

**JceSoftware**

TOTO 13

— PER —

**QL**

Per realizzare una vincita  
al totocalcio e archiviare i dati  
dei campionati di serie A, B e C.

edizioni

**Jce**

Supporto  
**Microdrive**



# JceSoftware

TOTO 13

—PER—

# QL

---

Per realizzare una vincita  
al totocalcio e archiviare i dati  
dei campionati di serie A, B e C

a cura di P. Pessina  
G. Campanini



JACOPO CASTELFRANCHI EDITORE  
Via Ferri, 6  
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

**COPYRIGHT © 1986 EDIZIONI JCE**

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo libro operativo può essere riprodotta in tutto o in parte senza la preventiva autorizzazione scritta della EDIZIONI JCE. Le copie del software protetto da copyright SONO VIETATE. Il presente supporto software è parte integrante ed inscindibile del libro operativo contenuto in questo package e non può essere commercializzato separatamente.

Malgrado l'accuratezza nella produzione di questa opera, l'autore e l'editore non si assumono alcuna responsabilità per errori od omissioni, nè per i risultati ottenuti nelle applicazioni pratiche del programma.

# TOTO QL

## 1 — INTRODUZIONE

Questo è un programma per tutti gli appassionati di calcio e in particolare di Totocalcio. I primi potranno tenere aggiornata la situazione dei principali campionati italiani domenica per domenica; mentre i secondi oltre a trarre utilissime informazioni da tale aggiornamento potranno elaborare in breve tempo un sistema a Correzione d'Errore o ad altre eventuali riduzioni.

## 2 — CARICAMENTO DEL PROGRAMMA

All'accensione del computer, inserite la cartuccia nel mdv1 e premete indifferentemente F1 o F2. Alla richiesta di effettuare una copia lavoro premete il tasto "S" e inserite nel microdrive due una cartuccia vergine. Questa operazione vi preserva da un danneggiamento involontario della cartuccia originale. Nel caso in cui avete già effettuato la copia lavoro proseguite premendo il tasto "N". Dopo la presentazione ci troveremo di fronte alla Selezione iniziale Totocalcio o Campionato. Premiamo il tasto "C" e il microdrive partirà per il caricamento del programma Campionato mostrando un pallone di calcio. Terminato il caricamento, dopo aver premuto un tasto, verrà visualizzato il menù principale che ci chiederà quale campionato ci interessa. Premiamo il tasto corrispondente ed esaminiamo il menù che ci verrà proposto:

- 1 — *Classifica*
- 2 — *Giornata*
- 3 — *Partita*
- 4 — *Squadra*
- 5 — *Calendario*
- 6 — *Cannonieri (solo per la serie A)*
- A — *Aggiornamenti e Correzioni*
- R — *Registrazione Aggiornata*
- I — *Inizializzazione*

Vediamo ora, una ad una, le opzioni disponibili.

## **1 — Classifica**

La classifica ci mostrerà: i punti, le partite giocate, quelle vinte, pareggiate e perse complessivamente in casa e in trasferta, le reti segnate, le reti subite ed infine la media inglese di ogni squadra. Al termine della consultazione premendo un tasto qualsiasi, si ritorna al menù.

## **2 — Giornata**

Il programma ci chiederà quale giornata vogliamo esaminare; pertanto dovremo digitare un numero compreso tra 1 e il numero di giornate del campionato e quindi ENTER. Al termine della consultazione premendo un tasto qualsiasi, si ritorna al menù

## **3 — Partita**

Dovremo indicare di quale partita ci interessa il risultato e la giornata di appartenenza. Digitiamo quindi la prima squadra ed ENTER; la seconda e di nuovo ENTER. Premendo un tasto qualsiasi si ritorna al menù.

## **4 — Squadra**

Dovremo specificare di quale squadra vogliamo visualizzare ogni incontro e risultato e poi ENTER. Premendo un tasto qualsiasi si ritorna al menù.

## **5 — Calendario**

Ci mostrerà immediatamente l'intero calendario partita per partita sequenzialmente evidenziandone le varie giornate. Per accelerare lo "scroll" tenere premuto un tasto qualsiasi, per bloccarlo parzialmente premere i tasti "CTRL" e "F5" (e con un tasto ripartirà come prima) mentre per il blocco definitivo premere ALT. Terminata la consultazione del calendario premendo un tasto si ritorna al menù.

