

## Sviluppo Sistemi

La funzione è accessibile dal menù in alto, tra le utility .

In SuiteBox è presente un modulo denominato "**sistemi lineari**". Tramite questa funzione si sviluppano sistemi :

- sviluppo con capogiochi
- sviluppo di lunghette in ambi
- sviluppo matematico dalle terzine fine alle novine per una massa numerica da 4 a 30 numeri
- sviluppo di sistemi ortogonali
- sistemi ridotti.

### Sviluppo con capigioco

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco 01.02

---

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

a girare 03.04.05.06.07.08.09

Esempio Crea combinazione ad ambi Crea combinazione multipla

### Sviluppo lunghetta in ambi

Scomponi la lunghetta in singoli ambi

Lunghetta max 90 numeri

Scomponi in ambi

### Sviluppo matematico

Lunghetta da scomporre (4-30 num)

Scomponi in...

☒ Terzine  
☐ Quartine  
☐ Cinquine

☐ Sestine  
☐ Settime  
☐ Novine

☐ Ottine

Sviluppo matematico

**01.02**  
**01.02.03**  
**01.02.04**  
**01.02.05**  
**01.02.06**  
**01.02.07**  
**01.02.08**  
**01.02.09**  
**03.04.05.06.07.08.09**

Cliccando due volte su una delle combinazioni indicate a lato, riaccederemo alla sezione principale.

Questa schermata si riferisce allo sviluppo matematico di un sistema con capogiochi. Nel nostro caso abbiamo scelto i numeri 01.02 e quali numeri a girare : 03.04.05.06.07.08.09. Cliccando sul pulsante "crea combinazione multipla" e' apparso lo sviluppo integrale nella griglia di colore arancione.

Qualora avessimo deciso di sviluppare i due capigioco e i numeri a girare sottoforma di ambi , nella griglia arancione sarebbe apparso lo sviluppo integrale che viene riportato sotto per comodità.

**01.02**  
**01.03**  
**01.04**  
**01.05**  
**02.03**  
**02.04**  
**02.05**

Eseg

### Sviluppo con capigioco

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco

---

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

a girare

Esempio Crea combinazione ad ambi Crea combinazione multipla

### Sviluppo lunghetta in ambi

Scomponi la lunghetta in singoli ambi

Lunghetta max 90 numeri

**01.02.03.04.05.06.08.09.11.25**

Scomponi in ambi

### Sviluppo matematico

**01.02**  
**01.03**  
**01.04**  
**01.05**  
**01.06**  
**01.08**  
**01.09**  
**01.11**  
**01.25**  
**02.03**  
**02.04**  
**02.05**  
**02.06**  
**02.08**  
**02.09**  
**02.11**  
**02.25**  
**03.04**

Tramite la funzione "Sviluppo lunghetta in ambi" potremo, dopo aver inserito una massa numerica compresa tra 1 e 90, ottenere la scomposizione in ambi dei medesimi numeri. Tale scomposizione apparirà nella griglia arancione come è dimostrato a lato.

**Sviluppo con capigioco**

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco

---

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

a girare

**Sviluppo lunghetta in ambi**

Scomporre la lunghetta in singoli ambi

Lunghetta max 90 numeri

**Sviluppo matematico**

Lunghetta da scomporre (4-30 num)

Scomponi in...

☒ Terzine
 ☐ Sestine
 ☐ Ottine
 ☐ Quartine
 ☐ Settime
 ☐ Novine
 ☐ Cinquine

**01.02.03**  
**01.02.04**  
**01.02.05**  
**01.02.06**  
**01.02.08**  
**01.02.09**  
**01.02.11**  
**01.02.25**  
**01.03.04**  
**01.03.05**  
**01.03.06**  
**01.03.08**  
**01.03.09**  
**01.03.11**  
**01.03.25**  
**01.04.05**  
**01.04.06**  
**01.04.08**

Tramite la funzione "Sviluppo Matematico" inserendo da 4 a 30 numeri qualsiasi abbiamo la possibilità di ottenere lo sviluppo in terzine, quartine, cinque, sestine etc, dei medesimi, a garanzia dell'ambo. L'output dello sviluppo appare nella griglia arancione, come dimostrato a lato.

