

World***SYSTEM***
1.1

Manuale utente

Sommario

	0
Sezione I Introduzione	2
1 Presentazione del programma	2
2 Requisiti di sistema	3
3 Glossario	3
Sezione II Usare WorldSystem	8
1 Per iniziare... ..	8
2 L'interfaccia utente	8
Il tabellone del pronostico	9
Quick Pick.....	9
Numeri casuali.....	10
Deseleziona tutti.....	10
La finestra delle condizioni e delle matrici	10
Il menu principale	11
File	11
Nuovo sistema.....	11
Apri sistema.....	11
Salva sistema.....	11
Salva sistema con nome.....	11
Cancella sistema.....	11
Aggiungi nuova Lotteria.....	11
Scelta Lotteria.....	12
Modifica Lotteria.....	12
Informazioni sulla Lotteria.....	13
Cancella Lotteria.....	13
Cancella archivio Lotteria.....	13
Aggiorna	13
Archivio Lotterie.....	13
Definizioni Lotterie.....	14
Editor matrici.....	14
Esci	15
Condizioni	15
Fisse	15
Caselle	15
Pari	15
Dispari	16
Consecutivi.....	16
Somma	16
Distnza massima.....	16
Distanza minima.....	16
Distanza estremi.....	16
Simmetrie.....	17
Passate estrazioni.....	17
Recupero condizioni.....	17
Disattiva tutte.....	17

Elaborazione.....	17
Sviluppa sistema.....	17
Matrici / Ridotti istantanei.....	18
Verifica vincite.....	18
Sistemi casuali.....	18
Visualizza.....	18
Colonne elaborate.....	18
Informazioni sul sistema.....	19
Opzioni	19
Statistiche.....	19
Analisi dei numeri.....	20
Analisi delle condizioni.....	20
Analisi gruppi di numeri.....	20
Rendimento delle condizioni.....	21
Archivio	21
Apri file archivio.....	21
Nuovo file archivio.....	22
Aggiornamento automatico.....	22
Stampa	22
Tabulato colonne.....	22
Prospetto su sistema e condizioni.....	22
Imposta stampante.....	22
La barra degli strumenti	22
Sezione III Risoluzione problemi	25
1 Problemi con aggiornamento automatico	25
Sezione IV Acquisto del programma	27
1 Perchè acquistare SuperEnalotto System Plus	27
2 Come acquistare SuperEnalotto System Plus	27
Indice analitico	28

Sezione



1 Introduzione

1.1 Presentazione del programma

WorldSystem è un nuovo, rivoluzionario ed innovativo programma per il gioco di ogni tipo di lotteria.

WorldSystem consente un approccio sistematico e professionale al lotto in quanto propone funzioni assenti in altri programmi e soprattutto gestisce lotterie di ogni tipo differenti per caratteristiche quali: numeri in gioco, lunghezza delle colonne, numeri bonus, lotterie di tipo Powerball o Keno.

Il programma grazie alla sua gradevole interfaccia utente, caratterizzata da un'estrema semplicità d'uso, consente anche agli utenti meno esperti di utilizzare funzioni estremamente avanzate.

WorldSystem è un software completo in quanto supporta il giocatore sia nella fase di elaborazione dei sistemi sia nella fase di analisi statistica e previsionale basata sull'andamento storico delle estrazioni passate.

WorldSystem assicura una gestione totale di ogni aspetto del gioco delle lotterie in quanto consente di sviluppare tutte le tipologie di sistemi: integrali, ridotti e/o condizionati, senza limiti di numeri o di colonne.

WorldSystem mette a disposizione dell'utente tutti i condizionamenti più noti; in particolare è possibile impostare per ogni sistema le seguenti condizioni:

- Numeri fissi
- Numeri pari
- Numeri dispari
- Posizione dei numeri in ognuna delle caselle della colonna
- Distanza minima
- Distanza massima
- Distanza estremi
- Consecutività dei numeri della colonna
- Paralleli
- Passate estrazioni

Il programma è dotato inoltre di un sistema di recupero delle condizioni sbagliate.

Per quanto riguarda l'aspetto previsionale, WorldSystem dispone di potenti strumenti di analisi statistica essendo dotato delle seguenti funzioni:

- Archivio storico delle colonne vincenti di tutte le lotterie gestite
- Aggiornamento dell'archivio in maniera automatica o manuale
- Analisi statistica con frequenza e ritardo di tutte le condizioni
- Analisi statistica con frequenza, ritardo, ritardo max, convenienza dei numeri
- Possibilità di esportare nel pronostico i numeri più probabili
- Calcolo del rendimento globale dei sistemi condizionati

Tutte le elaborazioni statistiche possono essere visualizzate sia in forma tabellare sia in forma grafica. Naturalmente il programma permette la stampa delle colonne in forma tabulare; è inoltre possibile stampare un prospetto riassuntivo delle caratteristiche dei sistemi realizzati.

La sezione [Per iniziare...](#) di questo help mostra come iniziare fin da subito ad usare WorldSystem per giocare con profitto con le più diffuse lotterie.

1.2 Requisiti di sistema

WorldSystem è un software molto poco esigente in termini di risorse di calcolo.

Processore : Pentium o superiore

Memoria : Almeno 128 MB

Scheda Video : Vga (consigliata Svga) - risoluzione 800 X 600 o superiore

Spazio su Hard Disk : Almeno 25 MB

Sistema operativo : Windows 95 / 98 / 2000 / NT / Me / XP / Vista

Per utilizzare le funzioni di stampa è necessaria una qualsiasi stampante riconosciuta da Windows.

1.3 Glossario

WorldSystem condivide la terminologia sistemistica con la maggior parte dei software per il gioco delle lotterie, introducendo termini nuovi quando necessario, ovvero per le funzionalità innovative non presenti in altri prodotti.

Di seguito un breve glossario che ti consentirà di prendere dimestichezza con il mondo della sistemistica.

Sistema

Un sistema non è altro che un insieme, generato secondo algoritmi o regole diversi, di colonne (o sestine o combinazioni) da giocare. Di seguito la descrizione delle principali tipologie di sistemi.

Sistema integrale

Un sistema integrale è quello costituito da tutte le colonne generate da una determinata quantità di numeri. In parole povere facendo ricorso ad un semplice concetto di calcolo combinatorio si tratta di tutte le possibili colonne di 6 numeri che è possibile generare combinando tra di loro i numeri prescelti. L'insieme di tutte queste colonne costituisce quello che nella terminologia sistemistica viene chiamato un sistema a sviluppo integrale. Il numero di colonne di un sistema integrale cresce molto velocemente al crescere dei numeri in gioco (ad es. 12 numeri generano 924 colonne): per questo la sistemistica studia i metodi per ridurre il numero di colonne generate massimizzando le probabilità di vincita. Lo sviluppo integrale della combinazione composta dai sette numeri 5 11 23 34 49 53 66 è dato dalle seguenti colonne:

5 11 23 34 49 53
5 11 23 34 49 66
5 11 23 34 53 66
5 11 23 49 53 66
5 11 34 49 53 66
5 23 34 49 53 66
11 23 34 49 53 66

Sistema condizionato

Il più diffuso metodo per ridurre il numero di combinazioni generate da un sistema integrale consiste nel filtrare le colonne eliminando dal sistema tutte quelle che non soddisfano determinate condizioni. L'obiettivo è quello di eliminare le colonne che presentano caratteristiche che storicamente si sono presentate meno frequentemente nelle estrazioni: ad es. non è mai stata estratta una combinazione la cui somma dei 6 numeri fosse maggiore di 466, è quindi improbabile

(ma non impossibile) che tali valori di somma possano presentarsi nella prossima estrazione. Le condizioni più diffuse sono le fisse, i pari e i dispari, la somma e le consecutività.

Sistema ridotto

Per riduzione si intende il procedimento mediante il quale viene selezionato dal sistema integrale un sottoinsieme di colonne tali da garantire un numero di punti pari ad uno, due o tre in meno rispetto a quelli che si otterrebbero con il sistema integrale. In questo modo se si è scelta la garanzia del 5 e sul sistema integrale viene realizzato un 6 allora tra le colonne che compongono il sistema ridotto vi sarà sicuramente un 5 senza comunque escludere la possibilità che vi sia un 6. La riduzione può essere N-1, N-2, N-3 dove N rappresenta il punteggio massimo realizzabile (ad es. nel SuperEnalotto è pari a 6): queste sigle stanno quindi ad indicare rispettivamente la garanzia del 5, del 4 e del 3. Occorre precisare che "garanzia del 3" non significa che mettendo in gioco il sistema si è sicuri di vincere al 100% in quanto naturalmente è necessario indovinare il pronostico. Ridurre un sistema è comunque conveniente perché riducendo il costo del sistema permette di aumentare i numeri presenti nel pronostico.

