

## Náš program

**Naše firma vás vítá ve světě sportovních her.**

Úvodní informace:

[Firemní nabídka](#)

[Doporučené tiskárny](#)

[Chyby](#)

Vyber si jedno z níže uvedených témat:

[Aktivace](#)

**Práce s programem**

- [Úvod](#)

- [Definice parametrů systému](#)

- [Práce s hotovým systémem](#)

- [Popis tlačítek](#)

- [Popis menu](#)

**POZOR** :*Jestli nevíte jak použít nápovědu, stisknete tlačítko F1*

## 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 (skenerem) firmě potvrzení o zaplacení a kód z pole Heslo, který se objeví v oknu Aktivace při spuštění programu (e-mail: [internacja@internacja.net](mailto:internacja@internacja.net)),
- 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 udělujeme kód nebo ho zašleme e-mailem itd. sami

Při spuštění DEMO programu objeví se okno aktivací. V poli Heslo je zapsaný kód, který předáte zároveň s potvrzením o zaplacení, do pole **Odpověď** napíšete obdržený kód.

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 kód.

## Úvod

Program slouží k vytvoření zkrácených systémů pro tipování sportovních her jako Sazka, Tipsport a jiné. Podle zadaných parametrů se utvoří systém, který přizpůsobíme svým potřebám, odstraníme vybrané kombinace nebo přidáme jiné systémy. Hotový systém zapišeme na disk můžeme kdykoliv použít nebo vytisknout na papíře nebo tiketech. Program generuje max. 400 000 sázek.

**POZOR:** Systémy, které se skládají z velkého množství sázek mají vysoké nároky na RAM. Např. Počítač s 64 MB RAM vygeneruje přibližně 37 000 sázek (bez pomáhání výměnného souboru). V případě, že generujeme obsáhlý systém a máme málo RAM, musíme zvýšit přístupné množství virtuální paměti.

Zvýšení dosáhneme, když budeme postupovat takto :

- kliknout na **Můj počítač**
- potom **Ovládací panel a Systém**
  - stiskni **Účinnost**, kde se nastavuje virtuální paměť i její velikost

Samozřejmě generace systému s pomocí virtuální paměti je poněkud pomalejší.

## Definice parametrů systému

Na začátku si musíme ujasnit jaké výsledky se mohou objevit na příslušném (1-13) pořadí. K tomu poslouží panel nalevo od okna. Poloha tlačítka se znakem # označuje to pořadí zařazené do generování tipování.

Jestli-že není vtisknuté tlačítko, odpovídající řádek se nebude nacházet v žádné sázce samostatně ani když se jedná o dvojky a trojky .

Jestli-že je vtisknuté tlačítko #, tlačítka 1,2,0 na tom samém řádku, znamená to se můžou objevit spolu, v kombinacích i samostatně.

Příklad 1:

Vtisknuté tlačítko #, 1 i 2 jsou též zatlačeny , proto jsou na prvním místě a budou generovány, ale mohou se objevit jen 1 nebo 2 , ne dohromady.

Příklad 2 :

Není vtlačené tlačítko #,ale jsou 0,2 ,což znamená, že jsou na druhém místě a tím vždy se objeví jako tip 02.

Model **Nastavení rozsahu** obsahuje šoupátka, kterými se nastavují nejmenší a největší čísla výskytu každého tipu ( 1, 0, 2, ), jen pro generování (vtlačené # - nalevo). Definováním nejmenšího a největšího výskytu čísel, nemusí každý výskyt čísel dosáhnout těch hranic, np. zadáme pro všechny rozsah 2-13,což způsobí, že v každé sázce se objeví nejvíce 9 jedniček ( nejméně dvakrát musí vystoupit 0, 2, - minimální počet výskytu ).

Posledním parametrem je záruka systému ( element v okně vlevo nahoře ). Vybereme-li určitý stupeň záruky (10, 11, 12, 13) a zároveň výsledky odpovídajících řad budou zařazeny k našim parametrům, vsazení hotového systému nám přinese minimálně 1 výhru podle zadané záruky.

**POZOR:** Nastavení kombinace generování ve vzoru, np. # 1,0,2 není to samé jak v případě, že tlačítko # není vtisknuté, protože v takovém případě při generování jsou dohromady a ne zvlášť jako v prvním případě.