**Fusione file .cmb**

## "Sistemi ortogonali"

Con tale definizione ci riferiamo allo sviluppo di una serie numerica ,o **lunghetta**, sottoforma di sistemi in terzine, quartine, etc. la cui peculiarità è quella di organizzare tutte le combinazioni numeriche non ripetendone le sorti, per quanto risulti **matematicamente possibile**.

In sostanza, nei sistemi ortogonali oltre ad evitare inutili ripetizioni di combinazioni, non si effettuano riduzioni di combinazioni, in quanto, ad esempio, un **sistema ortogonale** per ambo di 12 numeri garantirà sempre la vincita di un ambo alla sortita di almeno 2 numeri fra quelli previsionati.

I sistemi implementati sono moltissimi e infiniti altri potranno aggiungersi attraverso semplici operazioni.

Una volta creato il sistema, utilizzando uno qualunque dei metodi, lo possiamo salvare sottoforma di file in modo da poterlo successivamente richiamare per altri scopi nella sezione delle spie. In tale sezione si capirà meglio l'utilità della funzione sviluppo sistemi che offre la possibilità di esaminare tutte le combinazioni che vogliamo senza alcuna limitazione di numeri né di giocate. I

numeri vanno inseriti nel formato ad esempio 04.23.43.21 cioè separati da un punto e sempre in doppia cifra. **Esempio: 5 va scritto come 05.**

L'utilizzo dei sistemi ortogonali si presta a notevoli speculazioni, specie se si considera l'uso intelligente nella sezione delle spie. Ai soli fini intuitivi, **immaginate di aver realizzato una tecnica la cui copertura al 100% sia garantita da una lunghetta di 15 numeri.** In tale ipotesi, sarà d'uopo accedere alla funzione sistemistica e sviluppare la massa numeri in ambi o terzine per successivamente salvarla come **file.cmb**. Il file cmb viene creato semplicemente cliccando sul pulsante recante l'omonima dicitura ( cmb). Tale file sarà utilizzabile **quando ci ritroveremo nella necessità di sviluppare un egual sistema".**

Il **file cmb** viene creato in automatico da **SuiteBox** . Qualora ve ne fosse la necessità, anche voi potreste crearne tanti e tutti a piacimento attraverso l'uso del famoso EDITOR CMB oppure, una alternativa interessante, utilizzando il blocco note in uso in tutti i computer ed accessibile attraverso la sequenza dei tasti: start-programmi-accessori-blocco note. **Il file cmb** dovrà contenere solo combinazioni numeriche disposte per riga.