Sistema condizionato ridotto

I sistemi condizionati ridotti sono quelli che si ottengono combinando le due tipologie descritte sopra. Per questo tipo di sistemi la vincita della categoria selezionata (garanzia del 3, 4 o 5) è assicurata a patto che la colonna vincente sia composta dai numeri del pronostico e che le condizioni impostate siano soddisfatte.

Sistema ortogonale

Una particolare tipologia di sistemi ridotti è costituita dai sistemi ortogonali. Un sistema ortogonale mette in gioco solo alcune particolari combinazioni: quelle che offrono la garanzia di conseguire lo stesso numero di punti presenti nel pronostico. Ad esempio un sistema ortogonale a garanzia del 4 con 4 estratti, fornisce la certezza di conseguire la vincita del 4 se almeno 4 dei sei numeri vincenti sono contenuti nel pronostico.

Matrici

Le matrici non sono altro che sistemi ridotti (con riduzione standard o ortogonale) non condizionati (se non, al più, con la condizione Fisse) già sviluppati con algoritmi ottimizzati che garantiscono di ottenere il miglior rapporto numeri in gioco/colonne risultanti. Il sistemista non deve fare altro che scegliere i numeri da mettere in gioco (il pronostico) ed applicare la matrice che preferisce tra quelle disponibili.

Numeri caldi

I numeri Caldi sono tutti i numeri che sono stati estratti almeno una volta nelle ultime N estrazioni, dove N è il 'limite numeri caldi' definibile dall'utente (il valore consigliato è di circa 40-50). Tra parentesi è indicato il numero di volte che un numero è stato estratto nelle ultime M estrazioni; i numeri Caldi sono mostrati in ordine decrescente di occorrenza.

Numeri freddi

I numeri Freddi sono tutti i numeri che non sono Caldi. Nella lista dei numeri Freddi per ciascun numero tra parentesi è indicato il suo ritardo; i numeri freddi sono visualizzati dal più frequente al meno frequente.

Numeri possibili

I numeri Possibili sono numeri Freddi che appaiono nel primo terzo della tabella dei numeri più frequenti, relativamente alle M estrazioni considerate (vedi l'Analisi statistica dei 90 numeri). In altre parole un numero Possibile è un numero Freddo che in passato ha mostrato di avere una frequenza di estrazione alta.

Condizioni

Fisse

Le fisse sono il tipo di condizione più semplice da comprendere e per questo sono frequentemente usate anche perchè il condizionamento basato sulle fisse permette di ridurre drasticamente il numero di colonne di un sistema. I numeri impostati come fisse dovranno essere presenti in tutte le combinazioni del sistema.

Caselle

Con la condizione caselle è possibile indicare quale sarà il campo di variazione numerico per ciascuna delle sei caselle di cui si compone la combinazione vincente. Poiché i numeri della colonna vincente delle lotterie vengono ordinati in ordine crescente, è chiaro che è alquanto improbabile che nella prima casella vi sia un numero molto alto (ad esempio superiore a 50) quindi si può pensare di impostare nella prima casella un intervallo da 10 a 40: ciò vuol dire che nel sistema saranno incluse solo quelle combinazioni che presentano come primo numero un valore compreso tra 10 e 40.

Pari/Dispari

Questa condizione serve a stabilire quanti numeri pari (e conseguentemente quanti dispari) l'utente desidera che siano presenti nelle colonne del sistema elaborato.

Consecutivi

In una colonna si verifica una consecutività numerica quando sono presenti due numeri che differiscono di una unità. Ad esempio nella colonna 23 24 45 46 47 78 vi è una sequenza massima di due consecutivi corrispondente ai numeri 45_46_47. Mediante questa condizione è possibile limitare il numero di consecutivi presenti in una colonna.

Somma

Per somma si intende il risultato della somma di tutti i 6 numeri della colonna.

Distanza massima

Per distanza massima si intende la distanza massima tra due numeri vicini. Ad esempio la colonna 12 23 45 67 78 89 presenta una distanza massima pari a 22, cioè la distanza intercorrente tra i numeri 23 e 45.

Distanza minima

Per distanza minima si intende la distanza minima tra due numeri vicini. Ad esempio la colonna 12 16 43 61 72 83 presenta una distanza minima pari a 4, cioè la distanza intercorrente tra i numeri 12 e 16.

Distanza estremi

Per distanza degli estremi si intende la distanza intercorrente tra il numero più piccolo e quello più grande di una colonna. Ad esempio la colonna 14 15 24 56 78 83 presenta una distanza degli estremi pari a $(83 - 14) = 69$.

Simmetrie

Si ha una simmetria quando due caselle in determinate posizioni della colonna contengono dei numeri la cui somma è pari a 91. Le coppie di caselle che vengono prese in considerazione sono: (1,6) (2,5) (3,4).

Basi statistiche numeriche

Numeri Caldi: tutti i numeri che sono stati estratti almeno una volta nelle ultime N estrazioni, dove N è il 'limite numeri caldi' definibile dall'utente (il valore consigliato è di circa 40-50). Tra parentesi è indicato il numero di volte che un numero è stato estratto nelle ultime M estrazioni; i numeri Caldi sono mostrati in ordine decrescente di occorrenza.

Numeri Freddi: tutti i numeri che non sono Caldi. Nella lista dei numeri Freddi per ciascun numero

tra parentesi è indicato il suo ritardo; i numeri freddi sono visualizzati dal più frequente al meno frequente.

Numeri Possibili: numeri Freddi che appaiono nel primo terzo della tabella dei numeri più frequenti, relativamente alle M estrazioni considerate (vedi l' Analisi statistica dei 90 numeri). In altre parole un numero Possibile è un numero Freddo che in passato ha mostrato di avere una frequenza di estrazione alta.

Sezione



2 Usare WorldSystem

2.1 Per iniziare...

WorldSystem offre un'interfaccia molto semplice ed user-friendly che fin da subito mette l'utente in grado di realizzare sistemi ed analisi, anche complessi, per le più diffuse librerie.

Di seguito una brevissima descrizione dei passi iniziali per creare in pochissimo tempo il tuo primo sistema:

- La prima cosa da fare è scegliere, sulla finestra [Scelta Lotteria](#) che viene mostrata a ciascun avvio, la Lotteria alla quali si desidera giocare; si può selezionare una delle Lotterie precaricate in WorldSystem o [crearne una nuova](#);
- Una volta scelta la Lotteria, il programma mostra la [finestra per la selezione del pronostico](#) (i numeri tra i quali scegliere quelli da mettere in gioco) e quella di [impostazione del tipo di sistema](#), condizionato o ridotto con matrici/ridotti istantanei;
- A questo punto occorre scegliere quale tipo di sistema realizzare:
 - il modo più semplice è quello di utilizzare una [matrice](#): in tal caso basta scegliere (eventualmente con la funzione [Quick Pick](#)) i numeri da giocare - e gli eventuali numeri Bonus per Lotterie come il Powerball - ed il tipo di matrice (in base al tipo di vincita garantita); cliccando sul pulsante [Sviluppa sistema usando la matrice](#) nella finestra delle condizioni e delle matrici il programma genererà istantaneamente le colonne componenti il sistema;
 - si può decidere di realizzare un sistema condizionato impostando i valori desiderati per una o più [condizioni](#) in modo da escludere dallo sviluppo le colonne che si ritengono meno probabili; per sviluppare il sistema basta cliccare sul pulsante [Sviluppa sistema](#) nella finestra delle condizioni e delle matrici, o sull'analogo pulsante sulla barra degli strumenti; ovviamente si può decidere di sottoporre il sistema ad una riduzione.
- Una volta sviluppato il sistema si potranno [visualizzare](#) le colonne generate o [stamparle](#) su un comodo prospetto.