## **6 — Cannonieri (solo per la serie A)**

Questa opzione visualizzerà immediatamente la prima pagina della classifica cannonieri evidenziando i vari calciatori che hanno segnato lo stesso numero di goal. A questo punto premendo il tasto "2" si potrà visualizzare una eventuale seconda pagina di cannonieri. Premendo un tasto qualsiasi si ritorna al menù.

## A — Aggiornamenti e Correzioni

Ogni domenica oppure quando lo si crederà opportuno bisognerà eseguire la procedura dell'aggiornamento. Premendo "A" ci verrà indicata l'ultima giornata nella quale si è verificato l'aggiornamento. Battendo il numero della giornata seguito da ENTER, questa verrà visualizzata. Nella parte inferiore verrà richiamata una per una ogni partita che potrà essere completata con il proprio risultato (n1-n2) e, nel caso della serie A, con i marcatori. Premendo subito ENTER, si passa direttamente alla partita successiva. Per quanto riguarda la serie A, dopo aver immesso il risultato, il programma chiederà chi ha segnato. A questo punto si potrà digitare il cognome del marcatore oppure "0" nel caso di un'autorete. Completata l'ultima partita, dopo qualche secondo di attesa per il riordinamento delle classifiche, riapparirà il menù. Nel caso si dovesse effettuare una correzione anziché un aggiornamento (per correzione si intende l'intervento in una giornata dove è stato inserito in precedenza almeno un risultato), premendo il tasto "A" si richiama la giornata da correggere. Ricordiamo che in modo "correzione" (per la serie A) non vengono richiesti immediatamente i marcatori, ma questi possono essere corretti al termine della giornata richiamata premendo F4 (F5 se non dobbiamo modificare la classifica cannonieri). Se dovessimo correggere solo i cannonieri basterà richiamare una qualsiasi giornata che contenga già dei risultati, premere più volte ENTER e poi F4. Per aggiungere i goal ad un giocatore si batte innanzitutto il numero dei goal seguito dal segno "+" e dal cognome del giocatore. In maniera analoga per togliere goal ad un giocatore si pone tra il numero e il nome il segno "-". Finché abbiamo nomi da correggere bisogna premere il tasto "S"; non appena avremo terminato, premendo il tasto "N" verranno ricalcolate tutte le classifiche e pertanto dovremo attendere l'uscita del menù prima di richiedere le informazioni o registrare. Ovviamente per la serie B e C1 questi problemi non esistono, non essendo prevista la classifica cannonieri.

## R — Registrazione

Al termine di ogni aggiornamento o correzione è consigliabile registrare i nuovi dati. Per fare ci basta premere "R" seguito immediatamente dal tasto "S".

Abbiamo visto che con il tasto ESC si passa dal menù secondario al menù principale. Qui possiamo notare che oltre ai quattro campionati, esiste un'altra possibilità: CLASSIFICHE. La pressione del tasto "5", infatti, permette il caricamento di tutte le classifiche dei campionati dando la possibilità all'utente, a caricamento ultimato, di

richiamare e visualizzare a piacere ogni classifica. Una importante funzione che permette l'opzione "Classifiche" è la copia su stampante. Alla domanda "Vuoi la copia su stampante?" premere il tasto "S" dopo aver predisposto la stampante. Dopo aver effettuato la stampa, basta premere un tasto qualsiasi per tornare al menù e il solito ESC per tornare al menù principale.

## I — Inizializzazione

All'inizio di ogni stagione bisogna inizializzare il campionato, inserendo tutte le partite del girone di andata mentre quelle del girone di ritorno vengono calcolate automaticamente dal programma. Per far questo dovremo digitare tutte le squadre senza commettere errori. Nel caso della serie A le squadre saranno 16, per la serie B le squadre saranno 20 e per la serie C1 saranno 18. Fatto questo si partirà con l'inserire il girone di andata del calendario partita per partita. Ogni volta che si commetterà un errore di battitura nella prima o seconda squadra il programma chiederà la ribattitura dell'incontro. Terminato l'inserimento attenderemo qualche secondo per il calcolo automatico del girone di ritorno e poi il microdrive registrerà il nuovo calendario cancellando, se esiste, il vecchio.