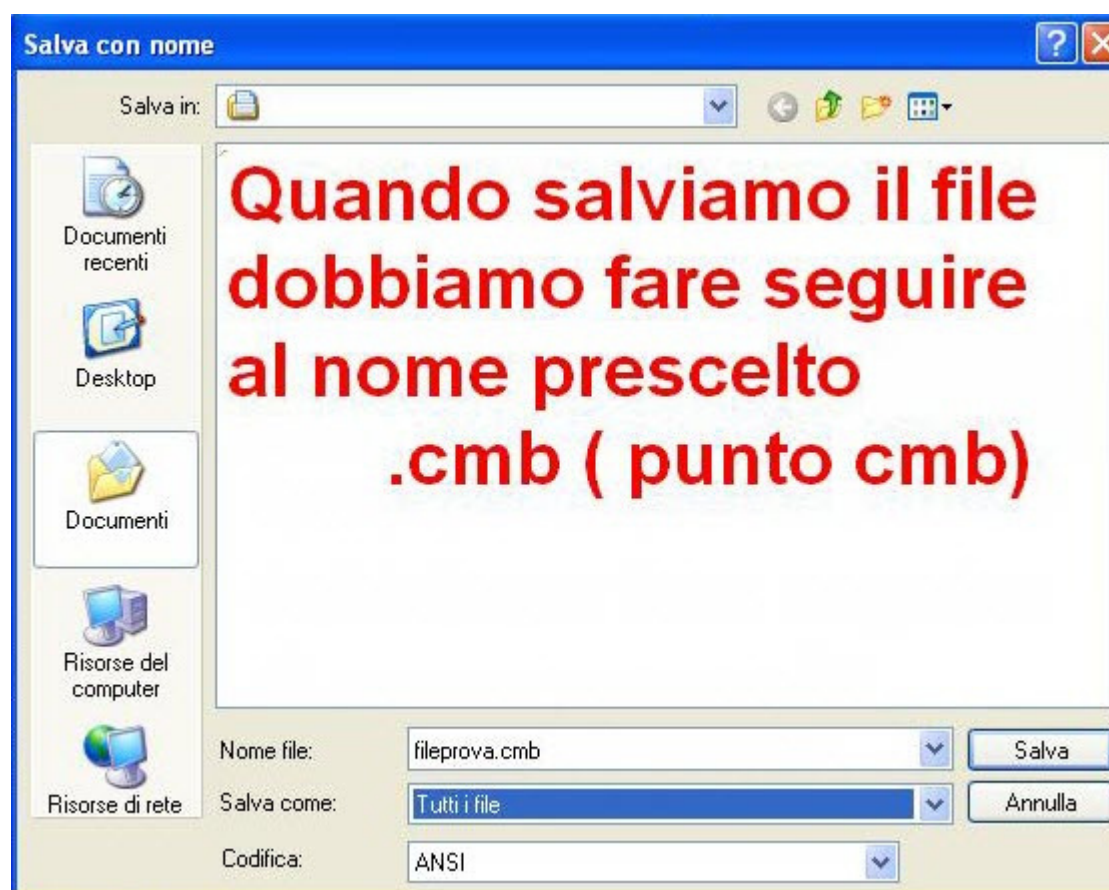
**Apriamo il nostro block note, scriviamo le nostre combinazioni così:**

**01.02**

**03.12.59**

**..... etc**

**poi salviamo il file come file cmb. Ecco l'immagine:**



**La creazione di un file cmb potremo anche realizzarla attraverso l'editor cmb.**

Tale editor è una funzione che troviamo cliccando nella sezione utility del menù in alto e scegliendo la voce **"Editor cmb"**.

I file cmb non sono altro che file di testo che hanno quella estensione. In tali file vengono scritte le combinazioni numeriche di ogni tipo.