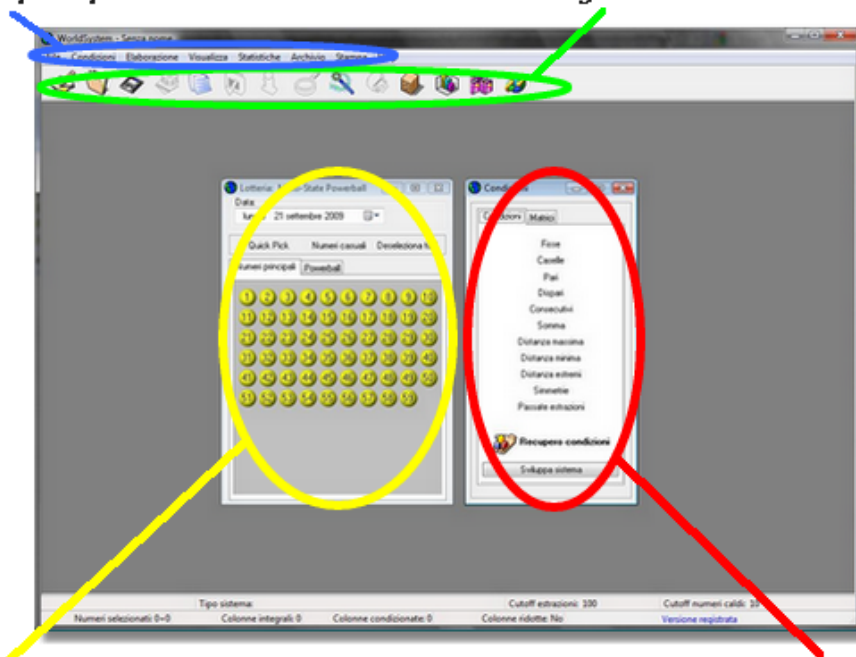
Quella descritta sopra è una procedura base per la generazione di un sistema; ovviamente l'utente più esperto potrà utilizzare tutte le numerose funzionalità messe a disposizione dal programma per elaborare sistemi ed analisi più complessi.

2.2 L'interfaccia utente

Progettata per un utilizzo semplice ed immediato, l'interfaccia di WorldSystem è costituita da cinque elementi fondamentali. Cliccando sulle quattro aree evidenziate nella schermata sottostante è possibile leggere una descrizione dettagliata delle varie funzioni di WorldSystem.

Il menu principale

La barra degli strumenti



Il tabellone del pronostico

La finestra delle condizioni e delle matrici

2.2.1 Il tabellone del pronostico

Nella finestra del tabellone del pronostico è possibile indicare i numeri che si intende mettere in gioco.

Qualora la lotteria corrente prevedesse il gioco di un numero bonus sarà visibile un'apposita sezione per la scelta dei numeri da giocare come bonus.

Sono presenti inoltre dei pulsanti che permettono l'accesso a funzioni che aiutano il giocatore nella scelta dei numeri da inserire nel pronostico.

2.2.1.1 Quick Pick

Questa funzione, accessibile sia mediante il pulsante posto sul tabellone che dalla relativa voce del menu 'Analisi statistiche', è molto utile nella fase di definizione del pronostico; offre, infatti, al giocatore dei suggerimenti sui numeri da giocare in base a criteri statistici.

L'approccio proposto, di derivazione anglosassone, è basato sull'analisi statistica delle passate estrazioni al fine di classificare i numeri in base alle loro caratteristiche con lo scopo di suggerire quelli tra essi che offrono le maggiori possibilità di vincita.

Nella finestra del Quick Pick sono presenti delle liste dalle quali è possibile selezionare in maniera estremamente rapida numeri Caldi, Freddi e Possibili.

La base statistica sulla quale vengono effettuate le analisi è definita dal numero M di passate estrazioni considerate (un buon valore è di circa 100 passate estrazioni ma tale valore è comunque settabile dal giocatore).

I numeri **Caldi** sono tutti i numeri che sono stati estratti almeno una volta nelle ultime N estrazioni, dove N è il 'limite numeri caldi' definibile dall'utente (il valore consigliato è di circa 40-50). Tra parentesi è indicato il numero di volte che un numero è stato estratto nelle ultime M estrazioni; i numeri Caldi sono mostrati in ordine decrescente di occorrenza.

I numeri **Freddi** sono tutti i numeri che non sono Caldi. Nella lista dei numeri Freddi per ciascun numero tra parentesi è indicato il suo ritardo; i numeri freddi sono visualizzati dal più frequente al meno frequente.

I numeri **Possibili** sono numeri Freddi che appaiono nel primo terzo della tabella dei numeri più frequenti, relativamente alle M estrazioni considerate (vedi l' Analisi statistica dei 90 numeri). In altre parole un numero Possibile è un numero Freddo che in passato ha mostrato di avere una frequenza di estrazione alta.

Nell'ultima lista sono indicati i numeri dell'ultima estrazione; tra parentesi è indicato il numero di volte che un numero è stato estratto nelle ultime M estrazioni; essi sono mostrati in ordine decrescente di occorrenza.

Qualora si stesse giocando ad una lotteria che ha uno o più numeri bonus, è visibile il riquadro 'Opzioni numeri bonus' con le impostazioni per i numeri bonus: è possibile decidere se considerare o meno nel calcolo dei numeri Caldi, Freddi e Possibili gli eventuali numeri bonus.

Per esempio, se si sta giocando al Powerball, si possono ottenere le statistiche sul solo numero Poweball selezionando la terza opzione nel riquadro.

2.2.1.2 Numeri casuali

Mediante questa funzione è possibile generare casualmente una quantità a scelta di numeri che verranno inseriti nel pronostico corrente. Questa è una funzione molto utile se si intende realizzare un sistema senza particolari preferenze sui numeri del pronostico e ci si intende affidare al fato.

2.2.1.3 Deseleziona tutti

Premendo questo pulsante si procederà alla cancellazione del pronostico presente sul tabellone dei numeri.

2.2.2 La finestra delle condizioni e delle matrici

In questa finestra si deve selezionare la tipologia di sistema che si intende giocare: **Condizionato** (integrale o ridotto) o con **Matrici**. Questi sono i due modi diversi in cui si può generare un sistema.

Utilizzando i pulsanti presenti sulla prima linguetta 'Condizioni' è possibile aprire le finestre dalle quali si possono impostare i parametri delle diverse condizioni. Le condizioni attivate verranno evidenziate con la colorazione dell'etichetta in rosso.

Premendo il pulsante 'Sviluppa sistema' (o indifferentemente l'equivalente bottone sulla barra degli strumenti) si fa in modo che il programma elabori il sistema costituito dai numeri selezionati sul tabellone, dalle eventuali condizioni impostate e l'eventuale riduzione.

Sulla seconda linguetta 'Matrici' sono invece mostrate le matrici presenti nel programma relativamente ai numeri selezionati sul tabellone; vengono indicate il numero di fisse (se presenti), la garanzia ed il numero finale di colonne che la matrice genererà.

Premendo il pulsante 'Sviluppa il sistema usando la matrice' (o indifferentemente l'equivalente bottone sulla barra degli strumenti, che nel caso di sistema con Matrici presenterà una piccola W - dal termine inglese Wheel ovvero matrice - rossa in basso a sinistra) si fa in modo che il programma elabori il sistema costituito dai numeri selezionati sul tabellone utilizzando la matrice desiderata.

Le condizioni disponibili sono:

[Fisse](#)
[Caselle](#)
[Pari](#)
[Dispari](#)
[Consecutivi](#)
[Somma](#)
[Distanza massima](#)
[Distanza minima](#)
[Distanza estremi](#)
[Simmetrie](#)
[Passate estrazioni](#)

E' disponibile anche una funzione di [Recupero condizioni](#).

2.2.3 Il menu principale

2.2.3.1 File

2.2.3.1.1 Nuovo sistema

Utilizzando questa comando si potrà iniziare ad elaborare un nuovo sistema il cui nome iniziale sarà 'Senza nome'. Tutti i dati relativi al sistema che si sta elaborando verranno cancellati ma prima di questo il programma chiederà automaticamente se si desidera salvare il sistema in uso.

2.2.3.1.2 Apri sistema

Utilizzando questa funzione è possibile aprire e caricare in memoria un sistema precedentemente salvato. Poiché il sistema da aprire andrà a sostituire i dati relativi al sistema in uso il programma chiederà se si desidera salvare il sistema attualmente in memoria.