Nesmíme zapomínat o omezeních z důvodu modelu **Nastavení rozsahu**.

Například:

Vybereme si takový vzor

Tip. 1	#	1	0	2
Tip. 2	#	1	0	

Tip. 3	#	0	2
Tip. 4		1	0

a **nastavení rozsahu**, rozsah pro **0** dáme 0 – 0, takže v žádném případě nebude ani jedna 0. Při jiném rozsahu může být stejný výsledek, záleží tento stav od třech proměnných parametrů : **záruka, vzor** a **nastavení rozsahu**.

Jestli chceme generovat systém , který se skládá z méně utkání (10-13), np. 4 musíme označit pořadí utkání vždy od počátku, takže 1,2,3,4 a ne np. 3,4,5,6. Jinak by byl výsledek jiný než správný a mohly by nastoupit chyby ve výpočtech.

## Práce s hotovým systémem.

Když jsou zadány všechny parametry, vtiskněte **Start** a začíná generování systému ( **pozor** : v případě, že máme velké množství systémů, může to trvat několik hodin ). Může se stát, že žádné tipování nebude odpovídat našim parametrům (np.nejsou takové kombinace, v kterých by se objevily 5-krát v každém tipu  $-1,0$  i  $2$ , protože k tomu potřebujeme 15 utkání za sebou ). Jestli-že použijeme správné parametry, uvidíme v okénku hotový systém.

Jednotlivé sázky můžeme vracet, přidávat nebo ubírat dle potřeby, popřez levé tlačítko na myši v rozmezí systému. Odstraněné sázky jsou označené černě a nezapočítávají se do testování, analyzy ani se netisknou.

## Popis tlačítek

Tlačítko **Stop** zastaví generování systému.

Tlačítko **Start** spouští generování systému.

Tlačítko **Cena** spočítá výdaje generovaného systému. Cenu jednotlivé sázky se nastaví v menu.

Tlačítko **Nástroje** -> Konfigurace systému, částka se podává v haléřích.

Tlačítko **Storno** vymaže otevřený systém a umožní stvoření nového .

Tlačítko **Tisk** dovolí výtisk na papíře nebo tiketech přímo.

Tlačítko **Zapiš** zapiše spuštěný systém v soubore na odpovídající soubor na disk.

Tlačítko **Otevři** otevírá předem zapsaný a nastavený systém z disku (verze **DEMO** - nefukční )

Tlačítko **Dopiš** do spuštěného systému dopisuje se systém schovaný na disku.

Tlačítko **Test** umožní nalezení v systému sázek ty sázky, které vyhrály. Ta funkce také kontroluje vyhrané systémy

Tlačítko **Analýza** - podává statistické data na spuštěný systém.

Tlačítko **Zmaž** odstraní nebo dodá do systému sázek ty, které neodpovídají daným kritériím.

Tlačítko **Kalkulačka** vypočítá výsledky utkání.

Tlačítka **Zapni/Vypni** zapni, vypni všechny tlačítka jsou podle vzoru

## Test s výsledkami pořadí

Okno test s výsledkami pořadí zkontroluje sázky podle vložených výsledků utkání . Tlačítka 1, 0, 2, zapisujeme výsledky utkání. Jakmile jsou vloženy všechny výsledky, stiskneme **Test**. Panel výher ukáže výhru - 10, 11, 12 i 13. Panel **tikety** napravo, ukáže číslo kombinace, tiketu a číslo sázky na tom tiketu, kde byla 10,11,12 lub 13.



## TISK

**Tiskneme teprve po vygenerování tiketů.**

Okno – tisk se skládá ze tří částí :

- **Nastavení**
- **Tikety**
- **Systémy**

Jestli-že, tiskneme poprvé musíme nastavit parametry tisku a to při pomoci funkce **Nastavení**. Její dialogové okno se skládá z jednotlivých elementů:

- v levo se nachází bílý obdélník, který znázorňuje list papíru formátu A4, na kterém je umístěn černý 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 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.

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 druh ligy, který bude zaznačen na tiketě
- změna tloušťky tisknutých čar na tiketě

Třetí funkce **Systémy** nám umožňuje vytisknout naše systémy formou sloupků.

## Analýza systému

### Relativní četnost tipů

V této tabulce ukážeme množství výskytu jednotlivých výsledků (1 – výhra domácí, 2 – výhra hosté nebo 0 remíza). Ukázané je množství, % podíl daného výsledku vzhledem k druhým.