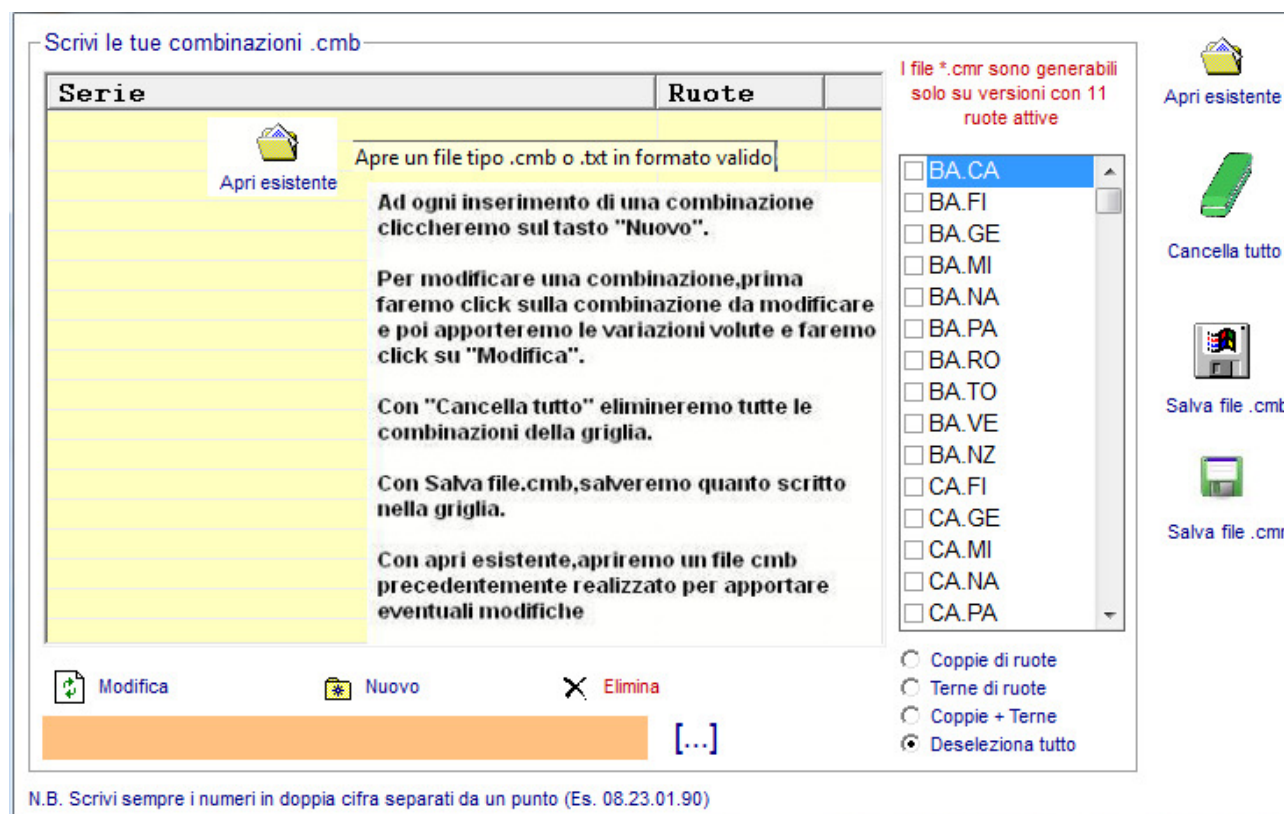
Tale funzionalità ha dei pregi notevoli perché consente di creare file di combinazioni di ogni natura semplicemente editandoli nella griglia color marroncino chiaro e pigiando sul tasto **"Nuovo"**.

La combinazione inserita potrà essere : eliminata usando l'apposito pulsante **(Elimina)**, mentre usando la funzione **"Cancella tutto"** verrebbero eliminate tutte le combinazioni in lista, oppure modificata, accedendo al pulsante **"Modifica"**, o scelta, nel senso di richiamare una combinazione precedentemente salvata, attraverso l'uso della funzione **"Apri"**.

La valenza dell'**Editor.cmb** va considerata in misura speciale perché consente all'utente di creare file filtro di ogni natura e tipo. I file filtro verranno usati per fare le verifiche su eventi spia tra i più disparati. Tale editor.cmb potrà accogliere i "numeri di Fibonacci, le terzine quadratiche, gli ambi consecutivi, le quartine

tricifriche.

Il file cmb lo si salverà cliccando sulla icona a forma di floppy disk. Una volta salvato, dandogli un nome facilmente individuabile, potrà essere usato alla occorrenza, ad esempio per porre in gioco la massa numerica scaturente dalle combinazioni indicate **da SuiteBox**.



Tali combinazioni potranno essere il frutto di fantasia, oppure potranno rappresentare lo sviluppo di un sistema qualsiasi, oppure contenere una serie numerica derivata da analisi particolareggiate dell'archivio estrazionale. Ciò che importa è la sua estrema utilità nei vari processi di SuiteBox (**Vedi sezione ritardi**). L'importanza capitale di tali file va vista in funzione della necessità di sviluppare una massa numerica derivante dalla elaborazione algoritmica.

Immaginando di aver individuato una lunghetta da 10 o più numeri, oppure una undicina con capogioco, e che rappresenti il controvalore di una lunghetta algoritmica computata sulla base di uno qualunque dei possibili accadimenti spia, utilizzando questa sezione potremo addivenire alla realizzazione di un sistema che sviluppi tutte le combinazioni possibili con la scelta dei possibili capigioco.

In sostanza, quando abbiamo fra le mani "numeri finiti", da qualunque sezione del software derivino, potremo ottimizzarne il gioco, specie ove nasca la necessità di sistemizzare, comporre a sistema i numeri stessi. Ebbene, tramite questa sezione ci sarà possibile.