2.2.3.1.3 Salva sistema

Con questo comando il programma salverà su disco il sistema contenuto in memoria utilizzando il nome attuale. Se è stata attivata l'apposita opzione, verranno salvate anche le colonne dello sviluppo eventualmente effettuato. I files dei sistemi WorldSystem hanno estensione '.wss'.

2.2.3.1.4 Salva sistema con nome

Con questo comando il programma salverà su disco il sistema contenuto in memoria chiedendo all'utente il nome da assegnare al file. Se è stata attivata l'apposita opzione, verranno salvate anche le colonne dello sviluppo eventualmente effettuato. I files dei sistemi WorldSystem hanno estensione '.wss'.

2.2.3.1.5 Cancella sistema

Mediante questo comando è possibile cancellare dei vecchi sistemi precedentemente salvati che non si desidera più conservare.

2.2.3.1.6 Aggiungi nuova Lotteria

Tale funzione è accessibile sia dalla finestra [Scelta Lotteria](#) che dal menu *File*. Mediante questa funzione è possibile aggiungere nuove Lotterie - scelte tra le migliaia di Lotterie giocate nei diversi paesi del mondo - oltre a quelle fornite di default dal programma. Per aggiungere una nuova Lotteria basta seguire la procedura guidata proposta; per creare una nuova Lotteria occorre:

- selezionare la Regione di appartenenza della Lotteria (Stati Uniti, Canada, Europa, Altri);
- inserire lo Stato della Lotteria;
- inserire il nome della Lotteria;
- eventualmente indicare che la lotteria è di tipo multi-Stato (per le lotterie, come il Powerball giocate in più Stati);
- impostare il numero iniziale e finale della lotteria;
- impostare il numero di numeri di ogni colonna;
- impostare il numero di eventuali numeri Bonus;
- eventualmente impostare il tipo di lotteria (PowerBall, Keno, etc.) e le opzioni relative;
- impostare le informazioni sulle combinazioni vincenti ed eventualmente sul bonus.

Al termine della procedura guidata il programma mostra una finestra di riepilogo con le principali impostazioni definite; qualora le impostazioni fossero corrette basterà cliccare sul bottone *Sì* per creare la nuova lotteria.

Il programma si avvierà con in memoria i dati della lotteria appena creata.

Qualora si desiderasse creare un archivio contenente le passate estrazioni per la nuova lotteria basterà semplicemente cliccare sul pulsante *Archivio estrazioni* sulla barra degli strumenti.

2.2.3.1.7 Scelta Lotteria

La prima cosa da fare in WorldSystem consiste nello scegliere una Lotteria tra tutte quelle presenti all'interno del programma.

Per aprire una lotteria occorre:

1. Cliccare sulla voce del menu *File* (accesso veloce F2);
2. Scegliere dalla tendina in alto a sinistra la regione di appartenenza (ad es. Europa, Australia o Altri) della Lotteria cui si intende giocare;
3. Selezionare dalla lista a sinistra lo Stato di appartenenza della Lotteria;
4. Fare doppio click, nella lista a destra, sul nome della Lotteria che si intende aprire o, semplicemente, selezionarlo e cliccare sul pulsante *OK*.

Il nome della lotteria aperta è sempre visibile nella barra del titolo della finestra del tabellone del pronostico.

Per far sì che una lotteria venga aperta automaticamente all'avvio del programma basta spuntare la casella *Carica automaticamente all'avvio* nella finestra *Scelta Lotteria* prima di cliccare sul pulsante *OK*. Dal prossimo avvio, il programma caricherà in automatico la Lotteria prescelta.

Dalla finestra *Scelta Lotteria* è possibile accedere alle funzioni [Aggiungi Lotteria](#) e [Modifica Lotteria](#).

2.2.3.1.7.1 Modifica Lotteria

La funzione *Modifica Lotteria* è accessibile dalla finestra [Scelta Lotteria](#).

Mediante tale funzione è possibile modificare alcune delle informazioni ed impostazioni relative alla Lotteria in uso, come le informazioni relative alle punteggi vincenti.

Altre informazioni caratterizzanti la Lotteria (quali il nome, lo Stato, ecc.), invece, non possono essere modificati.

Qualora per una Lotteria cambiassero una o più di queste informazioni, sarà necessario creare una nuova Lotteria anziché modificare quella esistente: in tal modo è possibile definire una nova

Lotteria ex-novo, poiché modifiche alle principali caratteristiche di una Lotteria possono modificarne le probabilità di vincita; in altre parole le precedenti estrazione e/o le relative statistiche non risulterebbero significative.

2.2.3.1.8 Informazioni sulla Lotteria

Mediante la voce *Informazioni sulla Lotteria* del menu File si accede ad una finestra che mostra tutte le informazioni relative alla Lotteria corrente.

Le informazioni mostrate per ciascuna Lotteria sono:

- Regione
- Sato
- Nome
- Numero iniziale e finale
- Numeri estratti (lunghezza delle colonne vincenti)
- Numeri Bonus
- Tipo di Lotteria (Powerball, Keno)
- Informazioni sui punteggi vincenti

Nella parte inferiore della finestra sono indicati i nomi del file di definizione della Lotteria e del relativo file dell'archivio.

2.2.3.1.9 Cancella Lotteria

Mediante questo comando è possibile cancellare una delle lotterie presenti nel programma.

2.2.3.1.10 Cancella archivio Lotteria

Mediante questo comando è possibile cancellare uno dei files di archivio delle Lotterie presenti nel programma.

2.2.3.1.11 Aggiorna

LottoSpecialist offre all'utente la possibilità di aggiornare facilmente l'archivio delle estrazioni per tutte le Lotterie supportate ed eventualmente anche i files di definizione delle Lotterie.

2.2.3.1.11.1 Archivio Lotterie

Per scaricare dal sito internet Xamig gli archivi aggiornati per le Lotterie supportate da WorldSystem, basta cliccare sul pulsante *Aggiorna* nella finestra Aggiornamento archivio Lotterie accessibile dal sotto-menu *Aggiorna* del menu *File*.

Cliccando sul pulsante, il programma si conetterà automaticamente ad internet, scaricherà i files degli archivi e li installerà. Nel riquadro a destra verranno mostrati i nomi delle Lotterie per le quali è stato effettuato l'aggiornamento.

Le Lotterie per le quali verrà effettuato l'aggiornamento saranno quelle presenti di default in WorldSystem e quelle opzionali disponibili in abbonamento.

2.2.3.1.11.2 Definizioni Lotterie

Poiché spesso accade che le definizioni, come il numero di numeri estratti ed altre info, di alcune Lotterie cambino, WorldSystem offre una utile funzione di aggiornamento automatico dei files delle definizioni delle Lotterie supportate. Per poter aggiornare le definizioni delle Lotterie basterà semplicemente cliccare sul pulsante *Aggiorna* nella finestra accessibile dal sotto-menu *Aggiorna* del menu *File*.

2.2.3.1.12 Editor matrici

Questa funzione è accessibile dal menu *File*.

WorldSystem offre nativamente un gran numero di matrici, ma, in ogni caso, mediante questa funzione del programma è possibile crearne di nuove (ridotti istantanei) che potranno in seguito essere utilizzate per sviluppare i sistemi creati dall'utente; tali nuove matrici si aggiungeranno a quelle già presenti nella finestra [Matrici/Ridotti istantanei](#) (saranno distinguibili da quelle fornite con il programma in quanto riporteranno nel campo "Note" la dicitura 'Utente').

Occorre indicare le caratteristiche della matrice che si intende creare indicando la quantità di numeri in gioco, il numero di fisse, il tipo di riduzione e la garanzia di vincita minima che la matrice assicura. Il nome della matrice verrà creato automaticamente in base alle sue caratteristiche.

