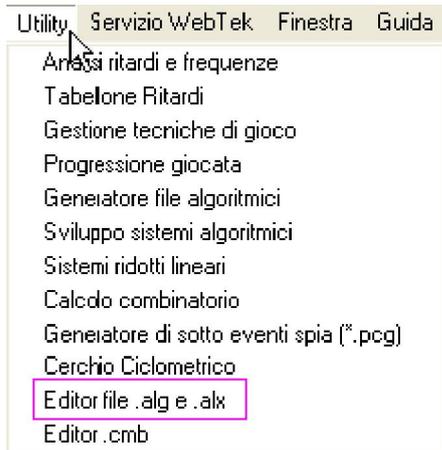


L'editor Alx

La funzione è accessibile facilmente dal menù in alto alla voce "utility":



Grazie a questa straordinaria e potentissima routine potremo fondere due o più tecniche, ove ciascuna tecnica potrà contenere algoritmi diversi.

Inoltre i file Alx trovano applicazioni in diverse routine di Grid 90 come nella sezione di sviluppo dei sistemi algoritmici, tanto per citare un esempio.

Dalla fusione otterremo un file globale che potremo utilizzare per rielaborare il pacchetto spia

Immaginiamo di aver creato due tecniche distinte formate da una ambata e 3 abbinamenti per ambo ciascuna

Possiamo verificare gli esiti prodotti da ciascuna tecnica seguendo la normale procedura oppure potremo decidere di avere una visione di insieme fondendo gli algoritmi in gioco delle due tecniche.

Per fondere,unire,compenetrare le due tecniche e quindi il gruppo dei rispettivi algoritmi,dovremo utilizzare l'editor di fusione *alx-alg*

Una volta aperto l'editor richiameremo i file da fondere, provvederemo alla fusione e otterremo un file globale.

Tale file globale lo richiameremo nella casella "Tipo di Elaborazione - Richiama una tecnica(* alx)".



I file alx, troppo importanti per passar inosservati. Essi possono essere generati in modalità diverse: quando realizziamo un metodo e salviamo la tecnica, evento che ci capiterà costantemente all'atto di utilizzo di questo magistrale strumento, oppure facendo uso dell'editor alx, ma che è anche un editor di di file alg, un manipolatore di algoritmi.



In via generale, grazie a questa straordinaria e potentissima routine potremo editare un file tecnica, fondere due o più tecniche, due o più lunghette ove ciascuna tecnica potrà contenere algoritmi diversi riferite anche a ruote diversificate.

N.B.: quando salveremo il file nell'editor Alx, affinché sia possibile utilizzarlo nella sezione "Previsione" è necessario che abbia estensione .alx .

Infatti, i file trattati dall'editor possono anche essere salvati come file.alg, cioè come dei veri e propri algoritmi.

Fondendo i file alx, file tecnica, e salvandoli come file.alx, otterremo un file globale che potremo utilizzare per la rielaborazione del metodo.

Una volta aperto l'editor richiameremo i file da fondere, provvederemo alla fusione e otterremo un file globale. Tale file globale lo richiameremo nella casella della sezione Previsioni scegliendo la voce "Richiama una tecnica"

Editor fusione file (*.alg oppure *.alx)

Carica nella lista il contenuto di file .alg oppure .alx

[...]

ID	Algoritmo	Capo...	Sorte	Amp...	Determi...
Per inserire i file tecnica bisognerà cliccare su  Apri esistente					
Si aprirà una form:					
<input type="checkbox"/> inutiò.alg <input type="checkbox"/> provaquestaqui.alg					
<input type="text"/> Nome file: <input type="button" value="Apri"/>					
<input type="text"/> Tipo file: <ul style="list-style-type: none"> File algo randomizzato (*.alg) File algo randomizzato (*.alg) File algo sommativo (*.alx) <input type="button" value="Annulla"/>					
<input type="checkbox"/> Elimina tutti gli elementi siglati <input type="button" value="Seleziona tutti"/> <input type="button" value="Deseleziona tutti"/>					

Azzera Amplif.
 Tutte le posizioni
 Resetta ruote di gioco

Dalla form potremo scegliere due tipi di file: file alg e file alx.