Například :

	1	0	2
1.	28 (100,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
2.	21 (75,0%)	7 (25,0%)	0 (0,0%)

1.řádek – všechny kombinace na 1 – výhra domácí

2.řádek – 21 kombinací na 1, ale 7 na remízu (0)

### Účast jednotlivých tipů

- v kombinovaných polohách

Označují min. a max. množství výskytu výsledků v dané řádě, řada u které je **vtisknutý '#'** ve vzoru

- ve všech polohách

Označují min. a max. množství výskytu výsledků v dané řádě, pro všechny polohy ze vzoru.

O něco níže uvedený příklad :

- v kombinovaných polohách

1	4 – 8
0	2 – 6
2	0 – 1

Znamená to, že v max.množství 1 v určité kombinaci je rovna 8, ale minimální je 4. Podobné je to z 0, min.množství je 2, ale max.6. Analogicky je to s polohou 2. Samozřejmě, že tyto výsledky vycházejí jen z řádků ze znakem '#' (vtlačený), znamená to, že v daném řádku výsledky jednotlivých kombinací jsou vybrané ze všech označených poloh.

- ve všech polohách

1	7 - 11
0	5 - 9
2	3 - 4

Význam tabulky je velmi podobný . Dane jsou brány ze všech poloh



3	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
4	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2
5	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
6	1	0	2	2	2	1	0	0	0	2
7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
9	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02
10	2	2	0	1	2	0	0	1	2	0
11	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
12	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1
13	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

Jiný příklad : jestli si dáme předpoklad, že v 6 utkání vyhraju hosté, tak označíme pořadí číslo 6 a specifický tip bude 1 a 0 ,rozsah můžeme dát jen 1-1(když mají vyhrát hosté ), potom vtiskneme **Odstraň**. Pole zbarvené modře, s ním nebudeme vůbec počítat.

Tabulka 3.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
4	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2
5	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
6	1	0	2	2	2	1	0	0	0	2
7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
9	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02
10	2	2	0	1	2	0	0	1	2	0
11	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
12	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1
13	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

Jestli-že ještě k tomu připustíme,že v utkání číslo 10 nebude remízy, odstraníme označení utkání číslo 6 a označíme číslo 10.Do specifického tipu dáme 0 a rozsah 1-1. Dodatečné odstranění bude označené červeně, v tabulce číslo 3.

**POZOR:** Naopak, pokud obě dvě operace vstavíme najednou, tzn.že si vybereme obě utkání 6,10 a do specifického tipu vložíme 1,0, rozsah v obou případech bude 1-1, tak výsledek bude jiný než v tabulce číslo 3 – tabulka číslo 4.

Tabulka 4.

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>1</b>	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02
<b>2</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>3</b>	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
<b>4</b>	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2
<b>5</b>	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
<b>6</b>	1	0	2	2	2	1	0	0	0	2
<b>7</b>	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
<b>8</b>	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
<b>9</b>	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02
<b>10</b>	2	2	0	1	2	0	0	1	2	0
<b>11</b>	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
<b>12</b>	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1
<b>13</b>	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

Když se podíváme na to zblízka, vidíme, že odstranění nejprve podle utkání číslo 6 (1 a 0) a potom dle utkání číslo 10 (0), tabulka číslo 3, jsou jiné výsledky než při odstranění podmínek obou zápasů najednou. Protože jsme založili v tabulce číslo 4, že budou odstraněny kombinace odpovídající tipům pro 6 a 10 utkání výsledek 1 a 0, jak je to ve 4 kombinaci, ale v 7 kombinaci ne, protože v 6 a 10 utkání jsou dohromady 2 remízy, což neodpovídá rozsahu 1-1 ( 1krát jednička, 1krát remíza )

Když se poprvé objeví okno, nastaví se tak všechny polohy ve vzoru i v kombinaci, aby byly ve stejné úrovni pro lepší orientaci a rychlejší hledání dat.

## Menu - postavení

### Soubor

- Otevři systém - načítá systém zapsaný dříve na disk.
- Ulož systém – zapisuje a ukládá systém na disk.
- **Tisk** – dovede vytisknout systém na papíře nebo přímo na tiketech.
- Tiskárna – nastavení tiskárny.
- Zavřít - výstup z programu.

