

## Hra Šťastných 10- systémy

Naše firma Vás vítá ve světě numerických her.

Vyber si jedno z níže uvedených témat:

Vstupní informace:

[Co to je Šťastných 10?](#)

[Jak hrát, aby vyhrát?](#)

Systémy hry:

[System úplný](#)

[System zkrácený](#)

[System preferenční](#)

[System stálý](#)

Nástroje:

[Simulace](#)

[Záruka](#)

[Statistika](#)

[Aktivace](#)

**Pozor!** Jestliže nevíš, jak používat nápovědu, zmáčkni F1.

## Co to je Šťastných 10?

Šťastných 10 je numerickou hrou, ve které se losuje dvacet čísel z osmdesáti.

Hráč na svém tiketu škrtná od 1 až 10 čísel, podle vybraného systému hry.

Eventuální výhra a její výše závisí na počtu škrtnů, který si hráč vybral a množství správně vytipovaných čísel. Můžeme znásobit ( 2x až 10x) výši výhry, zároveň souvisí to s adekvátním zvýšením základní výše sázky.

Výši výhry vzhledem k výši sázky popisuje tabulka výher, která je tištěna na každém herním tiketu.

### Přečtěte si a zapamatujte:

- Hráčem vyplněný tiket není dokladem uzavření sázky. Dokladem uzavření sázky a jediným dokumentem, na jehož základě může být vyplacena eventuální výhra, je kupón, který hráč obdrží v prodejně.
- Kupón musí být čitelný a musí obsahovat všechny údaje o uzavřených sázkách: název hry, datum uzavření sázky, vytipovaná čísla, zaplacenou sázku a identifikační číslo spolu s páskovým kódem.
- Údaje na kupóně musí být shodné s údaji na tiketu.
- Výhru si můžete vyzvednout v termíně 90 dnů ode dne, kdy proběhlo losování.
- Uzavřením sázky hráč dává najevo souhlas s podmínkami numerické hry, které jsou obsaženy v pravidlech.

### Příklad:

Hráč se rozhodl, že na kupóně zaškrtně šest čísel : 7, 14, 28, 33, 43, 59. Z tabulky výher se doví, že jestliže správně vytipuje nejméně tři čísla, vyhrává.

### Viz. také :

[Herní tiket Šťastných 10](#)

[Tabulka výher](#)

### [Jak hrát, aby vyhrát ?](#)

Stačí systematicky používat tento program nebo jeho další verze.

Používejte správnou statistiku. Můžete používat databázi čísel na základě četnosti výskytů po týdnech, jakož i dalších statistických možností.

### [Herní tiket Šťastných 10.](#)

Tiket se skládá ze třech částí označených symboly A, B, C.

V části A hráč označuje, kolik čísel zaškrtně na tiketě.

V části B hráč označuje vytipovaná čísla. Jejich počet musí souhlasit s počtem čísel podaným v části A.

V části C hráč označuje počet losování, jichž se bude s kupónem účastnit a také určí výši sázky.

Na zadní straně tiketu je umístěna tabulka výher.

### Viz také na :

## Tabulka výher

### Pravidla hry Šťastných 10

Tabulka výher  
bmlwd tabwyn.bmp}

#### **Příklad :**

Hráč se rozhodl zaškrtnout 5 čísel. Z toho čtyři se objevily ve vylosované dvacítkě. Jeho výhra obnáší desetinásobek základní výše sázky.

#### **Viz také :**

### Herní tiket Šťastných 10

### Pravidla hry Šťastných 10

## **Databáze Šťastných 10**

Databáze umožňuje přechovávání čísel z dalších losování Šťastných 10. Přednosti archivace čísel jsou obrovské:

- okamžitý přístup;
- celková číselná zpracování: možnost tvoření nejrůznějších hlášení, statistických výkresů, výpočtů atp.;

Doporučuje se systematicky ji aktualizovat, protože v dalších verzích program bude zpřístupňovat celou řadu funkcí při použití databáze.

Jestliže chceš doplnit do databáze nová data, zmáčkni tlačítko **Nové**.

Chceš-li něco opravit v již zavedeném losování, zmáčkni tlačítko **Editování**.

V obou případech se otevře dialogové okno.

