszukiwane. Przycisk “c” przy napisie powoduje ustawienie zakresu liczb do 1 do max liczb w grze. Z prawej strony mamy do wyboru kilkanaście metod szukających. Z lewej znajdują się parametry każdej metody.

Zobacz:

[Rodzaje wyszukiwań](#)

Rodzaje wyszukiwań

Wyszukaj kolejne liczby

Pozwala wyszukiwać losowania w których są kolejne liczby. Jako parametry możemy podać zakres liczb oraz ilość kolejnych liczb przy jakiej losowanie będzie zaakceptowane.

Wyszukaj liczby parzyste

Pozwala wyszukiwać losowania w których występuje zadana ilość liczb parzystych. Jako parametry podajemy zakres liczb oraz ilość liczb parzystych przy jakiej losowanie zostanie zaakceptowane.

Wyszukaj liczby nieparzyste

Pozwala wyszukiwać losowania w których występuje zadana ilość liczb nieparzystych. Jako parametry podajemy zakres liczb oraz ilość liczb nieparzystych przy jakiej losowanie zostanie zaakceptowane.

Wyszukaj liczby jeżeli są w danym przedziale

Wyszukuje losowania jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go zaakceptować oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby.

Wyszukaj liczby parzyste jeżeli są w danym przedziale

Wyszukuje losowania jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb parzystych które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb parzystych która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go zaakceptować oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby.

Wyszukaj liczby nieparzyste jeżeli są w danym przedziale

Wyszukuje losowania jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb nieparzystych które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb nieparzystych która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go zaakceptować oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby.

Wyszukaj jeżeli suma losowania wynosi ...

Znajduje losowania w których suma zawiera się w zadanym przedziale.

Wyszukaj jeżeli suma losowania jest parzysta

Znajduje losowania w których suma jest parzysta.

Wyszukaj jeżeli suma losowania jest nieparzysta

Znajduje losowania w których suma losowania jest nieparzysta.

Wyszukaj jeżeli liczby kończą się na cyfrę

Pozwala wyszukiwać losowania w których znajduje się zadana ilość liczb kończących się na zadaną cyfrę. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi się znaleźć w losowaniu aby go zaakceptować oraz zaznaczamy cyfry które wystąpią w końcówkach.

Wyszukaj jeżeli liczby zaczynają się na cyfrę

Pozwala wyszukiwać losowania w których znajduje się zadana ilość liczb zaczynających się na zadaną cyfrę. Jako parametry podajemy ilość liczb która musi się znaleźć w losowaniu aby go zaakceptować oraz zaznaczamy cyfry które wystąpią na początku liczby.

Wyszukaj jeżeli liczby mają stały przyrost

Znajduje losowania w których zadana ilość liczb ma stały przyrost o zadaną wielkość. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi wystąpić aby losowanie zostało zaakceptowane oraz wielkość przyrostu.

Wyszukaj losowania powtarzające się w bazie losowań

Program przeszukuje bazę losowań i jeżeli znajdzie losowania w których powtarza się zadana ilość liczb to losowania to zostaje zaakceptowane. Jako parametry podajemy ilość liczb które będą porównywane.

Wyszukaj losowania z danego dnia tygodnia

Wyszukuje losowania które były w zadanym dniu tygodnia. Jako parametr wybieramy dzień tygodnia.

Wyszukaj losowania z danego dnia miesiąca

Wyszukuje losowania które były w zadanym dniu miesiąca. Jako parametr wybieramy dzień

miesiąca.

Wyszukaj losowania z danego miesiąca

Wyszukuje losowania które były w zadanym miesiącu. Jako parametr wybieramy miesiąc.

Wyszukiwanie liczb w bazie

Z menu głównego wybieramy pozycję Szukaj – Liczb w bazie. Zostaje otwarte okno z metodami do przeszukiwania bazy losowań.

Okno z parametrami przeszukiwania bazy losowań

Zakres bazy losowań jest stosowany do wszystkich metod przeszukujących bazę. Ustawiamy go przez wybranie daty początkowej i końcowej. Przycisk “c” przy napisie powoduje ustawienie zakresu od początku bazy do jej końca.