Creare una nuova matrice è facile:

1. selezionare la voce *Editor matrici* dal menu *File*;
2. indicare il numero di numeri per colonna mediante l'apposito selettore;
3. indicare il numero di numeri diversi presenti nella matrice;
4. indicare il numero di colonne componenti la matrice; questo comporterà l'aggiornamento del numero di righe della griglia in alto;
5. indicare il punteggio garantito in caso il pronostico sia corretto;
6. indicare la quantità di numeri che occorre indovinare per garantire la vincita di cui al punto precedente;
7. inserire i numeri di ciascuna colonna componente la matrice nella griglia; utilizzare il pulsante Tab della tastiera per spostarsi da una casella all'altra dopo aver inserito ciascun numero. ATTENZIONE: occorre ricordarsi che i numeri da inserire non sono quelli che si intende giocare ma rappresentano la posizione equivalente (a partire dal numero 1) dei numeri che comporranno, successivamente, il pronostico verrà giocato;
8. cliccare sul pulsante *Verifica matrice*; in tal modo si verificherà che la matrice inserita sia coerente con le caratteristiche impostate;
9. salvare la matrice sul disco fisso nella sotto-cartella *Wheels* della cartella di installazione di WorldSystem;
10. il nome della matrice verrà generato automaticamente; le matrici hanno un'estensione del tipo ".wlX" (dove X indica la lunghezza di ciascuna colonna, ad es. un file con estensione .wl6 indica una matrice per una Lotteria di tipo Pick-6 come il SuperEnalotto) e vengono salvate nelle sotto cartelle relative nella cartella *Wheels*.

2.2.3.1.13 Esci

Mediante questo comando si esce da WorldSystem. Se i dati relativi al sistema in memoria non sono stati salvati il programma chiederà se si desidera salvarli.

2.2.3.2 Condizioni

Se viene posto in gioco un insieme corposo di numeri e, quindi di colonne, è possibile ridurre il numero di colonne generate applicando delle condizioni che elimineranno tutte le colonne che non dovessero soddisfarle. WorldSystem offre una grande varietà di condizioni.

Tutte le finestre delle condizioni hanno delle caratteristiche in comune: innanzitutto è necessario selezionare i valori prescelti per la condizione poi, affinché il condizionamento sia considerato nello sviluppo del sistema, è necessario selezionare la casella *Attiva* nell'angolo in alto a destra nelle finestre.

I filtri attivi verranno evidenziati in rosso nella [finestra delle condizioni](#).

In ogni finestra delle condizioni sono poi presenti, nella parte bassa della finestra, delle [informazioni statistiche sulla condizione](#) selezionata (sia in forma grafica che in forma tabellare).

Nei paragrafi successivi viene spiegato nel dettaglio il significato di ciascuna condizione, il suo uso e il suo effetto mediante un esempio.

In tutti gli esempi, ci si riferisce a Lotterie del tipo 6/90 come il SuperEnalotto, ma ovviamente le condizioni possono essere utilizzate con ogni tipo di Lotteria.

2.2.3.2.1 Fisse

Le fisse sono il tipo di condizione più semplice da comprendere e per questo sono frequentemente usate anche perché il condizionamento basato sulle fisse permette di ridurre drasticamente il numero di colonne di un sistema. Per impostare uno o più numeri come fisse occorre selezionare sul pannello delle condizioni la voce *Fisse* ed impostare sul tabellone presente nella finestra i numeri desiderati.

Tale filtro ha l'effetto di far sì che tutte le colonne del sistema generato contengano i numeri impostati come fisse.

2.2.3.2.2 Caselle

Con la condizione Caselle è possibile indicare il campo di variazione numerico per ciascuna delle caselle di cui si compone la combinazione vincente.

Poiché i numeri che costituiscono le colonne vengono ordinati in ordine crescente, è chiaro che è alquanto improbabile che nella prima casella vi sia un numero molto alto ad esempio superiore a 50 quindi si può pensare di impostare nella prima casella un intervallo da 10 a 40, ciò vuol dire che nel sistema saranno incluse solo quelle combinazioni che presentano come primo numero un valore compreso tra 10 e 40. Naturalmente è possibile impostare intervalli di variazione per ciascuna delle caselle.

2.2.3.2.3 Pari

Questa condizione serve ad impostare quanti numeri pari desideriamo che siano presenti nelle colonne che intendiamo mettere in gioco.

Ad esempio nella combinazione 12 34 65 67 80 88 sono presenti quattro numeri pari.

2.2.3.2.4 Dispari

Questa condizione serve ad impostare quanti numeri dispari desideriamo che siano presenti nelle colonne che intendiamo mettere in gioco. Ad esempio nella combinazione 12 34 65 67 80 88 sono presenti due numeri dispari.

2.2.3.2.5 Consecutivi

In una colonna si verifica una consecutività numerica quando sono presenti due numeri che differiscono di una unità. Tramite questa condizione è possibile limitare la sequenza massima di consecutività presenti in una colonna. Ad esempio nella colonna 23 24 45 46 47 78 vi è una sequenza massima di due consecutività corrispondente ai numeri 45_46_47.

2.2.3.2.6 Somma

Per somma si intende il risultato della somma di tutti i numeri della colonna vincente. Ad esempio nella combinazione 12 23 45 56 67 80 la somma è pari a $12 + 23 + 45 + 56 + 67 + 80 = 283$. Il programma permette di impostare fino a tre intervalli di somma: si può ad esempio decidere di mettere in gioco le colonne che presentano una somma compresa tra 100 e 150, tra 210 e 30, tra 370 e 410. Al fine di permettere l'immissione di intervalli che abbiano un senso logico occorre considerare la somma massima e minima raggiungibile dal pronostico impostato, questi valori sono indicati nelle due caselle in giallo presenti nella finestra della condizione somma. Supponiamo che il pronostico sia composto dai numeri 1, 4, 6, 12, 20, 33, 38, 60, 65, 72 le varie combinazioni generate da questi numeri al massimo potranno avere una somma pari a $(20 + 33 + 38 + 60 + 65 + 72) = 288$ (questo valore è indicato nella casella max) sarebbe quindi illogico impostare un intervallo di somma tra 300 e 450 perchè nessuna combinazione verrebbe accettata. Un ragionamento analogo può essere fatto per il valore minimo della somma raggiungibile dal sistema che è pari a $(1 + 4 + 12 + 20 + 33 + 38) = 108$ (questo valore è indicato nella casella min), è quindi inutile impostare un intervallo tra 30 e 100.

2.2.3.2.7 Distanza massima

Per distanza massima si intende la distanza massima tra due numeri vicini. Ad esempio la colonna 12 23 45 67 78 89 presenta una distanza massima pari a 22, cioè la distanza intercorrente tra i numeri 23 e 45. Nelle apposite caselle è possibile digitare l'intervallo numerico all'interno del quale dovrà ricadere la distanza massima per le colonne che si intendono mettere in gioco. Si può stabilire ad esempio che le colonne del sistema abbiano una distanza massima compresa tra 10 e 35. La distanza massima in ogni caso è un parametro variabile tra 1 e 85 quindi i valori inseriti dall'utente per essere corretti devono risultare entro questi limiti.

2.2.3.2.8 Distanza minima

Per distanza minima si intende la distanza minima tra due numeri vicini. Ad esempio la colonna 12 16 43 61 72 83 presenta una distanza minima pari a 4, cioè la distanza intercorrente tra i numeri 12 e 16. Nelle apposite caselle è possibile digitare l'intervallo numerico all'interno del quale dovrà ricadere la distanza minima per le colonne che si intendono mettere in gioco. Si può stabilire ad esempio che le colonne del sistema abbiano una distanza minima compresa tra 1 e 10. La distanza minima in ogni caso è un parametro variabile tra 1 e 17 quindi i valori inseriti dall'utente per essere corretti devono risultare entro questi limiti.

2.2.3.2.9 Distanza estremi

Per distanza degli estremi si intende la distanza intercorrente tra il numero più piccolo e quello più grande di una colonna. Ad esempio la colonna 14 15 24 56 78 83 presenta una distanza degli estremi pari a $(83 - 14) = 69$. È possibile digitare l'intervallo all'interno del quale dovrà ricadere la distanza degli estremi. La distanza degli estremi in ogni caso è un parametro variabile tra 5 e 89 quindi i valori inseriti dall'utente per essere corretti devono risultare entro questi limiti.

2.2.3.2.10 Simmetrie

Si ha una simmetria quando due caselle in determinate posizioni della colonna contengono dei numeri la cui somma è pari a 91. Le coppie di caselle che vengono prese in considerazione dal programma sono (1,6) (2,5) (3,4). Ad esempio nella colonna 5 12 34 54 79 87 è presente una simmetria nella coppia data dalla seconda e quinta casella la cui somma è $12+79=91$.