Jestliže chceš vymazat z báze jakékoliv losování, zmáčkni tlačítko **Vymaž** a potom potvrď mazání.

#### **Viz také:**

### Zavádění dat do databáze Šťastných 10

### **Zavádění dat do databáze Šťastných 10**

Dialogové okno umožňuje zavedení dne, kdy proběhlo losování, a také zavedení vylosovaných čísel.

Čísla mohou být zaváděna dvěma způsoby. Prvním se čísla zapisují "ručně", čísla oddělujeme čárkami. Druhý způsob je možný tehdy, jestliže se aktivizuje další okno tlačítkem **Klíč**. V takovém případě je možné označovat vybraná čísla ve speciální tabulce pomocí levého tlačítka myši.

Po vyplnění všech dat, potvrdíme vše tlačítkem **OK**.

#### **Viz také:**

### Databáze Šťastných 10

### **Čtení systému z disku**

Abychom mohli číst již dříve zapsaný systém, musíme z nabídky vybrat pokyn **Soubor-Otevři systém**, nebo zmáčknout ikonku s aktovkou.

Tímto způsobem otevřené dialogové okno bude obsahovat seznam zapamatovaných systémů.

Po zvolení jednoho z nich a potvrzení tlačítkem OK, systém zůstane načten.

**Viz také:**

### [Zápis systému na disk](#)

#### **Zápis systému na disk**

Abychom mohli systém z aktivního okna zapsat, musíme z nabídky vybrat pokyn: **Soubor-Zapiš systém**, nebo zmáčknout ikonku s disketou.

Do takto otevřeného dialogového okna je třeba napsat název, kterým jsme systém nazvali.

Po té, co jsme zapsali data, potvrzujeme jejich zápis tlačítkem OK.

Chceme-li zapsat pro jeden systém více záruk, je nutné, po každém vytvoření nové záruky, zapsat systém spolu s nově vytvořenou zárukou pod jiným názvem.

**Viz také:**

### [Čtení systému z disku](#)

#### **Tvoření nového úplného systému**

Do dialogového okna je nutno uvést údaje, které budou určovat nový úplný systém. Takto se vytvoří úplný systém, který je složen z k-dílných kombinací a N-dílné sestavy, kde k a N je odpovídajícím prvním a druhým parametrem systému.

**Viz také :**

### [Systém úplný](#)

### [Pravidla hry Šťastných 10](#)

#### **Vytvoření nového zkráceného systému**

Do dialogového okénka vpište údaje určující nový zkrácený systém. První dva parametry jsou shodné s parametry při [tvoření úplného systému](#). Poslední - množství tiketů určuje počet kombinací vytvořených v systému.

**Viz také :**

### [Systém úplný](#)

### [Systém zkrácený](#)

#### **Vytvoření nového preferenčního systému**

V dialogovém okénku je třeba uvést údaje, které budou určovat nový preferenční systém. První tři parametry jsou shodné jak při [tvoření zkráceného systému](#). Poslední určuje počet tzv. preferenčních čísel. Preferenčním číslem rozumíme číslo, které se ve vytvořených kombinacích vyskytuje častěji než jiná čísla.

**Viz také :**

### [Systém zkrácený](#)

### [Systém preferenční](#)

#### **Vytvoření nového stálého systému**

Do dialogového okénka je třeba uvést údaje určující nový stálý systém. První tři parametry jsou shodné jako při [tvoření zkráceného systému](#) a [tvoření preferenčního systému](#). Poslední určuje počet tzv. stálých čísel. Stálým číslem rozumíme číslo, které se vyskytuje v každé vytvořené kombinaci.

Viz také :

[Systém preferenční](#)

[Systém stálý](#)

[Systém úplný](#)

Systém úplný vychází ze souboru všech kombinací jaké tvoří **K** čísel ze souboru **N** díl. **K** označuje počet škrtnů na [tiketě](#) a **N** označuje počet čísel, jaké bere hráč v úvahu během losování (mohou to být např. jeho šťastná čísla, nebo taková , která považuje za vhodná, často se vyskytující atp.). Čísla ze souboru **N** dílů tvoří tzv. [klíč](#).