Zakres liczb jest używany przy większości metod szukających. Ustala on przedział liczbowy w jakim liczby będą przeszukiwane. Przycisk “c” przy napisie powoduje ustawienie zakresu liczb do 1 do max liczb w grze. Z prawej strony mamy do wyboru kilkanaście metod szukających. Z lewej znajdują się parametry każdej metody.

Zobacz:

[Rodzaje wyszukiwań liczb](#)

Rodzaje wyszukiwań liczb

Wyszukaj kolejne liczby

Pozwala wyszukiwać losowania w których są kolejne liczby. Jako parametry możemy podać zakres liczb oraz ilość kolejnych liczb przy jakiej losowanie będzie zaakceptowane. Jest tworzone okno z systemem który nie zawiera całego losowania lecz tylko wybrane liczby.

Wyszukaj liczby parzyste

Pozwala wyszukiwać losowania w których występuje zadana ilość liczb parzystych. Jako parametry podajemy zakres liczb oraz ilość liczb parzystych przy jakiej losowanie zostanie zaakceptowane. Jest tworzone okno z systemem który nie zawiera całego losowania lecz tylko wybrane liczby.

Wyszukaj liczby nieparzyste

Pozwala wyszukiwać losowania w których występuje zadana ilość liczb nieparzystych. Jako parametry podajemy zakres liczb oraz ilość liczb nieparzystych przy jakiej losowanie zostanie zaakceptowane. Jest tworzone okno z systemem który nie zawiera całego losowania lecz tylko wybrane liczby.

Wyszukaj liczby jeżeli są w danym przedziale

Wyszukuje losowania jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go zaakceptować oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby. Jest tworzone okno z systemem który nie zawiera całego losowania lecz tylko wybrane liczby.

Wyszukaj liczby parzyste jeżeli są w danym przedziale

Wyszukuje losowania jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb parzystych które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb parzystych która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go zaakceptować oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby. Jest tworzone okno z systemem który nie zawiera całego losowania lecz tylko wybrane liczby.

Wyszukaj liczby nieparzyste jeżeli są w danym przedziale

Wyszukuje losowania jeżeli znajduje się w nich zadana ilość liczb nieparzystych które występują w zadanym przedziale liczbowym. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb nieparzystych która musi się znajdować w danym przedziale aby można było go zaakceptować oraz wielkość przedziału w którym mają się znajdować liczby. Jest tworzone okno z systemem który nie zawiera całego losowania lecz tylko wybrane liczby.

Wyszukaj jeżeli liczby kończą się na cyfrę

Pozwala wyszukiwać losowania w których znajduje się zadana ilość liczb kończących się na zadaną cyfrę. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi się znaleźć w losowaniu aby go zaakceptować oraz zaznaczamy cyfry które wystąpią w końcówkach. Jest tworzone okno z systemem który nie zawiera całego losowania lecz tylko wybrane liczby.

Wyszukaj jeżeli liczby zaczynają się na cyfrę

Pozwala wyszukiwać losowania w których znajduje się zadana ilość liczb zaczynających się na zadaną cyfrę. Jako parametry podajemy ilość liczb która musi się znaleźć w losowaniu aby go zaakceptować oraz zaznaczamy cyfry które wystąpią na początku liczby. Jest tworzone okno z systemem który nie zawiera całego losowania lecz tylko wybrane liczby.

Wyszukaj jeżeli liczby mają stały przyrost

Znajduje losowania w których zadana ilość liczb ma stały przyrost o zadaną wielkość. Jako parametry podajemy zakres liczb, ilość liczb która musi wystąpić aby losowanie zostało zaakceptowane oraz wielkość przyrostu. Jest tworzone okno z systemem który nie zawiera całego losowania lecz tylko wybrane liczby.

Wyszukaj liczby które nigdy nie wyszły

Program przeszukuje bazę losowań i jeżeli znajdzie losowania w których znajduje się zadana ilość liczb które jeszcze nigdy nie wyszły to akceptuje te losowania. Jako parametry podajemy ilość liczb które będą porównywane. Jest tworzone okno z systemem który nie zawiera całego losowania lecz tylko wybrane liczby.