Ben conosciamo l'editor cmb che consente di creare file composti da combinazioni ( suffisso.cmb). I file cmb, li potremo utilizzare nella sezione dei ritardi.

Il nuovo editor si arricchisce di una interessante routine: la possibilità di creare file .cmr che potremo richiamare nella spazio dedicato ai ritardi e alle frequenze. Il file .cmr ha la particolarità di consentire non solo la indicazione delle combinazioni , quand'anche delle ruote di verifica e controllo.

### Sezione ritardi

Ultimo concorso in archivio >>> Conc. esaminati: 31

**8513 del 29/03/12 Disponibili: 4653**

Conc. di partenza giovedì 29 mar 2012

Concorsi da esaminare

Tipo di analisi

Ruota/e di verifica

☒ BA ☐ CA ☐ FI ☐ GE ☐ MI  
☐ NA ☐ PA ☐ RO ☐ TO ☒ VE  
☒ NZ

☒ **Analisi multi ruota**

Tipo di statistica

☒ Continua ☐ Periodica

☒ Analizza tutti i 90 numeri  
☒ Analizza tutti gli ambi  
☒ Analizza tutti i terni  
☒ Analizza ambate in coppie  
☒ Analizza ambi in terzine

Singola lunghetta

10

Reset

Elabora ritardi lunghetta

Serie di lunghette

Carica serie di lunghette da file...

Da file \*.cmr

File: cf.cmr

```

05.19.21.25.41.52.57.72.80.88#BACA
05.13.19.21.25.41.52.72.80.88#BACA
05.07.13.19.21.25.41.52.72.88#BACA
12.19.23.38.48.49.70.71.82.88
05.19.21.25.41.51.52.57.72.88#BACA
05.19.21.25.41.52.57.72.80.88#BAFI
05.13.19.21.25.41.52.72.80.88#BAFI
        
```

Serie caricate: 275

Elabora ritardi della serie caricata

#	Serie	Rit. Att.	Rit. Max	S	Rit. Nat.	Fr	Pt	Fr/Pt	Ruota
1	05.19.21.25.41.52.57.72.80.88	4	9	-5	4,45	5	6,97	0,72	BA,CA
2	05.13.19.21.25.41.52.72.80.88	4	9	-5	4,45	7	6,97	1,00	BA,CA
3	05.07.13.19.21.25.41.52.72.88	3	6	-3	4,45	7	6,97	1,00	BA,CA
4	12.19.23.38.48.49.70.71.82.88	1	6	-5	4,45	9	6,97	1,29	BA,CA
5	05.19.21.25.41.51.52.57.72.88	6	9	-3	4,45	4	6,97	0,57	BA,CA
6	05.19.21.25.41.52.57.72.80.88	7	1	6	4,45	2	6,97	0,29	BA,FI
7	05.13.19.21.25.41.52.72.80.88	6	18	-12					
8	05.07.13.19.21.25.41.52.72.88	3	10	-7					
9	12.19.23.38.48.49.70.71.82.88	4	10	-6					
10	05.19.21.25.41.51.52.57.72.88	8	1	7					
11	05.19.21.25.41.52.57.72.80.88	7	10	-3					
12	05.13.19.21.25.41.52.72.80.88	6	9	-3					
13	05.07.13.19.21.25.41.52.72.88	3	10	-7					
14	12.19.23.38.48.49.70.71.82.88	4	10	-6					

Siamo nella sezione dei ritardi. Qui abbiamo scelto di analizzare il file .cmr prima elaborato grazie all'editor. Notate come in automatico, successivamente al click sul pulsante elabora, vengano fornite le statistiche delle decine con stretto riferimento alle coppie di ruote.

Oltre gli ortogonali, in SuiteBox troviamo un set di sistemi Orto-ridotti, con sviluppi in coppie, terzine etc.

A maggior chiarezza, e per mera esemplificazione, sotto espongo, TRAMITE ALCUNE ESEMPLI, le diverse probabilità di vincita dell'ambo e del terno e la loro quantità in base numeri indovinati, considerando lo sviluppo in terzine.