2.2.3.2.11 Passate estrazioni

La condizione Passate estrazioni consente di impostare il punteggio che ciascuna colonna dello sviluppo otterrebbe per le passate estrazioni. Mediante l'apposito selettore è possibile modificare il numero di passate estrazioni da considerare. Se, ad esempio, la condizione Passate estrazioni è attiva, le presenze consentite sono 1 e 2 e le estrazioni da considerare sono le ultime 10, solo le colonne che hanno 1 o 2 numeri in comune con le ultime 10 colonne vincenti faranno parte del sistema risultante.

2.2.3.2.12 Recupero condizioni

WorldSystem offre un'innovativa funzione di recupero delle condizioni errate. Tale esigenza nasce dalla considerazione statistica che difficilmente è possibile settare molte condizioni senza sbagliarne neanche una.

Mediante i recuperi dei filtri è possibile stabilire il numero massimo di condizioni che si possono sbagliare. Supponiamo di avere impostato nel nostro sistema 6 condizioni, ebbene possiamo stabilire che tra queste 5 di queste 6 condizioni è possibile sbagliarne fino a 3. In questa maniera il sistema verrà sviluppato in modo tale che sarà possibile realizzare delle vincite anche sbagliando delle condizioni. Naturalmente più si aumenta il numero delle condizioni che è possibile sbagliare più aumenterà il numero delle colonne del sistema.

Per esempio supponiamo di aver impostato i filtri: Caselle, Pari, Consecutivi, Somma e Distanza massima.

Supponiamo ora di voler far sì che sia possibile sbagliare 1 o 2 condizioni tra Pari, Consecutivi e Somma.

Per far questo basterà selezionare le condizioni interessate nella lista di sinistra (Condizioni attive) nella finestra di Recupero condizioni e spostarli nella lista di destra (Condizioni da recuperare), impostare il numero massimo di condizioni che si possono sbagliare ed infine attivare il recupero.

2.2.3.2.13 Disattiva tutte

Disattiva tutti i filtri mantenendone però le impostazioni in modo da poter riattivarli poi in seguito senza dover nuovamente impostarne i valori.

2.2.3.3 Elaborazione

Le funzioni accessibili da questo menu sono il cuore di WorldSystem in quanto permettono di accedere alle funzioni più innovative ed efficaci del programma.

2.2.3.3.1 Sviluppa sistema

L'operazione di sviluppo consiste nel generare tutte le combinazioni di numeri (colonne) a partire dai numeri di partenza (pronostico). In fase di sviluppo, se sono state inserite delle condizioni verranno scartate tutte le colonne che non soddisfano i condizionamenti impostati. In tal caso quello generato è detto sistema integrale condizionato.

Inoltre, per ridurre il numero delle colonne, e quindi il costo del sistema, si può decidere di "ridurre" il sistema.

Per riduzione si intende il procedimento mediante il quale verranno selezionate dal sistema integrale un sottoinsieme di colonne tali da garantire un numero di punti inferiore rispetto a quelli che si otterrebbero con il sistema integrale. In questo modo, ad esempio per una lotteria Pick-6, se si è scelta la garanzia del 5 e sul sistema integrale viene realizzato un 6 allora nell'ambito delle

colonne che compongono il sistema ridotto vi sarà sicuramente un 5 senza comunque escludere la possibilità che vi sia un 6.

Occorre precisare che ovviamente al fine di conseguire la vincita garantita è comunque necessario indovinare il pronostico ed eventualmente centrare le condizioni impostate. Ridurre un sistema è in ogni caso conveniente perché, riducendo il costo del sistema, permette di aumentare i numeri presenti nel pronostico. La riduzione si basa sull'utilizzo di complessi algoritmi matematici. Per maggiori dettagli sulle Matrici/Sistemi ridotti vedi il [capito seguente](#) in questo help.

2.2.3.3.2 Matrici / Ridotti istantanei

Le matrici (o ridotti istantanei) sono sistemi ridotti (con riduzione standard o ortogonale) non condizionati (se non, al più, con la condizione Fisse) già sviluppati con algoritmi ottimizzati che garantiscono di ottenere il miglior rapporto numeri in gioco/colonne risultanti. Il sistemista non deve fare altro che scegliere i numeri da mettere in gioco (il pronostico) ed applicare la matrice che preferisce tra quelle disponibili.

Si tratti quindi di una categoria di riduzioni, che si applicano solo ai sistemi integrali e integrali con fisse. Queste riduzioni sono basate sull'archivio delle Matrici che sono già inserite nel programma. Proprio perché le matrici sono già precalcolate non è possibile applicarle a sistemi condizionati dall'utente; lo sviluppo di questi sistemi ridotti è istantaneo perché il programma non esegue lo sviluppo ma semplicemente adatta la matrice presente in archivio al pronostico selezionato. Richiamando questa finestra comparirà una tabella dove si potrà vedere l'elenco dei sistemi memorizzati nell'archivio delle matrici per il tipo di Lotteria in uso. Per utilizzare un sistema occorre selezionare la riga della tabella dove è indicato il sistema e successivamente premere il pulsante *Usa matrice*, immediatamente si avrà in memoria lo sviluppo del sistema ridotto. Premendo il pulsante *Stampa* è possibile stampare l'elenco delle Matrici visualizzate nella griglia.

2.2.3.3.3 Verifica vincite

Utilizzando questa funzione si può verificare se il sistema messo in gioco abbia realizzato delle vincite. Naturalmente per prima cosa occorre specificare la combinazione vincente immettendo i numeri estratti e gli eventuali numeri bonus nelle apposite caselle (la colonna vincente va inserita ordinando i numeri in ordine crescente, i numeri bonus vanno inseriti nelle caselle verdi); premendo il pulsante *Verifica* il programma visualizzerà nella tabella le vincite eventualmente realizzate; l'indicazione del numero di colonna consentirà di rintracciare facilmente le colonne vincenti sulle schedine.

2.2.3.3.4 Sistemi casuali

WorldSystem offre la possibilità di giocare differenti tipi di sistemi casuali:

- Colonne casuali: genera combinazioni casuali a partire da tutti i numeri previsti dalla Lotteria;
- Colonne casuali a partire dai numeri selezionati: genera combinazioni casuali a partire dai numeri selezionati nel pronostico;
- Colonne casuali che soddisfino le condizioni impostate: genera combinazioni a partire da tutti i numeri previsti dalla Lotteria, purché esse soddisfino le condizioni definite dall'utente;
- Colonne casuali da numeri e condizioni impostati: genera combinazioni casuali a partire dai numeri selezionati nel pronostico e tali da soddisfare le condizioni impostate.

2.2.3.4 Visualizza

2.2.3.4.1 Colonne elaborate

Attivando questa finestra è possibile visualizzare le colonne del sistema elaborato che si trovano attualmente in memoria. Nella tabella viene fornita indicazione del numero progressivo di ciascuna delle combinazioni e della sua composizione. Facendo doppio click con il mouse sulle colonne, o mediante l'apposito pulsante, appare una finestra sulla quale sono riportate alcune informazioni

sulla colonna selezionata.

2.2.3.4.2 Informazioni sul sistema

In questa finestra sono riportate una serie di dettagliate informazioni relative al sistema in uso. In particolare saranno indicate il numero delle condizioni attive, il numero delle colonne integrali, il numero delle colonne che soddisfano le condizioni (colonne ammesse) ed il numero delle colonne che non soddisfano le condizioni e che quindi sono state escluse (colonne scartate). Se si è sviluppato un sistema ridotto verrà fornita indicazione del numero delle colonne ridotte e del rapporto di riduzione dato dalle colonne ridotte diviso le colonne da ridurre. Tali info sono visualizzate anche mediante dei grafici per renderne ancora più immediata la comprensione.

2.2.3.4.3 Opzioni

Selezionando la voce *Opzioni* dal menu *Visualizza* si accede ad una semplice finestra in cui si possono modificare alcune impostazioni del programma. Le opzioni mostrate e modificabili sono le seguenti:

Cutoff estrazioni: la base statistica sulla quale vengono effettuate le analisi, definita dal numero M di passate estrazioni considerate (un buon valore è di circa 100 passate estrazioni ma tale valore è comunque settabile dal giocatore).

Cutoff numeri caldi: il 'limite numeri caldi' definibile dall'utente (il valore consigliato è di circa 10-20).