Wyszukiwanie zadanych liczb w bazie losowań

Z menu głównego wybieramy pozycję Szukaj – Zadanych liczb w bazie. Zostaje otwarte okno pozwalające wyszukiwać liczb w bazie losowań.

Opis okna do wyszukiwania zadanych liczb

W górnej tabeli przedstawione są wyniki poszukiwania liczb w formacie “Lp. Data Suma losowania Losowanie”. Zaznaczamy ilość szukanych liczb i naciskamy przycisk Start. Po wpisaniu szukanych liczb program wyświetli wyniki poszukiwań.

Statystyka

W programie mamy kilkanaście rodzajów statystyk. Każda z nich może być wykonana z jednym z kilkudziesięciu parametrów. W sumie daje to kilkaset możliwych do wykonania funkcji statystycznych. Uruchomienie funkcji statystycznej następuje przez wybranie z menu głównego pozycji

Statystyka – Nazwa gry liczbowej. Otwiera się wtedy okno z parametrami statystyki.

Okno z parametrami statystyki

Mamy do wyboru trzy rozwijane pola które pozwalają ustawić odpowiednie parametry. W pierwszym polu od góry ustalamy rodzaj statystyki. Ustawiamy również zakres przeszukiwania bazy (pola od daty do daty). Lewe rozwijane pole pozwala ustawić ilość liczb (1-wszystkie, 2-pary, 3-trójki itd.) które będą wyszukiwane. Prawe rozwijane pole to dodatkowy filtr pozwalający zawęzić zakres poszukiwań.

Przepisanie liczb z wykresu do kolekcji numerów

Jeżeli okno z ze statystyką jest aktywne to wystarczy z menu głównego wybrać pozycję Statystyka – Przepisz do kolekcji numerów. Wszystkie numery znajdujące się w dolnej tabeli zostaną przepisane do kolekcji numerów.

Zobacz:

[Opis funkcji statystycznych](#)

[Opis okna z wykresem](#)

Opis funkcji statystycznych

Najczęściej występujące liczby

Funkcja pozwala znaleźć najczęściej występujące pojedyncze liczby, dwójki, trójki, czwórki itd. Dodatkowo możemy ograniczyć zakres występowania do zadanego dnia tygodnia, dnia miesiąca i zadanego miesiąca.

Najczęściej występujące kolejne liczby

Funkcja pozwala wyszukać częstotliwość wystąpień kolejnych liczb (dwójki, trójki, czwórki itd.). Kolejne liczby to np. 1,2,3,4 lub 23,24,25. Dodatkowo możemy ograniczyć zakres występowania do zadanego dnia tygodnia, dnia miesiąca i zadanego miesiąca.

Najczęściej występujące liczby parzyste

Funkcja pozwala znaleźć najczęściej występujące pojedyncze liczby parzyste, dwójki, trójki, czwórki itd. Dodatkowo możemy ograniczyć zakres występowania do zadanego dnia tygodnia, dnia miesiąca i zadanego miesiąca.

Najczęściej występujące liczby nieparzyste

Funkcja pozwala znaleźć najczęściej występujące pojedyncze liczby nieparzyste, dwójki, trójki, czwórki itd. Dodatkowo możemy ograniczyć zakres występowania do zadanego dnia tygodnia, dnia miesiąca i zadanego miesiąca.

Najczęściej występujące sumy losowań

Funkcja wyszukuje najczęściej występujące sumy w losowaniach. Dodatkowo możemy ograniczyć zakres występowania do zadanego dnia tygodnia, dnia miesiąca i zadanego miesiąca.

Wystąpienia liczb każda z każdą (wszystkie)

Funkcja pozwala wyszukać częstotliwość wystąpień dowolnej zadanej liczby z każdą inną.

Wystąpienia zadanej liczby z każdą inną

Funkcja pozwala wyszukać częstotliwość wystąpień dowolnej zadanej liczby z każdą inną. Dodatkowo możemy ograniczyć zakres występowania do zadanego dnia tygodnia, dnia miesiąca i zadanego miesiąca.