### Garanzie 11 numeri in terzine

Numeri	Ambo			Terno		
Indovinati	Probabilità	Minimo	Max	Probabilità	Minimo	Max
2 numeri	45,5 %	0	3	-	-	-
3 numeri	100,0 %	1	5	6,1 %	0	1

4 numeri	100,0 %	2	8	22,4 %	0	2
5 numeri	100,0 %	4	12	50,2 %	0	4

### Garanzie 12 numeri in terzine

Numeri	Ambo			Terno		
Indovinati	Probabilità	Minimo	Max	Probabilità	Minimo	Max
2 numeri	47,0 %	0	3	-	-	-
3 numeri	100,0 %	1	5	5,0 %	0	1
4 numeri	100,0 %	2	8	19,4 %	0	2
5 numeri	100,0 %	4	12	44,3 %	0	4

### Garanzie 13 numeri in terzine

Numeri	Ambo			Terno		
Indovinati	Probabilità	Minimo	Max	Probabilità	Minimo	Max
2 numeri	46,2 %	0	2	-	-	-
3 numeri	100,0 %	1	4	4,5 %	0	1
4 numeri	100,0 %	2	8	17,8 %	0	2
5 numeri	100,0 %	4	12	41,3 %	0	3

### Garanzie 14 numeri in terzine

Numeri	Ambo			Terno		
Indovinati	Probabilità	Minimo	Max	Probabilità	Minimo	Max
2 numeri	46,2 %	0	1	-	-	-
3 numeri	100,0 %	1	3	3,8 %	0	1
4 numeri	100,0 %	2	6	15,4 %	0	1
5 numeri	100,0 %	4	10	36,4 %	0	2

### Garanzie 15 numeri in terzine

Numeri	Ambo			Terno		
Indovinati	Probabilità	Minimo	Max	Probabilità	Minimo	Max
2 numeri	46,7 %	0	2	-	-	-
3 numeri	100,0 %	1	5	4,0 %	0	1
4 numeri	100,0 %	2	9	15,5 %	0	3
5 numeri	100,0 %	4	13	36,1 %	0	3

### Garanzie 16 numeri in terzine



<b>Numeri</b>	<b>Ambo</b>			<b>Terno</b>		
<b>Indovinati</b>	<b>Probabilità</b>	<b>Minimo</b>	<b>Max</b>	<b>Probabilità</b>	<b>Minimo</b>	<b>Max</b>
2 numeri	47,5 %	0	1	-	-	-
3 numeri	100,0 %	1	3	3,4 %	0	1
4 numeri	100,0 %	2	6	13,6 %	0	1
5 numeri	100,0 %	4	10	32,2 %	0	2

#### Garanzie 17 numeri in terzine

<b>Numeri</b>	<b>Ambo</b>			<b>Terno</b>		
<b>Indovinati</b>	<b>Probabilità</b>	<b>Minimo</b>	<b>Max</b>	<b>Probabilità</b>	<b>Minimo</b>	<b>Max</b>
2 numeri	48,5 %	0	2	-	-	-
3 numeri	100,0 %	1	4	3,4 %	0	1
4 numeri	100,0 %	2	8	13,4 %	0	2
5 numeri	100,0 %	4	12	31,6 %	0	3

#### Garanzie 18 numeri in terzine

<b>Numeri</b>	<b>Ambo</b>			<b>Terno</b>		
<b>Indovinati</b>	<b>Probabilità</b>	<b>Minimo</b>	<b>Max</b>	<b>Probabilità</b>	<b>Minimo</b>	<b>Max</b>
2 numeri	47,1 %	0	1	-	-	-
3 numeri	100,0 %	1	3	2,9 %	0	1
4 numeri	100,0 %	2	6	11,8 %	0	1
5 numeri	100,0 %	4	10	28,2 %	0	2

