



## Il cerchio ciclometrico

La funzione è accessibile facilmente dal menù alla voce "utility".

LottoDix contiene una funzione denominata "**cerchio ciclometrico**". Con tale termine intendiamo una circonferenza composta da 90 numeri sulla quale avremo modo di disegnare figure geometriche corrispondenti ai numeri sorteggiati e di visualizzare le distanze intercorrenti fra essi.

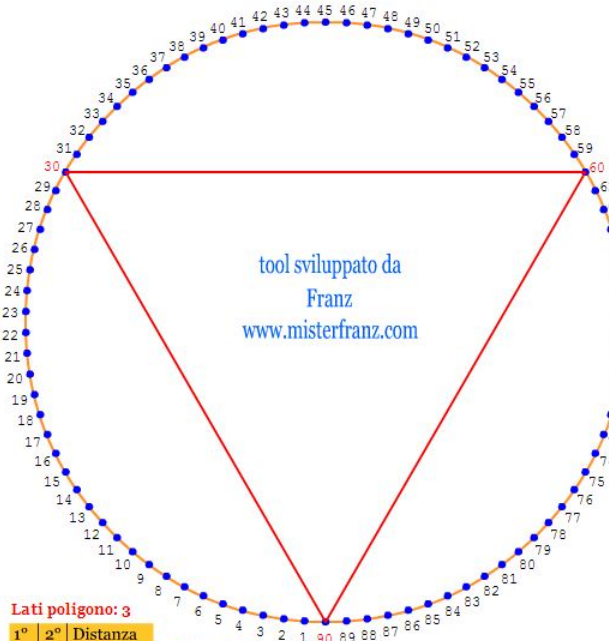
Ad esempio, potremo descrivere nel cerchio ciclometrico la figura che risulta dai 5 numeri estratti sulla ruota di Bari, oppure potremo disegnare coppie di ambi (4 numeri) aventi stessa distanza in modo da verificare se viene rappresentata una figura geometrica di interesse ciclometrico, come il rettangolo.

L'utilizzo del cerchio ciclometrico si presta anche alla individuazione di "**elementi di chiusura ciclometrici**". Ipotizzando la sortita nel quadro estrazionale di due numeri, ad esempio, appartenenti alla terzina simmetrica 30.60.90, verificheremo che l'elemento mancante affinché venga creata una figura geometrica regolare, il triangolo equilatero, sia esattamente il numero non ancora sortito della terzina simmetrica descritta.

Le previsioni scaturenti da questo "**tool visuale**", IL CERCHIO CICLOMETRICO, sono molteplici e basta un po' di fantasia e un pizzico di fortuna per intrappolare la vincita, corrispondente spesso a strutture armoniche che si vengono a creare nel quadro estrazionale.

Con la funzione studieremo la **ciclometria**, intesa come forma di metrica del cerchio, come misura delle forme più o meno anomale, che volta per volta andavano a formarsi nel quadro estrazionale. **Oggi si è giunti alla ciclometria evolutiva o dinamica**, vale a dire a quella branca di studio che osserva le diverse estrazioni come un fenomeno non indipendente come in effetti recita la legge sulla probabilità, ma in qualche modo legato da **vincoli geometrici nella loro versione dinamica, non statica ma in continua evoluzione**.

Ecco una schermata del cerchio ciclometrico.



Facciamo click su ciascuno dei numeri desiderati (nel nostro esempio 30-60-90) e successivamente faremo click su **Disegna**. Otterremo la visualizzazione delle distanze intercorrenti fra i vari numeri prescelti.

Lati poligono: 3

1°	2°	Distanza
60	30	30
90	60	30
90	30	30

Disegna

Reset

Stampa

Per ottenere le diverse figure geometriche, cliccheremo sui numeri giacenti intorno alla circonferenza usando il tasto sx del mouse. Una volta scelti i nostri numeri, cliccheremo su **Disegna**. Per resettare la scelta cliccheremo su **Reset**. Per stampare quanto visualizzato cliccheremo su **Stampa**.