### Nástroje

- Konfigurace programu – nastavení parametrů programu

### Nápověda

- Nápověda – otvírá okno nápovědy
- O programu - informace o programu

## Doporučené tiskárny

Z důvodu častých zákaznických otázek, kterými jsme zahrnováni a pro Vaše pohodlí jsme otestovali tiskárny vhodné pro naše systémy a to:

- tiskárna LEXMARK série 1000, 3000
- tiskárna Hewlet Packard série 600, 700, 800
- a také tiskárna laserowe Panasonic 6100, 6300, 6500



## Kalkulačka

Kalkulačka usnadní vypočítání jednotlivých výsledků přihlížejíc k tahu a číslu utkání. Data jsou čteny z souboru nebo vepsány přímo uživatelem, popis činností je o něco níže:

Tlačítko **Otevřít** slouží ke čtení a ukázání výsledků přímo na otevřené straně listu.

Tlačítko **Zapiš** zapiše výsledky utkání.

Tlačítko **Zavři** zavře okno .

Tlačítko **Vymaž** vyčistí všechny výsledky.

Tlačítko **Úpravy** - můžeme upravovat výsledky na odpovídajícím listě (upravované je to co je označené)

Tlačítko **Nový** poslouží k vložení výsledků na konec nového verše .

Tlačítko **Odstraň** odstraňuje aktuálně označený verš(pozor: vždy musí zůstat alespoň jeden verš s výsledkami)

Tlačítko **Vlož** vkládá prázdný verš před ten označený.

Tlačítko **Statistika výsledků** ukazuje množství tahů s takovými samými jednotlivými výsledky.

Výšku okna si můžeme libovolně nastavit, zaleží na individuálních potřebách.

Složka : “ligové výsledky” obsahuje výsledky české ,anglické ligy a jinné.

Tlačítko ->**Test** vkládá označený tah do testovacího modulu.

**POZOR** : Podle našich informací Sazka 1 0 2 (fotbalový totalizátor ) verze 2.0, je prvním programem s takovým modelem.

Verze DEMO dovolí přečíst prvních 10 výsledků.

Distributor programu:

**Nám. SNP 1, Ostrava –Zábřeh , 700 30**

**Tel.: 069/**

**fax.**

**e-mail:**

**WWW.**

## PROGRAMOVÉ VYBAVENÍ

**Chceme Vám představit naše programy a jakými vlastnostmi disponují.**

### **Sportka ver. 1.3      cena: od 990 do 1450,-Kč.**

1. Generuje libovolné systémy – 6 čísel do zaškrtnutí, takže generuje systémy pro 6 škrtnů - plné, zkrácené, stále i preferenční (zabezpečený název - naše firma).
2. Zhotovuje a prezentuje záruku výhry a celkové náklady na podání tiketů.
3. Simuluje losování a tím kontroluje vybrané systémy.
4. Prezentuje a tiskne staré i nové tikety.
5. Zachovává soupis losování.
6. Ukazuje seznam používaných systémů.
7. Kromě toho zhotovuje různé statistické výpočty, také i frekvenci výskytu čísel, nejčastěji objevující se dvojky, data ostatních jednotlivých čísel, pětek i desítek.
8. Kontroluje tipování a testuje systém podle simulovaných i opravdových výsledků z vlastní databáze, zároveň ukazuje a sčítá výhru.
9. Tiskne systémy, čísluje tikety.
10. Vypočítá záruku.
11. Obsahuje zvukový podtext.
12. Zajímavá grafika.
13. Výtisk lze provést na různých papírových formátech.

### **Šťastných10 ver. 2.0      cena: od 990 do 1450,-Kč.**

1. Originální řešení interfejsu uživatele i grafiki programu.
2. Vyjimečné statistické modely pro tyto typy programů, rozdělení intervalů, nejopakovanější čísla, cyklicita a ještě mnoho jiných funkcí.
3. Vytvoření systémů úplných, zkrácených, stálých i preferenčních® (novinka).
4. Tvoření záručních tabulek pro vygenerované systémy, zjišťuje náklady na podání tiketů.
5. Simulace losování podle trefil - netrefil (dva způsoby), zároveň kontrola vybraných systémů.
6. Databáze výsledků od počátků číselných her.
7. Možnost provést změny v databázi.
8. Dva způsoby testování systémů z databáze, ale i na základě simulací.
9. Tisk přímo na tikety – několikrát zkracuje čas přípravy na systémy a vylučuje omyl při přepisování.
10. Program čísluje vytištěné tikety, zaznačí vyhrané tikety.
11. Určí výšku výhry.
12. Možnost vytisknout systémy, testy a záruční tabulky na obyčejném papíře.
13. Úplná obsluha a pomoc zákazníkům přes internet - www., to znamená stáhnutí aktuálních báz s výsledkami přímo do programu.