**Příklad:**

Rozhodli jsme se zaškrtnout 3 čísla na tiketě. Náš šťastný klíč obsahuje 5 čísel : 1,7,13, 28,67.

Systém úplný se v tomto případě bude skládat z 10 kombinací:

I.p.	kombinace pozicí čísel v klíči	kombinace čísel z klíče
1	1,2,3	1,7,13
2	1,2,4	1,7,28
3	1,2,5	1,7,67
4	1,3,4	1,13,28
5	1,3,5	1,13,67
6	1,4,5	1,28,67
7	2,3,4	7,13,28
8	2,3,5	7,13,67
9	2,4,5	7,28,67
10	3,4,5	13,28,67

Jelikož v Šťastných 10 můžeme zaškrtnout nejvíce 10 čísel z 80, je snadné vypočítat, že největší systém - systém úplný, bude obsahovat 1.646.492.110.120 kombinací (nedoporučujeme používat takových systémů).

Obecně jsou systémy úplné vhodné pro malý počet zaznačených čísel nebo eventuálně pro malý počet čísel v klíči.

Viz také:

[Systém zkrácený](#)

[Systm preferenční](#)

[Systém stálý](#)

[Herní pravidla Šťastných 10](#)

[Systém zkrácený](#)

Systém zkrácený je zmodifikovanou verzí [úplného systému](#). Rozdíl spočívá v tom, že se v něm regenerují všechny kombinace, ale jenom jejich stálý, předem určený počet. Kombinace jsou generovány tak, aby se všechna čísla z [klíče](#) vyskytovala stejně často.

Počet vytvořených kombinací zkráceného systému je zároveň počtem herních tiketů, které chce hráč

vyplnit.

**Viz také :**

[System preferenční](#)

[System stálý](#)

### **System preferenční**

System preferenční se zakládá na **systemě zkráceném**. Liší se tím, že některá čísla z klíče jsou upřednostňována než jiná, tzn., že se vyskytují ve všech kombinacích častěji. Preferenční systémy mají už předem určený počet takových preferenčních čísel. Jejich maximálně možný počet v systemě závisí na množství volených čísel.

**Viz také :**

[System úplný](#)

[System zkrácený](#)

[System stálý](#)

### **System stálý**

Stálý system je rozvinutý **preferenční system**. V tomto systemě, místo preferenčních čísel, existují tzv. stálá čísla, čili taková, která se musí objevit v každé počítačem vytvořené kombinaci.

**Viz také :**

[System úplný](#)

[System zkrácený](#)

[System preferenční](#)

### **Systemový klíč**

Klíč je souborem tebou vybraných čísel. Může obsahovat 80 čísel. Z tohoto souboru se pobírají čísla potřebná ke generaci zkrácených systemů.

**Viz také :**

[System úplný](#)

[System zkrácený](#)

[System preferenční](#)

[System stálý](#)

### **Tištění tiketů**

Chceme-li vytisknout tikety s označenými čísly systému, musíme v aktivním okně se systemem v nabídce vybrat pokyn **Tiskni** nebo zmáčknout ikonku s tiskárnou.

Okénko tisku se skládá z třech částí.

- **Nastavení**
- **Kupóny**
- **Systemy**

2 Jestliže tiskneme poprvé, musíme nejdříve nastavit parametry tisku pomocí funkce **Nastavení**. Okénko této funkce se skládá z následujících částí:

- v levo se nachází bílý obdélník, který znázorňuje list papíru formátu A4, na kterém je umístěn žlutý obdélník, který představuje tiket.
- v pravo v rámečku se ukazuje aktuální pozice pravého horního rohu tiketu.
- tři tlačítka dole nám umožňují určit vzdálenost, o jakou se bude tiket přesouvat po naší straně (0.1mm , 1mm , 1cm ).
- volbu orientace kupónu provedeme tak, že si vybereme jeden z kulatých knoflíků v rámečku níže.
- tiketem pohybujeme na stránce pomocí tlačítek s šipkami
- tlačítko **Zkouška** tiskne kupón , který má všechna pole označená. Slouží ke kontrole parametrů tiskárny.
- tlačítko **Výstup** uzavírá okénko.