Se scegliamo alg visualizzeremo solo file alg ove potremo attingere. Così se scegliamo alx, visualizzeremo solo file alx ove scegliere

I file vengono scelti uno alla volta. Quindi, effettuata la selezione cliccheremo su . In questo modo il file alx si caricherà nell'editor

Editor fusione file (*.alg oppure *.alx)

controllare.alx [6]

7

ID	Algoritmo	Capo...	Sorte	Amp...	Determi...
<input checked="" type="checkbox"/> 1	+3*BA +64..	3*BA ...	1		12
<input type="checkbox"/> 1	+1*BA +45..	1*BA ...	1		
<input type="checkbox"/> 2	+1*BA +45.. # +02.. # +16.. # +03.. # +08..	1*BA ...	2		
<input type="checkbox"/> 3	+02..	1*BA ...	2		
<input type="checkbox"/> 4	+16..	1*BA ...	2		
<input type="checkbox"/> 5	+03..	1*BA ...	2		
<input type="checkbox"/> 6	+08..	1*BA ...	2		

Azzera Amplif.
 Tutte le posizioni
 Resetta ruote di gioco

Elimina tutti gli elementi siglati

Abbiamo caricato, PER ESEMPIO, due file alx che intendiamo fondere. La fusione si esegue in questo modo: selezioniamo le caselline accanto a ciascun algoritmo che intendiamo faccia parte del file finale o globale.  1

Poi clicchiamo sulla icona . Attribuiremo un nome rimembrabile. Il file che ne risulterà potrà essere richiamato nella sezione Previsione.

controllare.alx [6]

7

ID	Algoritmo	Capo...	Sorte	Amp...	Determi...
<input checked="" type="checkbox"/> 1	+3*BA +64..	3*BA ...	1		12
<input checked="" type="checkbox"/> 1	+1*BA +45..	1*BA ...	1		
<input checked="" type="checkbox"/> 2	+1*BA +45.. # +02.. # +16.. # +03.. # +08..	1*BA ...	2		
<input checked="" type="checkbox"/> 3	+02..	1*BA ...	2		
<input checked="" type="checkbox"/> 4	+16..	1*BA ...	2		
<input checked="" type="checkbox"/> 5	+03..	1*BA ...	2		
<input checked="" type="checkbox"/> 6	+08..	1*BA ...	2		

Seleziona tutti Cliccando su Seleziona tutti checkeremo tutte le caselle della colonna ID 1 (La prima colonna)

Deseleziona tutti Cliccando su Deseleziona tutti le caselle della colonna ID (La prima colonna) non avranno più il segno di spunta 1

Elimina tutti gli elementi siglati Cliccando su questa scritta elimineremo dalla lista tutti gli algoritmi selezionati

Elimina tutti gli elementi siglati Seleziona tutti Deseleziona tutti

 Apri esistente

 Cancella tutto

Azzera Amplif.

Tutte le posizioni

Resetta ruote di gioco

 Salva file



Cliccando sulla icona "Cestino" cancelleremo tutti gli algoritmi, indipendentemente se siano stati o non stati prima selezionati.

Cancella tutto



Selezionando la casellina azzera amplificatori (di massa)

cancelleremo dagli algoritmi i valori:

Eventuali amplificatori li troviamo sotto la colonna

Amp...

-Amplificatori della massa numerica-

- | | | |
|-------------------------------------|--|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Vertibili | <input type="checkbox"/> Diam. decina | <input type="checkbox"/> Quadrato |
| <input type="checkbox"/> Diametrali | <input type="checkbox"/> Complem. a 90 | <input type="checkbox"/> Cubo |
| <input type="checkbox"/> Simm. a 91 | <input type="checkbox"/> Oscillatori | <input type="checkbox"/> Sim30 |



Selezionando la casellina tutte le posizioni, gli algoritmi in lista che prevedessero il gioco su posizioni determinate, tipo 1^a e 2^a, verrebbero uniformati per il gioco su tutte e 5 le posizioni.

Determi...
12

-Determinato [12345]-
 1° 2° 3° 4° 5°