**Sort-Group-Mail verze Standart - zdarma**

## Verze Profi - cena 1450,-Kč

**Sort-Group-Mail** - nejlepší program na zpracování a importování datové báze, e-mailů a posílání skupinových zpráv najednou – tento program odpovídá světovým měřítkům. **Sort-Group-Mail** jako první umožnil stvořit jednodušší adresovou základnu, což velmi zjednoduší obsluhu elektronické pošty. Program slouží k vytvoření adresové (e-mail) základny a k posílání skupinových e-mailů. Stvoření skupiny osob, kterým chceme poslat stejnou zprávu, třídění e – mailů, jeden z mála programů umožňujících import souborů od jiných známých poštovních programů ( Outlook 98, Eudora, Netscape ).

Jeho funkce jsou:

- import poštovních adres do 200 000
- vytvoření adresových skupin (za pomoci různých filtrů ) do 50 000
- filtrování podle uživatele, adresy, domény
- posílání skupinových zpráv

**Sort-Group-Mail** umožní práci velkým, menším, středním a dokonce individualistům.

Zjednoduší práci uživatelům- rychle najít potřebné data v krátkém čase, proto můžeme roztřídit databázi na různé témata.

## Šťastný systém 1.0 cena 690 Kč

1. Originální řešení interfejsu uživatele, ale i grafika programu.
2. Stvoření plných, zkrácených, stálých a preferenčních® (novinka) systémů.
3. Utvoření záručních tabulek pro vygenerované systémy (**vypočítá záruku 1000 krát rychleji !**), vypočítá náklady na podání tiketů.
4. Simulace losování podle trefil - netrefil (dva způsoby), zároveň kontrola vybraných systémů.
5. Základna vylosovaných výsledků od začátku.
6. Možnost vprovázet v základně změny.
7. Tisk přímo na tikety – několikrát zkracuje čas přípravy na systémy a vylučuje omyl při prepisování.
8. Program čísluje tištěné tikety.
9. Vypočítá výšku výhry.
10. Možnost vytištění systémů, testů i tabulek záruk na normálním papíře.
11. Úplná obsluha a pomoc zákazníkům přes internet - www., to znamená stáhnutí aktuálních báz s výsledkami přímo do programu nejvážnější je to, že nekrade dat svých uživatelů.

## Sazka 1 0 2 – program pro Sazku, Tipsport, Fortunu a Chanci

**cena 1900,-Kč**

V posledním období testování programu k tipování pro Sazku, Tipsport, Fortunu a Chanci jsme vyhráli jednu 12 a šest 11 a přitom nebyla vůbec trefena 13. Výhra dosáhla výše 9000,-Kč.

Jediný český program testovaný přímo sázením a proto pomáhá vyhrávat.

1. Slouží k vytvoření zkráceného systému pro tipovací hry nejen fotbalu v Tipsportu, Chanci, Fortuně a Sazce.

2. Program vytváří systémy podle zadaných parametrů.
3. Po vytvoření systému můžeme s ním pracovat, přidávat nebo ubírat kombinace nebo systémy.
4. Hotové systémy můžeme zapsat na disk a později ho použít nebo vložit do jiného systému.
5. Tiskneme systémy na papíře i tiketech.
6. Program generuje systémy max. do 400 000 sázek

Program slouží k tipování a ke tvoření systémů (rozpisů) pro sportovní hry np.: fotbal, hohey, házená, volejbal, košíková, ale i jiné, všude tam kde výsledkem může být výhra domácích, hostů, remíza, ale také kombinací těchto výher jako 1 i 0 , 1 i 2, 2 i 0. Počet sázek se pohybuje od 1-13, vše záleží na potřebě sázejícího. Systémy se sestavují se úplnou zárukou nebo s 1, 2 nebo 3 ztrátou. Podle toho a podle rozmezí 1, 0, 2 se tvoří

a generují systémy a tohleto má přímo vliv na množství kombinací. V již vytvořeném systému můžeme odstranit jisté kombinace pokud označíme určitou sázku jako jistý tip a tím způsobíme odstranění kombinací, které neodpovídají danému parametru.