Wystąpienia liczb – parzyste z nieparzystymi (wszystkie)

Funkcja pozwala wyszukać częstotliwość wystąpień dowolnej liczby parzystej z innymi nieparzystymi.

Wystąpienia zadanej liczby parzystej z nieparzystymi

Funkcja pozwala wyszukać częstotliwość wystąpień dowolnej liczby parzystej z innymi nieparzystymi. Dodatkowo możemy ograniczyć zakres występowania do zadanego dnia tygodnia, dnia miesiąca i zadanego miesiąca.

Wystąpienia liczb – nieparzyste z parzystymi (wszystkie)

Funkcja pozwala wyszukać częstotliwość wystąpień dowolnej liczby nieparzystej z innymi parzystymi.

Wystąpienia zadanej liczby nieparzystej z parzystymi

Funkcja pozwala wyszukać częstotliwość wystąpień dowolnej liczby nieparzystej z innymi parzystymi. Dodatkowo możemy ograniczyć zakres występowania do zadanego dnia tygodnia, dnia miesiąca i zadanego miesiąca.

Przedziały liczbowe ... x ... (wszystkie)

Funkcja pozwala wyszukać częstotliwość wystąpienia liczb w dowolnie zadanym przedziale liczbowym.

Przedziały liczbowe ... x ... (jeden)

Funkcja pozwala wyszukać częstotliwość wystąpienia liczb w zadanym przedziale liczbowym. Dodatkowo możemy ograniczyć zakres występowania do zadanego dnia tygodnia, dnia miesiąca i zadanego miesiąca.

Wystąpienia liczb w zadanym przedziale (od ... do)

Funkcja pozwala wyszukać wystąpienia liczb w zadanym przedziale (przedział jest ustalany w zakresie od liczby ... do liczby). Dodatkowo możemy ograniczyć zakres występowania do zadanego dnia tygodnia, dnia miesiąca i zadanego miesiąca.

Powtórzenia liczb w kolejnych losowaniach (serie)

Funkcja przedstawia ile razy liczby wystąpiły w tzw. serii , np. przyjmując długość serii jako 3 to

otrzymamy jak często nastąpiło zdarzenie polegające na trzech kolejnych wystąpieniach zadanej liczby.

Wystąpienia liczb w zadanych odstępach (cykliczność)

Funkcja pozwala przedstawić nam częstotliwość wystąpienia liczb w losowaniach z wybieranych z przeskokiem, np. jeżeli wybierzemy wielkość odstępów na 3 to funkcja będzie sprawdzała co trzecie losowanie

Trafienia w kolumny, rzędy, połówki i ćwiartki na blankiecie

Funkcja pozwala określić częstotliwość wystąpień liczb w określonych regionach blankietu do gry. Wybór i ustawienia parametrów dokonujemy w dodatkowym oknie z parametrami.

Opis okna z wykresem statystycznym

Górną część okna zajmuje wykres graficzny przedstawiający wynik działania funkcji statystycznej. W niektórych przypadkach z prawej strony tego wykresu znajdują się dodatkowe pola do ustawiania parametrów. Wykres może być powiększony przez zaznaczenie myszką dowolnego prostokątnego obszaru. Myszka powiększamy od lewej do prawej. Powrót do normalnego wyglądu wykresu dokonujemy również myszką tylko od prawej do lewej. W dolnej części okna znajduje się tabela z danymi które są przedstawione na wykresie. Pierwsza kolumna tabeli zawiera nazwę wykresu i kolor wykresu. Dane należy odczytywać poziomo. Przy nazwie wykresu znajdują się liczby, dwójki, reójki, sumy itp. Przy kolorze znajdują się wartości z wykresu.

Zapisywanie statystyki na dysku

Każda utworzona statystyka może być zapisać na dysku aby w późniejszym czasie można było ją odtworzyć. Jeżeli okno ze statystyką jest aktywne to z menu głównego wybieramy pozycję Plik-Zapisz.