Visualizza informazioni dopo ogni sviluppo: selezionando questa casella dopo ogni sviluppo verrà automaticamente visualizzata la finestra con le informazioni dettagliate sul sistema sviluppato.

Avvisa se viene caricato un sistema con colonne: attivando questa casella, ogni volta che verrà caricato un sistema di cui è stato salvato anche lo sviluppo colonnare, il programma visualizzerà un finestra per ricordare che non è necessario rieffettuare lo sviluppo.

Salva colonne sviluppate unitamente al sistema: attivando questa opzione, quando verrà salvato un sistema il programma salverà anche lo sviluppo, sempre che questo sia stato effettuato. In questo modo, quando successivamente verrà ricaricato il sistema, non sarà necessario rieffettuare lo sviluppo.

Mostra il suggerimento all'avvio: attivando questa opzione all'avvio del programma verrà mostrata la finestra del suggerimento.

Indirizzo sito internet: in questa casella è presente l'indirizzo del sito Xamig a cui ci si può collegare automaticamente premendo l'ultimo pulsante a destra della barra degli strumenti.

Codice aggiornamenti archivi extra: codice fornito in abbonamento per disporre degli aggiornamenti automatici degli archivi extra rispetto a quelli forniti gratuitamente con WorldSystem.

2.2.3.5 Statistiche

WorldSystem dispone di potenti strumenti di analisi statistica ed un'ampia parte del programma è dedicata all'analisi statistica dei numeri e dei filtri.

2.2.3.5.1 Analisi dei numeri

Questa funzione è molto utile nella fase di definizione del pronostico. Per decidere quali numeri includere nel proprio pronostico è possibile far riferimento ai vari dati presenti nella tabella delle statistiche, per ognuno dei numeri della Lotteria sarà possibile valutare:

Uscite: rappresenta il numero di volte in cui il dato numero è stato presente nella colonna vincente della lotteria considerata.

Ritardo: indica da quanti concorsi il numero non è presente nella colonna vincente.

Ritardo max: rappresenta il ritardo massimo che il numero ha fatto registrare nel corso del tempo.

Frequenza: questo valore indica ogni quante volte mediamente il numero è presente nella colonna vincente.

IC (indice di convenienza): indica la convenienza di un numero. Questo dato si ottiene moltiplicando la frequenza storica del numero (espressa in valori compresi tra 0 ed 1) per il suo ritardo attuale. Più l'indice di convenienza è elevato più è probabile che il numero esca nei prossimi concorsi.

E' possibile ordinare la tabella per ciascuno di questi dati sia in ordine crescente che decrescente inoltre per un'analisi più intuitiva è possibile visualizzare i dati in forma grafica.

Se la Lotteria in uso prevede uno o più numeri Bonus, l'utente può definire quali numeri considerare nell'analisi. Se, per esempio, la Lotteria in uso è il Powerball, è possibile visualizzare le statistiche del solo numero Powerball.

2.2.3.5.2 Analisi delle condizioni

Mediante questa funzione è possibile analizzare l'andamento statistico dei vari parametri sui quali si basano le diverse condizioni. I dati sono ricavati dall'analisi delle passate estrazioni. Per visualizzare i dati relativi ad una particolare condizione basta selezionarla dal menù a tendina in alto a destra e premere il tasto *Analizza*. Per ogni condizione verranno visualizzati nella prima colonna della tabella i diversi valori che la condizione può assumere mentre nelle colonne successive è possibile valutare per ogni valore il numero di uscite, il ritardo e la percentuale con cui si è verificato nel tempo che rappresenta in pratica la stima della probabilità di uscita di ogni valore. Si può ordinare la tabella rispetto a ciascuno di questi dati sia in ordine decrescente che crescente. I dati espressi in tabella possono essere visualizzati anche in forma grafica.

2.2.3.5.3 Analisi gruppi di numeri

Mediante questa funzione, molto utile nella fase di scelta dei numeri da inserire nel pronostico, è possibile sapere quante volte, sulla base dei precedenti concorsi, un certo gruppo di numeri ha realizzato ciascuno dei possibili punteggi.

E' possibile effettuare l'analisi su tutti i concorsi presenti in archivio o restringerla ad una certa quantità di ultimi concorsi. Sul tabellone in alto è possibile selezionare manualmente i numeri che costituiscono il gruppo numerico da analizzare. Premendo il pulsante *Calcola*, nella tabella al centro verrà visualizzata l'indicazione dei punteggi conseguiti. Premendo il pulsante *Importa* è possibile importare direttamente i numeri facenti parte del pronostico eventualmente selezionato sul tabellone principale presente all'avvio del programma e procedere così all'analisi. Premendo il pulsante *Esporta* è possibile invece effettuare l'operazione contraria, quindi i numeri eventualmente selezionati verranno trasferiti nel pronostico del tabellone principale. Premendo il pulsante *Azzerà* verrà azzerato il tabellone per la selezione manuale. Nella versione dimostrativa non possono essere analizzati gruppi costituiti da più di 10 numeri mentre nella versione registrata non vi sono limitazioni.

2.2.3.5.4 Rendimento delle condizioni

L'analisi del rendimento delle condizioni è una funzione molto importante perchè permette di valutare l'efficacia e soprattutto la convenienza delle condizioni che si sono impostate nel sistema appena calcolato. In questa finestra vengono fornite alcuni dati quali:

Colonne vincenti in archivio: rappresenta il numero di colonne attualmente presenti nell'archivio storico delle colonne vincenti.

Colonne ammesse: indica il numero delle passate colonne vincenti in archivio che soddisfano le condizioni al momento attive.

Frequenza storica: indica in % il numero delle passate colonne vincenti in archivio che soddisfano le condizioni al momento attive, può essere intesa come la probabilità del verificarsi dei condizionamenti attivi.

Colonne integrali: indica il numero delle colonne derivanti dallo sviluppo integrale senza l'applicazione delle condizioni.

Colonne condizionate: indica il numero delle colonne derivanti dallo sviluppo del sistema applicando le condizioni impostate.

Colonne filtrate: rappresenta in % il numero delle colonne che non soddisfano le condizioni impostate e che quindi saranno scartate dal sistema.

Indice di convenienza: questo valore è il più importante per l'analisi del rendimento delle condizioni impostate, in quanto sintetizza tutte le indicazioni fornite dalle precedenti informazioni in un unico dato. L'indice di convenienza è dato dal rapporto tra la percentuale di combinazioni filtrate ed il rischio che il sistema non dia la vincita di 1° categoria: tale rischio è dato dal numero 100 - frequenza storica. Più l'indice risulta essere maggiore di 1 più le condizioni impostate sono convenienti. L'indice di convenienza in pratica aumenta quando aumentano le combinazioni filtrate dalle condizioni e quando aumenta la frequenza storica delle condizioni stesse.

2.2.3.6 Archivio

WorldSystem offre la possibilità di consultare l'archivio delle estrazioni vincenti delle Lotterie supportate (per le quali è disponibile la funzione di aggiornamento automatico da Internet) e per tutte quelle che l'utente vorrà creare.

2.2.3.6.1 Apri file archivio

Aperto questa finestra è possibile consultare le colonne vincenti presenti nell'archivio della Lotteria in uso. Mediante gli appositi tasti è inoltre possibile aggiornare l'archivio oppure modificare le colonne vincenti se eventualmente ci si accorgesse di aver commesso un errore aggiornando manualmente l'archivio. E' inoltre possibile evidenziare la presenza nelle colonne vincenti di un particolare numero a scelta dell'utente agendo nell'apposita finestra. Agendo sui pulsanti di navigazione dell'archivio è possibile spostarsi in avanti o indietro di una colonna per volta o muoversi più velocemente 52 colonne alla volta è possibile inoltre posizionarsi alla fine o all'inizio dell'archivio.

Nella parte inferiore della finestra viene indicato il numero totale di colonne in archivio e la data dell'ultima colonna vincente.

2.2.3.6.2 Nuovo file archivio

Mediante questa funzione è possibile creare un nuovo archivio per la Lotteria correntemente selezionata.

Se alla Lotteria in uso è già associato un archivio, esso verrà sovrascritto; qualora invece la Lotteria fosse nuova verrà creato un nuovo archivio.