## TOTOCALCIO

Se torniamo alla Selezione Iniziale e premiamo il tasto "T", vedremo comparire a caratteri cubitali i tre simboli del Toto 1 X 2. Dopo che il programma è stato caricato in memoria e dopo aver premuto un tasto possiamo iniziare a compilare la schedina composta, com'è noto, da tredici partite. Saranno accettate fisse (un solo simbolo), doppie (due simboli), triple (tre simboli); ogni altra cosa sarà rifiutata, sottolineata da un segnale acustico e pertanto richiesta.

Ricorda: premendo ENTER da solo il programma tornerà alla Selezione Iniziale. Una volta compilata la schedina dovremo indicare, come richiesto, su quali supporti vogliamo visualizzare o stampare le colonne giocabili; sono possibili cinque scelte: su video, su microdrive, su carta, su schedina e a comando su video, premendo un tasto. È chiaro che non tutti possono essere attivati e pertanto accettati contemporaneamente. Infatti se la visualizzazione sul video è continua (F1) non può avvenire a comando (F5) e viceversa. Analogamente non è possibile eseguire la stampa su carta (F3) e su schedina (F4).

Vediamo ora in dettaglio ogni scelta:

— **F1:** La colonna giocabile viene visualizzata sul video non appena il programma ha verificato che presenta le caratteristiche da noi richieste e verrà sostituita dalla colonna successiva quando sarà disponibile per la visualizzazione.

— **F2:** La colonna giocabile viene registrata sulla cartuccia del mdv2 (non una per una ma a blocchi).

— **F3:** La colonna giocabile viene stampata su carta (sempre a blocchi). In questo caso si dovrà specificare quanti caratteri contiene il nostro foglio (un numero pari). Il puntino dopo il segno sta ad indicare che il segno della colonna in oggetto è variato rispetto al corrispondente della colonna precedente (può essere d'aiuto in fase di copiatura).

— **F4:** La colonna giocabile viene stampata direttamente sulla schedina. Questo metodo è piuttosto lento e laborioso, ma una volta identificata l'esatta posizione della schedina sulla stampante potrà essere sfruttato soprattutto per sistemi non molto lunghi.

— **F5:** La colonna giocabile viene visualizzata sul video a richiesta dell'utente premendo un tasto qualsiasi evitando così che la nuova colonna cancelli quella precedente prima della nostra dovuta osservazione o copiatura.

Una cosa importante da sapere è che le cinque scelte possono essere attivate o disattivate a piacere con i cinque tasti di funzione. Quando pensiamo di aver effettuato le scelte adatte dovremo premere TAB (ESC torna alla Selezione Iniziale). Se abbiamo attivato F3 dovremo precisare quanti caratteri contiene il nostro foglio di carta. Se abbiamo attivato F2 dovremo accertarci della presenza di una cartuccia nel mdv2.

A questo punto inizia la riduzione del sistema.

## SISTEMA A CORREZIONE D'ERRORE

Il Sistema a Correzione d'Errore è notoriamente il più diffuso perché garantisce maggiori possibilità di successo pur riducendo notevolmente il numero di colonne da giocare.

Proviamo a spiegare in due parole in che cosa consiste.

Ad esempio giocare un sistema che corregge 0, 3 e 6 errori significa giocare tutte le colonne di quel sistema che contengono 0, 3 o 6 errori sulla colonna base escludendo le altre. Per colonna base si intende il primo segno di ognuna delle 13 partite; mentre per errore si intende l'uso di una delle varianti che accompagnano il segno base (nelle doppie o triple perché le fisse hanno solo il segno base).

SISTEMA DI	1	X 1 2	IPOTETICA	1 *	ABBIAMO
4 FISSE	2	1	COLONNA	1	COMMESSO
5 DOPPIE	3	1 X	VINCENTE	1	5 ERRORI
4 TRIPLE	4	X	-----}	X	SULLA
-----}	5	X 2 1		2 *	COLONNA
	6	1 X		1	BASE
	7	X		X	
	8	1 2		1	
	9	X 1		1 *	
	10	1 X 2		2 *	
	11	1 2 X		1	
	12	X		X	
	13	X 1		1 *	
-----		-----			
	colonna base	varianti			* errore

Nel caso fosse uscita la nostra ipotetica colonna vincente avremmo indovinato il sistema nel suo complesso (questo è indispensabile) e commesso 5 errori sulla colonna base. Visto che ne abbiamo corretti 0, 3 e 6 avremmo comunque realizzato il dodici perché dobbiamo tenere presente questa importante regola:

**NEL SISTEMA A CORREZIONE D'ERRORE OGNI NUMERO D'ERRORE COPRE ANCHE I NUMERI D'ERRORE ADIACENTI.**

Perciò nel nostro caso nessun errore avrebbe coperto l'area degli errori pari a 1; il 3 avrebbe coperto l'area dei 2 e 4 errori; mentre il 6 l'area dei 5 e 7 errori. È chiaro che commettendo 8 o più errori non avremmo realizzato alcuna vincita. Con 1, 2, 4, 5 o 7 errori avremmo fatto 12. Mentre commettendo 0, 3 o 6 errori avremmo azzeccato il 13!