#### Garanzie 19 numeri in terzine

<b>Numeri</b>	<b>Ambo</b>			<b>Terno</b>		
<b>Indovinati</b>	<b>Probabilità</b>	<b>Minimo</b>	<b>Max</b>	<b>Probabilità</b>	<b>Minimo</b>	<b>Max</b>
2 numeri	47,4 %	0	2	-	-	-
3 numeri	100,0 %	1	5	3,0 %	0	1
4 numeri	100,0 %	2	9	11,8 %	0	2
5 numeri	100,0 %	4	13	28,0 %	0	3

#### Garanzie 20 numeri in terzine

<b>Numeri</b>	<b>Ambo</b>			<b>Terno</b>		
<b>Indovinati</b>	<b>Probabilità</b>	<b>Minimo</b>	<b>Max</b>	<b>Probabilità</b>	<b>Minimo</b>	<b>Max</b>
2 numeri	47,9 %	0	3	-	-	-
3 numeri	100,0 %	1	5	2,7 %	0	1
4 numeri	100,0 %	2	8	10,8 %	0	2

5 numeri	100,0 %	4	12	25,8 %	0	4
----------	---------	---	----	--------	---	---



## Sviluppo con capogioco

**Sviluppo con capigioco**

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco  Esempio

---

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

a girare

Coppie Terzine Multipla

sviluppiamo un sistema con il capogioco 12.

N.B. i capogiocchi potranno anche essere più di uno: a voi la scelta.

Una volta inserito il numero capogioco nell'apposita casella e i numeri a girare nella casella viola, potremo scegliere 3 modalità di sviluppo: in coppie, in terzine oppure multipla.

Nel nostro esempio abbiamo considerato lo sviluppo in coppie. Cliccando sul pulsante coppie si apre una form ove scriveremo il nome del ns sistema.

**Sviluppo lunghetta in**

Lunghetta max 90 numeri

Scomponi

**Sviluppo matematico**

Lunghetta da scomporre (4-3)

Scomponi in...

☒ Terzine  
☐ Quartine  
☐ Cinquine

Sviluppo

**Salva con nome**

Salva in: File\_CMB

000\_AutoSpy  
1  
2  
3  
dopo aver scritto il nome del nostro sistema, pigieremo su "salva".  
c  
c  
c  
03apr2008\_13.38.15\_AutoSpy  
03apr2008\_13.41.7\_AutoSpy  
03apr2008\_13.49.15\_AutoSpy  
03apr2008\_14.27.33\_AutoSpy

4  
90numeriOrtog  
90numeriiridotto  
a2  
a3  
a5  
Ambi Biunivoci  
ambi capogioco  
ambi capogioco  
ambi capogioco  
ambi capogioco  
Ambi Compleme  
ambi consecuti

Nome file: dodici capogioco Salva

### Sviluppo con capigioco

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco

12

Esempio

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

90

a girare

45.10.08.01.17.90

Coppie

Terzine

Multipia

### Sviluppo lunghetta in ambi

Lunghetta max 90 numeri

90

12  
12.45  
12.10  
12.08  
12.01  
12.17  
12.90

Ecco la immagine dello sviluppo che sarà visualizzata.

Questo file salvato lo potremo usare come filtro nella sezione spie.

### Combinazione creata con successo



Combinazione salvata su file .cmb

OK

Scomponi in...

☒ Terzine  
☐ Quartine  
☐ Cinquine

☐ Sestine  
☐ Settime

☐ Ottine  
☐ Novine

Sviluppo matematico



Selezione multipla di file .cmb



Esegui fusione

### Sviluppo con capigioco

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco

12

Esempio

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

90

a girare

45.10.08.01.17.90

Coppie

Terzine

Multipla

### Sviluppo lunghetta in ambi

Lunghetta max 90 numeri

90

01.02.03.20.23.24

Scomponi in ambi

12

12.45.10

12.45.08

12.45.01

12.45.17

12.45.90

12.10.08

12.10.01

12.10.17

12.10.90

12.08.01

12.08.17

12.08.90

12.01.17

12.01.90

12.17.90

Qualora avessimo voluto effettuare lo sviluppo in terzine con capogioco, ci sarebbe bastato cliccare su "Terzine".

