

MICROWORLDA) ENTRADA DE BOLETO Y DESARROLLO

- 1) Se introduce el pronóstico sobre 14 partidos del boleto utilizando cuantos fijos, dobles y triples se quiera. A continuación se fija el mínimo y el máximo número de VARIANTES, EQUIS Y DOSES, para los 14 partidos del boleto.
- 2) Si quiere puede condicionar uno o más grupos de partidos imponiendo a su vez un mínimo y máximo de VARIANTES, EQUIS, y DOSES. Por ejemplo: Partidos 2,5, 6, 9, y 13 :

Mínimo de variantes:	2	Máximo de variantes:	4
Mínimo de (x)	: 1	Máximo de (x)	: 3
Mínimo de (2)	: 0	Máximo de (2)	:

Así hasta 4 grupos de 9 partidos como máximo cada uno. Cualquiera de los grupos puede formar parte de otro, con condicionantes independientes. También 2 ó todos los grupos pueden tener partidos en común.
- 3) También puede condicionar la totalidad de las columnas a "figuras" de VARIANTES, EQUIS y DOSES;- es decir:
 - a) Pedir un máximo de variantes seguidas, para los 14 signos, independientemente de la posición de los FIJOS A UNO.
 - b) Pedir un máximo de EQUIS seguidas.
 - c) Pedir un máximo de DOSES seguidos.
- 4) Puede elegir entre experimentar distintas combinaciones, hasta que una de éstas se ajuste a la inversión deseada, o bien desarrollar directamente la combinación decidida.

Una vez introducidos todos los datos, el programa desarrolla el sistema informando en todo momento via pantalla de:

- a) El número de columnas que en directo supone el sistema.
- b) El número de columnas verificadas, así como el cuantas de estas cumplen todas y cada una de las condiciones impuestas, aceptandolas como válidas.
- c) El dinero que hay que invertir.
- d) El número de boletos, de 8 columnas, que requiere la combinación.
- e) Cuantas columnas son rechazadas, indicando:
 - 1) Cuántas lo son por no cumplir la condición del mínimo y máximo de VARIANTES totales exigida.
 - 2) Cuántas por no cumplir la condición del mínimo y máximo de EQUIS Y DOSES totales.
 - 3) Las que se rechazan por no cumplir las condiciones impuestas a cada uno de los GRUPOS.
 - 4) Las que se rechazan por presentar variantes, equis ó doses seguidos en numero superior el condicionado por las FIGURAS.

- 5) El programa via pantalla indica en todo momento el número de columnas que tienen 1 DOS, 2 DOSES, etc. hasta 9 DOSES.

SI ESTA EN MODO "EXPERIMENTACION"

Al término del desarrollo puede elegir entre:

- a) Pasar a impresora NEW PRINT toda la información sobre el sistema experimentado.
- b) Desarrollar totalmente el sistema que acaba de experimentar, sin tener que introducir de nuevo los datos.

SI ESTA EN MODO "DESARROLLO"

Al terminar el desarrollo del sistema definitivo y seleccionadas las columnas válidas, puede elegir entre:

- a) Pasar a impresora NEW PRINT toda la información sobre el sistema desarrollado.
- b) Grabar en cinta las columnas válidas, pudiendo efectuar copias de seguridad, con el título que se desee.
- c) Inicializar el programa, anulando todo el sistema con sus condiciones.
- d) Continuar el desarrollo del sistema en el caso de que las columnas válidas sean mas de 1760 220 boletos de 8 columnas.

NOTA: El programa da salida a las columnas válidas por grupos de 1760, 220 boletos de 8 columnas cada uno. En caso de que el sistema requiera mas de 1760 columnas, una vez grabadas estas, puede continuar con el desarrollo según instrucciones de pantalla.

NOTA: Si al introducir los datos (pronóstico y condiciones), se comete un error, no preocuparse ya que el programa siempre da la oportunidad de rectificar.

(EN TODO MOMENTO HAY INSTRUCCIONES E INFORMACION EN PANTALLA..)

B) SALIDA DE LAS COLUMNAS

Una vez transferidas las columnas válidas, (según instrucciones del programa), se puede elegir entre:

- 1) IMPRESION SOBRE BOLETOS: modo normal, si se quiere imprimir gran cantidad de boletos y/o se desea rapidez.
- 2) IMPRESION SOBRE BOLETOS: Modo alta calidad, para impresión de poca cantidad de boletos.
- 3) IMPRESION SOBRE PAPEL CONTINUO: Via impresora NEW PRINT, se pueden listar los boletos de 8 columnas de todo el sistema para copias de la combinación jugada.
- 4) IMPRESION SOBRE ZX- PRINTER
- 5) VISUALIZACION EN PANTALLA: Las columnas válidas seran presentadas en pantalla del televisor o monitor, por grupos de 3 boletos.

- 6) ESCRUTINIO: Una vez introducida la columna ganadora, en muy pocos minutos puede saber si su combinacion registra un premio de 1/a o 2/a o de 3/a categoria, con indicacion del numero de boleto y columna que se encuentran. Puede optar por:
- a) ESCRUTINIO FICTICIO: Tiene la posibilidad de contabilizar la cantidad de premios de 14, 13 y 12, así como los aciertos de 11 y 10 resultados obtenidos, a partir de una supuesta columna ganadora.
 - b) ESCRUTINIO REAL: Una vez introducida la columna ganadora, el programa esta en espera cada vez que encuentra un premio de cualquier categoria.
- 7) DAR ENTRADA A COLUMNAS: Al terminar cualquiera de las tareas anteriores, puede dar entrada a distintos grupos de columnas sin necesidad de " leer " de nuevo el programa.

NOTA: Durante la ejecución de cualquiera de estas tareas, puede volver en todo momento al "MENU". Asimismo (opciones 1,2, 3, 4, y 5), puede comenzar por el número de boleto que se desee.