2 Poté co nastavíme orientaci kupónu a po kalibraci tiskárny můžeme zahájit tištění tiketů. Z toho důvodu si vybereme funkci **Kupóny**, která nám umožňuje:

- zjistit celkový počet tiketů
- nastavit číslo tiketu, od kterého chceme zahájit tištění
- nastavit číslo tiketu, do kterého chceme tisknout
- nastavit počet losování, který bude zaznačen na tiketě

Třetí funkce **Systémy** nám umožňuje vytisknout naše systémy formou sloupků s čísly

#### **Příklad:**

Chceme vytisknout systém, který se skládá z 22 kombinací, na tiketě (svisle). Chceme hrát tímto systémem s pětinásobkem základní výše sázky v 3 dalších losováních.

1? Určujeme svislou orientaci.

2? Určujeme rozsah tištěných tiketů od 1 do 22.

3? Určujeme počet losování na 3 a výši sázky na 5x

4? Jestliže jsme již dříve nastavili okraje tisku pomocí zkoušky, stačí zmáčknout tlačítko Tiskni.

#### **Viz také:**

[Herní tiket Šťastných 10](#)

#### **Záruka**

Chceme-li vypočítat záruku pro vytvořený systém, musíme v okénku se systémem vybrat tlačítko Záruka. Program zahájí výpočet záruky pro daný systém. Během výpočtu se v okénku ukazuje čas, který zbývá do konce výpočtu a také procentový ukazatel již vykonané práce. Po zakončení výpočtu program zobrazí tabulku se zárukou.

Tabulka s zárukami znázorňuje hodnoty a šance na výhru v závislosti na počtu zásahů do souboru čísel systému. Tabulka obsahuje různé konfigurace zásahů pro daný zkrácený systém. Vzhledem k velkému počtu, jsou opomíjeny pouze ty, jejichž šance je menší než 1%.

Pro každou možnou konfiguraci se udává, jaká je její pravděpodobnost v závislosti na daném množství zásahů.

Výhra se udává v Kč (Korunách Českých) pro sázku, která se rovná 1x výše základní sázky. Výši základní sázky můžeme určit v [konfiguraci programu](#).

Chceme-li zapsat záruku na disk, je třeba vybrat a zapsat systém, pro který je záruka vypočítaná. Při dalším čtení daného systému z disku a další volbě generace, program automaticky přečte záruku z disku. Pozor! Vymazání souboru systému způsobí zároveň vymazání záruky pro tento soubor vypočítané.

Je možné, že může dojít k situaci, kdy skutečná výhra může být větší než částka uvedená v záruce, vytvořené pro daný systém. V žádném případě to však není způsobeno chybou našeho programu, ale přesností výpočtu záruky. Naše programy počítají záruku s přesností na 4 desetinná místa (0,0001%). Jestliže se vyskytne konfigurace zásahů, která má šanci např. 0,00009%, mohou se objevit rozdíly v kvótě výhry, o kterých jsme se již zmiňovali dříve.

### **Simulace losování**

Simulace losování vytváří sérii losování Šťastných10. Umožňuje nám "přetestovat" daný systém v praxi.

Po zadání počtu sérií a počtu losování každé série, tlačítkem **Start** zahájíme generování simulace.

Například : jestliže zadáme 5 sérií a 200 losování , způsobí to vytvoření pěti na sobě nezávislých sestav složených z 200 losování Šťastných10. Simulace nám umožňuje zjistit, jak systém funguje v každé takto vytvořené sestavě.

Po vytvoření losování nám seznamy umožňují prohlížení vylosovaných čísel a také počet zásahů v jednotlivých losováních.

Ve spodní části okna se nachází výkres, který znázorňuje statistiku četnosti vylosovaných čísel. Dostupné jsou tři druhy diagramů: sloupkový, lineární a bodový. Posouvání myši po diagramu nám umožňuje přečtení přesných hodnot diagramu pro každé číslo.

**Viz také :**

[Tabulka výher](#)

### **Konfigurace programu**

Okno konfigurace programu umožňuje zavádět vyšší základní sázky (v haléřích). Aktuální hodnota sázky umožní, že program vypočítá skutečné hodnoty výher v zárukách a simulacích.

