

**MICROWORLD****A) 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 o 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 estas 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 vía pantalla de:

a) El número de columnas que, en directo, supone el sistema.

b) El número de columnas verificadas, así como cuántas de estas cumplen todas y cada una de las condiciones impuestas, aceptándolas como válidas.

c) El dinero que hay que invertir.

d) El número de boletos, de 8 columnas, que requiere la combinación.

e) Cuántas 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 o doses seguidos en número superior el condicionado por las FIGURAS.

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

### SI ESTÁ EN MODO "EXPERIMENTACIÓN"

Al termino 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 ESTÁ 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 más 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 éstas, puede continuar con el desarrollo según instrucciones da 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 validas, ( 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: Vía 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 serán 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 combinación registra un premio de 1ª o 2ª o de 3ª categoría, con indicación del número de boleto y columna en 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 está en espera cada vez que encuentra un premio de cualquier categoría.

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.