Ma dove sta il vantaggio nel giocare un sistema del genere? Il vantaggio sta semplicemente nel fatto che il nostro sistema ci sarebbe costato solamente 851 colonne anziché le 2.592 dello stesso sistema giocato integralmente.

Il programma richiede la specifica di quattro numeri d'errore, ma nella maggior parte dei casi tre sono già più che sufficienti (a volte anche due con poche doppie e triple) quindi basta porre il quarto numero uguale ad uno dei primi tre e il gioco è fatto.

## ULTERIORI RIDUZIONI

Per i più esigenti che vogliono spendere ancora meno è possibile effettuare ulteriori riduzioni. Infatti premendo "S" possiamo iniziare a dare determinate "caratteristiche" ad ogni colonna giocabile, chiedendo al computer di escludere tutte quelle colonne che non le possiedono.

La prima è il numero massimo di segni "1" che la colonna deve contenere (ad ogni condizione viene dato un valore iniziale che pu essere mantenuto premendo solo ENTER, o variato dando un altro valore compreso tra 0 e 13 e poi ENTER). La seconda riguarda il numero massimo di "X", la terza il numero massimo di "2". La quarta, la quinta e la sesta riguardano il numero minimo rispettivamente di "1", di "X" e di "2". Seguono poi il numero massimo di segni "1" consecutivi e così per gli "X" e per i "2".

L'ultima condizione pone un numero massimo all'uscita dei terzi segni per quanto concerne le triple.

## SEQUENZE DA ESCLUDERE

Immeso l'ultimo valore, ci si presenterà una nuova opzione: "Vuoi escludere qualche sequenza?". Se optiamo per "S" potremo escludere un certo numero di sequenze di segni che pensiamo estremamente improbabili. Battiamo la serie di segni 1, X e 2 (non più di 13) che compongono la sequenza e premiamo ENTER. Dopodiché dovremo indicare a quale posizione ogni segno si riferisce. Al termine dell'operazione potremo immettere una nuova sequenza premendo "S". Al contrario "N" darà il via alla vera e propria elaborazione del sistema.

Potremo così osservare, finalmente, le varie finestre che ci mostrano tutto quello che ci può servire per fare le nostre valutazioni, compresa la percentuale di accettazione sul totale delle colonne esaminate fino a quel momento.

Ricordiamo che arrivati a questo punto possiamo sempre cambiare il sistema di visualizzazione o stampa delle colonne accettate; nella finestrina in basso a destra possiamo vedere cosa abbiamo richiesto.

È chiaro che le due forme di stampa (F3 e F4) e il microdrive (F2) possono soltanto essere disattivati, mentre il video può essere attivato in una delle due forme a piacere e in qualsiasi momento.

Ad elaborazione conclusa nel caso fosse stata scelta la registrazione su cartuccia senza la stampa su carta ci viene concessa un'ultima possibilità di farlo: cioè premendo "S".

La registrazione su cartuccia pu offrirci anche un altro vantaggio; quello cioè di far controllare la schedina vincente al programma CONTR\_SCH evitandoci così il noioso compito di esaminare colonna per colonna tutto il sistema per verificare eventuali vincite. Tuttavia questa operazione può essere considerata abbastanza inutile o, al limite, di conferma. Sarà sufficiente infatti controllare le varie condizioni che abbiamo posto al nostro sistema e vedere se sono state soddisfatte o meno.

---

## **GARANZIA SUPPORTO SOFTWARE**

---

I supporti software che presentassero eventuali difetti di fabbricazione o di duplicazione, vanno spediti, per la sostituzione a:

**JceSoftware**  
Via Ferri, 6  
CINISELLO BALSAMO (MI)

### **ATTENZIONE**

La validità della garanzia è subordinata all'invio del Certificato di Garanzia contenuto nella confezione del prodotto.