**Viz také:**

[Záruka](#)

[Simulace losování](#)

### **Statistika**

Statistika obsahuje sestavu funkcí, jejichž účelem je provádět analýzy výskytů čísel na bázi již existujících losování. Chceme-li získat přístup k možnostem statistiky, musíme zmáčknout tlačítko **Statistika**, nacházející se na panelu řízení v hlavním okně programu. Po vykonání této operace se objeví dodatečná nabídka nástrojů, která bude obsahovat ikony, jejichž zmáčknutím můžeme využívat jednotlivé funkce statistiky. Jestliže se stane, že menu s dodatečnými nástroji zmizí np. zůstane přikryto jinými okny programu, stačí opětovně zmáčknout knoflík *statistika* a menu se nám znovu objeví.

Následující funkce statistiky jsou dostupné:

[Rozsah Statistik](#)

[Cykličnost výskytu čísel](#)

[Výskyt čísel v sériích](#)

[Nejčastěji se vyskytující dvojice čísel](#)

[Výskyt čísel v intervalech](#)

[Četnost výskytu čísel](#)

### **Cykličnost výskytu čísel**

Cykličnost výskytu čísel označuje četnost výskytu daného čísla v příslušném I, II, III, IV i V týdnu



měsíce. Po zmáčknutí tlačítka **Start** se rozpočne výpočet cykličnosti pro vybraný rozsah losování. Po provedení výpočtu následuje zobrazení výskytu jednotlivých čísel rozdělených pro vybranou část losování. V prvním sloupci se zobrazuje určité číslo, v druhém, třetím, čtvrtém, pátém a šestém se zobrazují po sobě příslušné týdny měsíce, zatímco v sedmém sloupci je znázorněn měsíc, kterého se sestava týká. Týdnem měsíce se rozumí období začínající se v pondělí a končící v neděli. V některých týdnech se budou kvůli tomu vyskytovat nulové hodnoty, jestliže například týden začíná sobotou, neproběhlo v tomto týdnu žádné losování.

Po zmáčknutí klávesnice **Sestavení** se zahájí výpočet celkové sestavy výskytů čísel v jednotlivých týdnech měsíce pro celý vybraný rozsah losování. V prvním sloupci se vyskytují čísla od nejčastěji se vyskytujících po nejméně se vyskytujících, zatímco v druhém sloupci se udává sečtený počet výskytů pro daný rozsah. Pro každý týden zvlášť je provedena sestava. Přehled dalších týdnů můžeme získat při použití pásky z boku okénka se statistikou. Začátek sestavy pro každý týden je opatřen příslušnou hlavičkou.

Zmáčknutí klávesnice **Stop** nám umožňuje přerušit výpočet kdykoliv. V okénku se ukazují data vypočítaná do chvíle zmáčknutí tlačítka **Stop**.

**Viz také:**

### [Rozsah statistiky](#)

#### [Výskyt čísel v sériích](#)

Výskyt čísel v sériích určuje četnost výskytu určitého čísla v několika losováních po sobě. Po zmáčknutí klávesnice **Start**, následuje vyhledávání v daném rozsahu losování výskytu čísel

v sériích. Po skončení prohlédávání databáze losování se zobrazí výsledky, které obsahují:

- v prvním sloupci vylosované číslo
- v druhém sloupci délku série ( čili kolik výskytů po sobě jdoucích se objevilo)
- v třetím sloupci datum, kdy se poprvé objevilo číslo v dané sérii ( začátek série )
- v čtvrtém sloupci datum, kdy se naposledy objevilo číslo v dané sérii ( konec série).

Po zmáčknutí tlačítka **Sestavení** následuje vytvoření sumární sestavy výstů čísel v sériích. Po ukončení výpočtu se ukážou dvě sumární sestavy. První z nich **Tabulární sestava za období všech losování v rozsahu** nám umožňuje odhadnout, jaké byly odstupy mezi za sebou jdoucími výskytů čísel v sériích, {a zároveň v jaké sérii a které číslo bylo vylosováno}. První sloupec obsahuje číslo ke kterému se vztahují zbývající data, následuje rozdělení na dva sloupce, které se týkají dané série čísel. V prvním řádku je udána délka série, ve druhém jsou označeny jednotlivé sloupce. "Počet" znamená, kolikrát se dané číslo vyskytovalo v sérii opsané v prvním řádku, zatímco "Čas" znamená odstup mezi za sebou jdoucími výskytů čísel v takovéto sérii. Jestliže se v daném typu série číslo objevilo jenom jednou, jedná se o odstup mezi začátkem série a datem posledního losování v daném rozsahu.