Per ciascuna colonna da inserire nell'archivio occorre indicare la data di estrazione ed i numeri vincenti in ordine crescente dal più piccolo al più grande. Qualora la Lotteria preveda anche dei numeri Bonus occorrerà indicare anche quelli.

Ciascuna colonna inserita può essere modificata o cancellata.

Una volta terminato l'inserimento basterà salvare il nuovo archivio mediante il bottone *Salva*; il file, il cui nome verrà generato automaticamente in associazione con la Lotteria cui è riferito, verrà salvato nella cartella 'drawns' della cartella di WorldSystem.

2.2.3.6.3 Aggiornamento automatico

Mediante questa funzione è possibile aggiornare facilmente l'archivio delle estrazioni per tutte le Lotterie supportate, quelle fornite gratuitamente con WorldSystem e quelle extra acquistabili in abbonamento.

Per aggiornare gli archivi delle Lotterie basta cliccare sul pulsante *Aggiorna* in alto a sinistra; nella lista nella parte destra della finestra comparirà la lista delle Lotterie i cui archivi sono stati aggiornati.

2.2.3.7 Stampa

WorldSystem mette a disposizione dell'utente diverse funzioni di stampa dei sistemi: informazioni sul sistema, colonne e condizioni.

2.2.3.7.1 Tabulato colonne

Le colonne che compongono il sistema in memoria possono essere stampate in forma tabulare utilizzando i comuni fogli A4. Si può decidere di stampare più copie dello stesso sistema, ad esempio nel caso si giochi un sistema collettivo e si voglia fornire ad ogni partecipante un elenco delle colonne giocate. Oltre alle singole colonne si può decidere di stampare anche il pronostico e le informazioni relative al sistema.

2.2.3.7.2 Prospetto su sistema e condizioni

La funzione di stampa del prospetto consente di stampare tutte le informazioni relative al sistema in memoria. Verranno stampati il pronostico, il numero delle colonne ed le altre informazioni sul sistema; inoltre verrà stampato il dettaglio di tutte le condizioni attive. L'utente può scegliere anche di stampare più copie del prospetto.

2.2.3.7.3 Imposta stampante

Per mezzo di questo comando verrà aperta l'apposita finestra di dialogo predefinita di Windows per modificare i parametri relativi alla stampante quali ad esempio la stampante da utilizzare, la quantità di inchiostro o la velocità.

2.2.4 La barra degli strumenti

Per accedere rapidamente alle funzioni più utilizzate sono disponibili i pulsanti della barra degli strumenti:



[Nuovo sistema](#)



[Apri sistema](#)



[Salva sistema](#)



[Sviluppa sistema](#)



[Wheeling Systems](#)



[Visualizza colonne elaborate](#)



[Info sul sistema](#)



[Verifica vincite](#)



[Sistemi casuali](#)



[Stampa colonne](#)



[Archivio estrazioni](#)



[Statistiche sui numeri](#)



Help in linea



Collegamento al sito Xamig

Sezione



3 Risoluzione problemi

3.1 Problemi con aggiornamento automatico

Descrizione problema: ho installato uno dei vostri programmi su Windows Vista ma quando effettuo l'aggiornamento automatico degli archivi il programma mostra il messaggio "Archivio aggiornato correttamente" ma in realtà esso non viene aggiornato. Cosa posso fare?

Il problema si verifica a causa delle impostazioni di sicurezza molto restrittive previste da Windows Vista nel caso in cui l'utente con il quale si installa il programma non sia un utente Amministratore. Per risolvere il problema basta procedere nel seguente modo:

- Aprire una finestra di Esplora Risorse ed accedere alla cartella di installazione del programma (tipicamente "C:\Programmi\Xamig\WorldSystem 1.1\")
- Selezionare il file eseguibile del programma *WorldSys11.exe*
- Fare click con il pulsante destro del mouse e selezionare la voce *Esegui come amministratore*
- Inserire la password dell'amministratore del pc
- Provare nuovamente ad effettuare l'aggiornamento dell'archivio

Sezione

IV

4 Acquisto del programma

4.1 Perché acquistare SuperEnalotto System Plus

Acquistando il programma entrerete in possesso di una versione completamente funzionante di WorldSystem senza le limitazioni sulle funzioni presenti nella versione shareware dimostrativa. Saranno disponibili le funzioni di aggiornamento manuale ed automatico dell' archivio e sarà possibile usufruire dell' assistenza via email fornita direttamente dalla Xamig. Gli utenti registrati avranno inoltre la possibilità di acquistare eventuali future versioni di WorldSystem ad un prezzo scontato.

Per saperne di più su come acquistare WorldSystem [leggete qui](#).

Si consiglia inoltre di visitare il sito www.xamig.com per conoscere le ultime novità e le eventuali offerte speciali.

4.2 Come acquistare SuperEnalotto System Plus

Il prezzo di lancio di WorldSystem è di 49 Euro

Acquistare WorldSystem è semplicissimo: basta compilare il modulo presente sul sito Xamig all'indirizzo <http://www.xamig.com/ordina.php>.

Modalità di ricezione: puoi scaricare la versione registrata dei programmi che acquisti direttamente on-line dai nostri server sicuri o ricevere a casa il cd-rom contenente i programmi acquistati.

Modalità di pagamento: è possibile pagare direttamente on-line con le più diffuse carte di credito sui sistemi sicuri PayPal o decidere di ricevere il cd-rom con i programmi o le credenziali per scaricarne la versione registrata a casa e pagare direttamente al postino.

Per conoscere eventuali variazioni ed offerte speciali si consiglia di consultare il sito www.xamig.com.

Indice analitico - F -

- A -

Aggiorna, aggiornamento 13
Aggiornamento archivio, aggiornamento archivi 13
Aggiornamento automatico archivio, aggiornamento archivio, aggiorna archivio 22
Aggiornamento definizioni delle Lotterie 14
Aggiungi nuova lotteria, nuova lotteria 11
Analisi condizioni, statistiche condizioni 20
Analisi gruppi di numeri 20
Apri archivio, apri file archivio, colonne vincenti, estrazioni, archivio 21
Apri sistema 11

- B -

Barra degli strumenti 22

- C -

Cancella file della Lotteria 13
Cancella sistema 11
Cancelle archivio della Lotteria 13
Caselle 15
Come acquistare WorldSystem, modalità 27
Condizioni, filtri, condizionamenti 15
Consecutivi 16

- D -

Deselezionare, cancellare, cancella, deseleziona 10
Disattiva condizioni, disttiva tutte 17
Dispari 16
Distanza estremi 16
Distanza massima 16
Distanza minima 16

- E -

Editor matrici, nuova matrice, crea matrice 14

Finestra delle condizioni e delle matrici 10

- I -

Impostazione stampante, imposta stampante, scegli stampante 22
Informazioni sul sistema 19
Informazioni sulla lotteria, caratteristiche lotteria 13

- M -

Matrici, Ridotti istantanei 18
Modifica lotteria 12

- N -

Numeri casuali, random 10
Numeri fissi, fisse 15
Nuovo archivio lotteria, crea archivio, nuovo archivio 22
Nuovo sistema 11

- O -

Opzioni, impostazioni 19

- P -

Pari 15
Passate estrazioni, archivio 17
Perchè acquistare WorldSystem 27
Problema aggiornamento archivio, problema aggiornamento automatico, online. internet 25

- Q -

Quick Pick, numeri caldi, numeri freddi, numeri possibili 9

- R -

Recupero, recupero condizioni, condizioni errate, condizioni sbagliate 17
Rendimento delle condizioni 21

- S -

Salva sistema 11
Salva sistema con nome 11
Scelta Lotteria, apri lotteria 12
Simmetrie 17
Sistema, Sistemi, Condizioni, Condizionato, Ridotto,
Matrice, Matrici 3
Sistemi casuali, random 18
Somma 16
Stampa prospetto sistema, stampa dettaglio sistema,
stampa informazioni sistema 22
Stampa tabulato colonne, stampa colonne, stampa
prospetto colonne 22
Statistiche numeri, analisi dei numeri, grafici 20
Sviluppa sistema, sviluppo, genera, generazione,
crea, creazione 17

- T -

Tabellone del pronostico, scelta dei numeri 9

- U -

Uscita, chiudi, esci 15

- V -

Verifica vincite, premi 18
Visualizza colonne elaborate, mostra colonne 18