Program je schopný otestovat náš rozpis podle daných výsledků a dokáže znova systém zaktualizovat podle nových parametrů. Provedením analýzy v krátkém okamžiku máme přehled o % poměru v jednotlivých sázkách.

Dále každý vytvořený systém lze uložit do paměti počítače i se zárukou, kdykoliv kdy je zapotřebí použít tento systém, lze ho znovu aktualizovat a dokonce připojit k jinému. Vytiskne na kupónech Sazky nebo na papíře pro potřeby sázení v Tipsportu a jiných, takže nemůže dojít k chybě při přepisování. Mnoho dalších funkcí k zjednodušení a zkvalitnění práce se systémy.

Program ten je určený hlavně pro tvoření zkrácených systému.

Například : Systém na 13 sázek s 100% zárukou, kdy máme nastavený program pro 3 krát trojka, 5 krát dvojka

a 5krát jednoduché tipy.

Přitom jednička se pohybuje v rozmezí 3-7, nula v rozmezí 2-3 a dvojka v rozmezí 1-3.

Program vytvořil zkrácený systém o 4 kombinacích z 1.5 miliona možných.

Jiný příklad : Systém na 8 sázek při záruce s jednou ztrátou, kdy nastavíme program na 2 trojky a 6 dvojek.

V rozmezí jednička 4-6, nula 1-2 a dvojka 2-3.

Systém obsahuje jen 11 kombinací.

Na objednávku vyhotovíme a vytiskneme váš generovaný systém se zárukou podle vašich parametrů. Cena se pohybuje od 100,-Kč podle velikosti a složitosti systému.

## Dodej

Tento model spojuje aktuálně otevřený soubor se souborem odečteným z disku. Opakující kombinace se odstraní. Při spojení těchto souborů, každý ze souborů ponechává si svoji záruku. Obecná záruka je stanovena sumou komponentů spojených systémů. Bohužel, není možné vypočítat novou záruku pro spojené systémy.

## STATISTIKA VÝSLEDKŮ

Tento model slouží k výpočtu množství výsledků v stejném složení **1, 0, 2** v řadě. Ukazuje množství jednotlivých výsledků v řadě podle množství výskytu **1, 0, 2**. Pole “**Kolik**”, znamená celkovou sumu pořadí ve kterých jednotlivé sumy výsledků pro **1, 0, 2** jsou si rovny.  
Pole ‘**1**’, ‘**2**’, ‘**0**’ ukazuje množství jednotlivých výsledků v řadě.

Například můžeme obdržet toto:

Kolik	1	0	2
3	7	3	3
2	6	5	2
...	...	...	...

Znamená to, že v utkáních, kde jsme analizovali výsledky se objevily 3 řady v kterých 1(domáci) vyhráli, 7krát bude remíza a ve třech utkáních vyhrajou hosté.

V druhém případě se objevily 3 řady ve kterých 1 vyhráli, 6krát – remíza a dvě výhry hostů.

Jestliže si všimneme, že určitých výsledků je nejvíce, můžeme na jejich základě generovat systémy

Podle dříve uvedeného příkladu můžeme nastavit **Nastavení rozsahu** np. pro **1** od 5 do 8, pro **0** od 2 do 6 a pro **2** od 2 do 4.

Velikost tabulky se nastavuje automaticky podle velikosti monitoru, což dovolí jednoduchý pohyb po oknu, podle potřeby.



## Chyby

Jestli, že jste našli chyby nebo něco v programě, příručkách není vysvětlené ani v nápovědě, velice prosíme o důkladný popis situace. Pomůže nám to vyladit a odstranit všechny chyby na které jsme nepřišli a zároveň zdokonalit naše systémy.

## Vložení – úprava řádku v kalkulačce

S pomocí tlačítek 1, 0, 2, vložíme výsledky utkání do tabulky výsledků .V případě, že chceme změnit jen výsledek určitého utkání , musíme kliknout levým tlačítkem myši na odpovídajícím místě a vložit tam výsledek, který tam chceme mít – tlačítka 1,0,2.