**2 Procento výskytu čísel v sériích** označuje, jaké procento celkového výskytu čísel ve vybraném rozsahu se objevilo v sériích.

**3 Viz také:**

#### [Rozsahy statistiky](#)

#### [Nejčastěji se vyskytující dvojice čísel](#)

Tato funkce statistiky nám umožňuje zjistit, které dvojice čísel se vyskytují nejčastěji. Po zmáčknutí klávesnice **Start** bude následovat zjištění, které dvojice čísel se ve vybraném rozsahu vyskytovaly nejčastěji. Výsledky jsou podány následujícím způsobem :

- v prvním sloupci je znázorněno množství výskytů dané dvojice v určeném rozsahu losování, hodnoty jsou seřazeny od největšího do nejmenšího.
- ve druhém sloupci je znázorněna dvojice čísel, které se týká počet výskytů určený v prvním sloupci.

**Viz také:**

### [Rozsahy statistiky](#)

#### [Výskyt čísel v intervalech](#)

Tato funkce statistiky nám umožňuje určit, jaký byl rozvrh výskytů čísel v intervalech ve zvoleném rozsahu losování. Pod úvahu byly vzaty dva druhy intervalů: výskyt čísel po pěticích ( tzn počet výskytů čísel z intervalů 1-5, 6-7 atd ) a také po desítkách ( tzn počet výskytů čísel z intervalů 1-10, 11-20 atd ).

**Viz také:**

### [Rozsahy statistiky](#)

#### [Četnost výskytů čísel](#)

Tato funkce statistiky nám umožňuje určit, jak často se dané číslo vyskytuje ve zvoleném rozsahu losování. Existuje možnost seřazení výsledků činnosti funkcí podle čísel nebo také podle počtu výskytů daného čísla - od nejvíce se vyskytujících po nejméně se vyskytujících. Chceme-li změnit typ seřazení, použijeme k tomu příslušného tlačítka: **Sea podle čísel** nebo také **Seřad' podle výskytů**.

**Viz také:**

### **Rozsahy statistiky**

#### **Určení rozsahu losování do statistiky.**

Tato funkce nám umožňuje ohlásit, jaký rozsah losování bude brán na zřetel při tvoření statistických sestav. Po zmáčknutí klávesnice - nastavení rozsahu statistiky, zobrazí se okénko, které obsahuje dvě políčka, ve kterých jsou napsány datумы určující období, kdy probíhala losování, která budou brána na zřetel při tvoření statistických sestav. Chceme-li zvolit nové datum začátku období, je třeba myší najet na tlačítko s červenou šipkou. Šipku nasměrujte hrotem dolů, šipka se nachází vpravo, v okénku obsahujícím datum začátku. To způsobí, že se na obrazovce znázorní kalendář pro měsíc a rok, ve kterém se dané datum vyskytuje. Jestliže chceme změnit datum v rámci jednoho měsíce, musíme myší najet na zvolený den měsíce. Chceme-li změnit průběžný měsíc, najedeme myší na jedno ze dvou tlačítek s trojúhelníkovou šipkou, nacházející se nahoře v nově otevřeném okně. Zmáčknutí tlačítka na pravé straně způsobí zvolení měsíce, který následuje již zvolený měsíc.

#### **Kalendář**

Chceme-li otevřít příruční kalendář, musíme myší najet na tlačítko s žluto-modrou šipkou směřující hrotem dolů. Šipka se nachází na pravé straně okénka, obsahujícího datum začátku období. Toto zmáčknutí způsobí, že se na obrazovce objeví okno, které obsahuje kalendář měsíce a roku, kdy se vyskytlo dané datum. Chceme-li v rámci jednoho měsíce změnit datum, musíme myší najet na zvolený den měsíce. Abychom mohli změnit průběžný měsíc, musíme myší najet na jedno ze dvou tlačítek s trojúhelníkovou šipkou, nacházející se nahoře v nově otevřeném okně. Zmáčknutí tlačítka na levé straně způsobí volbu měsíce, který předchází vybraný již měsíc. Zmáčknutí tlačítka po pravé straně způsobí volbu měsíce následujícího měsíce již vybraný.