Wczytywanie statystyki z dysku

Statystyka zapisana wcześniej może być wczytana do programu. Z menu głównego wybieramy pozycję Plik-Wczytaj. Następnie w okienku zaznaczamy w polu "pliki typu:" Pliki statystyk. Wybieramy interesujący nas plik ze statystyką i klikamy na niego dwa razy. Statystyka zostanie wczytana.

Drukowanie statystyk

Z menu głównego wybieramy pozycję Plik – Drukuj. Jeżeli okno ze statystyką jest aktywne to ukaże się nam kolejne okno w którym musimy dokonać wyboru czy chcemy wydrukować wykres graficzny czy tabelkę.

Losowania

Z menu głównego wybieramy pozycję Narzędzia – Losowania. Po wybraniu rodzaju gry ukaze się okno z losowaniami wybranej gry. Przyciski znajdujące się na dole okna dają możliwość dopisywania, usuwania (można usunąć wiele losowań jednorazowo przy zaznaczaniu należy przytrzymać Shift) i poprawiania losowań. Jest jeszcze jeden przycisk umożliwiający dopisywania losowań bezpośrednio z pliku tekstowego.

Dopisywanie losowań z pliku tekstowego

W otwartym oknie musimy ustawić kilka parametrów.

Wiersz początkowy – to pierwszy wiersz z numerami, jeżeli istnieje nagłówek lub nagłówki to należy zwiększyć wiersz początkowy aby w pierwszej linii pokazały się numery z losowania.

Jest numeracja w pierwszej kolumnie – jeżeli format danych w pliku tekstowym ma format “Lp. Data numer,numer,numer ...” to ustawiamy znacznik jeżeli format jest inny to znacznik zostawiamy wyłączony.

Jest data – jeżeli format danych posiada datę to ustawiamy znacznik na tym polu w przeciwnym razie znacznik zostawiamy wyłączony.

Zaznaczamy znaki rozdzielające poszczególne pola tzn. znaki między Lp. a datą a numerami.

Naciskamy przycisk OK. i plik tekstowy zostaje dopisany do naszej bazy losowań.

Kolekcja numerów

Kolekcja numerów została stworzona aby ułatwić użytkownikom podstawianie własnych liczb do systemu. Jest to zgrupowanie wszystkich wyników z wykresów statystycznych. Ułatwieniem jest to że nie musimy notować na papierze interesujących nas numerów z wykresu statystycznego tylko przy pomocy jednego przycisku (trzeci przycisk od dołu na lewym panelu szybkiego wyboru) możemy przenieść je do kolekcji numerów.

Opis okna kolekcji numerów

Okno jest podzielone na trzy części. Pierwsza od góry informuje nas ile liczb mamy zaznaczonych w kolekcji. Jest to bardzo ważne gdyż tylko zaznaczone liczby możemy przepisać do naszego systemu.

Druga część od góry to wybrane przez nas liczby które możemy ustawiać wg dowolnej kolejności przez przeciąganie ich myszką. Możemy je również usunąć. Należy skorzystać z prawego przycisku myszki. Zaznaczanie i odwoływanie zaznaczenia dokonujemy myszką przez pojedyncze kliknięcie na wybranej liczbie. Trzecia główna część okna przedstawia nam wszystkie dane przepisane z wykresów statystycznych. Są one ułożone w formie drzewiastej. Dwukrotne kliknięcie na wybraną daną powoduje przeniesienie jej do górnej części okienka.

Biorytmy

Biorytmy to czysta zabawa chociaż nie pozbawiona podstaw naukowych. Obsługa jest bardzo prosta. Wystarczy wpisać datę urodzenia i datę wyznaczania biorytmów i już mamy gotowy wykres. Teraz bez problemu możemy stwierdzić czy nasze rytmy biologiczne są w dodatnie czy ujemny w dzisiejszym dniu.

Zmiana parametrów gry

Ta opcja w programie pozwala zmienić parametry danej gry liczbowej lub przypisać blankiety do danej gry. Jednak prawdopodobnie nigdy nie będziesz musiał jej wykorzystywać.