Ecco l'immagine del sistema sviluppato.

Come al solito, il sistema sviluppato viene salvato in un file che potremo richiamare nella sezione delle spie.

Svilu

Combinazione creata con successo

Lungh



Combinazione salvata su file .cmb

Sco

Quartine

Cinquine

Settine

Novine

OK



**Sviluppo con capigioco**

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco  Esempio

---

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

a girare

Coppie Terzine Multipla

**12**  
**12.45**  
**12.10**  
**12.08**  
**12.01**  
**12.17**  
**12.90**  
**45.10.08.01.17.90**

Questa immagine riguarda lo sviluppo "Multipla".  
 Noterete che lo sviluppo avviene considerando l'ambata capogioco, poi gli ambi con capogioco (12 nel nostro caso) e infine i soli numeri di abbinamento al capogioco

**Sviluppo lunghetta in ambi**

Lunghetta max 90 numeri

01.

**Combinazione creata con successo**

Combinazione salvata su file .cmb

OK

**Sviluppo**

Lungh

Scomponi in...

☒ Terzine    ☐ Sestine    ☐ Ottine  
☐ Quartine    ☐ Settime    ☐ Novine  
☐ Cinquine

**Sviluppo matematico**

Selezione multipla di file .cmb

Esegui fusione



**Sviluppo lunghetta in ambi**

### Sviluppo con capigioco

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco

Esempio

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

90

a girare

Coppie

Terzine

Multipla

### Sviluppo lunghetta in ambi

Lunghetta max 90 numeri

90

01.02.03.20.23.24

Scomponi in ambi

### Sviluppo matematico

Lunghetta da scomporre (4-30 num)

Scomponi in...

☒ Terzine

☐ Sestine

☐ Ottine

☐ Quartine

☐ Settime

☐ Novine

☐ Cinquine

Sviluppo matematico

01.02

01.03

01.20

01.23

01.24

02.03

02.20

02.23

02.24

03.20

03.23

03.24

20.23

20.24

23.24

Questa immagine mostra i risultati ottenuti usando la funzione "Sviluppo lunghetta in ambi.

Nella griglia verde abbiamo indicato i nostri numeri e poi abbiamo pigiato su "Scomponi in ambi",ottenendo lo sviluppo dei 6 numeri in tutti gli ambi possibili.

Lo sviluppo viene salvato in un file al quale daremo un nome rimembrabile

### Fusione file .cmb



Selezione multipla di file .cmb



Esegui fusione



### Sviluppo con capigioco

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco

Esempio

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

90

a girare

Coppie

Terzine

Multipla

### Sviluppo lunghetta in ambi

Lunghetta max 90 numeri

90

Scomponi in ambi

### Sviluppo matematico

Lunghetta da scomporre (4-30 num)

01.02.03.04.21.36.89.50

Scomponi in...

☐ Terzine

☒ Sestine

☐ Ottine

☐ Quartine

☐ Settime

☐ Novine

01.02.03.04.21.36  
01.02.03.04.21.89  
01.02.03.04.21.50  
01.02.03.04.36.89  
01.02.03.04.36.50  
01.02.03.04.89.50  
01.02.03.21.36.89  
01.02.03.21.36.50  
01.02.03.21.89.50  
01.02.03.36.89.50  
01.02.04.21.36.89  
01.02.04.21.36.50  
01.02.04.21.89.50  
01.02.04.36.89.50  
01.02.21.36.89.50  
01.03.04.21.36.89  
01.03.04.21.36.50  
01.03.04.21.89.50

Questa immagine riguarda lo sviluppo matematico di una serie numerica, da noi indicata nella griglia gialla.

I numeri posti in tale griglia potremo svilupparli in terzine, quartine, cinquine...fino alle novine integrali.

Abbiamo scelto lo sviluppo in sestine e quindi abbiamo messo il pallino accanto alla voce "Sestine".

Per poter ottenere lo sviluppo in quartine,avremmo dovuto cliccare in corrispondenza dell'option button "Quartine"

### Combinazione creata con successo



Combinazione salvata su file .cmb

OK