#### **Zkouška**

Tato funkce programu nám umožňuje přetestovat systém s již existující bází losování. Zmáčknutí tlačítka **Zkouška** v okně systému způsobí, že se na obrazovce objeví nabídka s možností vybrat si jednu z možností - Zkoušky.

Tlačítko **Zkouška I** způsobí, že se na obrazovce objeví nové okénko, ve kterém můžeme zkontrolovat kvalitu vytvořeného systému s jednotlivým losováním ( tlačítko **Podle čísel** ), anebo také s databází losování ( tlačítko **Podle databáze** ). Po zmáčknutí tlačítka **Podle čísel**, se objeví obraz analogický s oknem klíče, ve kterém si musíme vybrat 20 čísel, které označují výsledek losování, pro který chceme prověřit zásady systému. Zmáčkneme-li tlačítko **Podle databáze** zobrazí se dotaz o rozsah losování, které má být přezkoušeno. Určování rozsahu losování se provádí analogicky, tak jak v případě určování rozsahu statistiky. Výsledkem činností těchto funkcí programu je vyplnění dvou výsledných okének. V prvním okénku jsou za sebou znázorněny: v prvním sloupci číslo kupónu, pro který byl registrován zásah, ve druhém sloupci výši zásahů, zatímco ve třetím sloupci jsou zasažená čísla. Ve druhém okénku je zhotovena celková bilance zásahů systému - zobrazuje se takto: v prvním sloupci se udává výše zásahů, zatímco ve druhém sloupci celkový počet zásahů pro příslušnou výši zásahu. Tlačítko **Stop** nám umožňuje kdykoliv přerušit testování systému. Tlačítkem **Nabídka** se vrátíme do předchozího obrazu Tlačítkem **Výstup** ukončíme práci se zkouškou.

Tlačítko **Zkouška II** způsobí, že se na obrazovce objeví nové okénko. Po zmáčknutí tlačítka **Rozsah** je potřeba zvolit si rozsah stejným způsobem jak je uvedeno výše, a poté program zahájí tvorbu podrobné sestavy zásahů systému. V prvním sloupci se ukáže datum losování, zatímco ve zbývajících sloupcích jsou zásahy systému pro dané losování. V prvním řádku se nachází sumární sestava pro všechna losování z rozsahu. Tvoření sestavy je možné v každé chvíli přerušit zmáčknutím tlačítka **Stop**, který je viditelný jenom během provádění výpočtu. Chceme-li ukončit práci s touto možností programu, zmáčkneme tlačítko **Nabídka**, což způsobí návrat do hlavního okna Zkoušky a následovně zmáčkneme tlačítko **Konec**.

#### **Rozpínavost**

Rozpínavost určuje s jakou rovnoměrností všechna čísla byla rozdělena v systému. Rozpínavost, která se rovná 0, znamená, že rozložení čísel je ideální. Ne vždy existuje taková možnost, aby se rozpínavost rovnala 0.

## Aktivace

Chceme-li aktivovat program musíme postupovat takto :

- vplatit na firemní konto hodnotu programu ( zákazníci mající už nějaký program naší firmy obdrží slevu 10% ),
- zaslat poštou, faxem nebo e-mailem (zeskenované) firmě potvrzení o zaplacení a kód z pole Heslo, který se objeví v oknu Aktivace při spuštění programu,
- dále můžete zavolat (když je to faxem v den vyslání, když poštou, tak do 4 dní od data poslání a když e-mailem tak hned ) a po zkontrolování příkazu přidělíme kód nebo ho zašleme e-mailem itd. sami .
- Po vepsání odpovědi musíte ukončit tento program a znovu ho otevřít, pak bude teprve aktivována plná verze.

POZOR: Pokud změníte konfiguraci počítače, program si může vyžádat zase kód. V tom případě starý kód už bude neaktuální a je nutné se s námi zkontaktovat, aby jste obdrželi nový kod.

