

Sviluppo Sistemi algoritmici

La funzione è accessibile dal menù in alto, tra le utility, sotto la voce "Sviluppo sistemi algoritmici".

In Grid 90 è presente un modulo denominato "**sviluppo sistemi algoritmici**". Tramite questa funzione si sviluppano sistemi :

- **non numerici , non costituiti da numeri secchi, ma da algoritmi (1°BA - V4RO: esempio di algo).**

Nella accezione normale, avendo a disposizione una massa numerica, ad esempio costituita da 12 numeri 01.02.03.04.05.06.07.08.09.10.11.12, si provvederà a svilupparla sottoforma di sistemi adeguati. Trattasi dei sistemi cosiddetti lineari che null'altro sono se non la rappresentazione in gruppi di numeri semplici.

Ma avendo a disposizione non numeri fissi, ma algoritmi anche complicatissimi, potremo sviluppare gli stessi così come avviene per i sistemi lineari.

Immaginiamo di aver di fronte una dodicina algoritmica del tipo seguente:

**W2PA -F3CA # +F3PA +S1NA # +S2VE +Y1TO # +24.. +Y2GE # -S5NZ +W3RO # +78.. -
D2MI # -J4NA -S4FI # +1°CA +ø5BA # -J4TO +2°CA # +69.. -5°TO # +C4VE +Y3NA # +2°
BA -V1BA.**

Come potremo valutarne l'impatto in termini di output sui casi pregressi, quando poi ben sappiamo che non avremo la possibilità di mettere in gioco 12 numeri su di una singola bolletta, bensì soltanto sottoporre i 12 numeri derivanti dal controvalore al mero sviluppo lineare sottoforma di sistema?

In sostanza, pur potendo valutare la lunghetta di 12 numeri rispetto al proprio grado di copertura, avendo la necessità di dover, poi, giocare numeri al lotto e non algoritmi, i 12 numeri dovremmo svilupparli in terzine, ad esempio, e compilare le bollette in ricevitoria.

Inoltre, ci troveremo a dover sviluppare ogni volta la massa composta dai 12 numeri derivanti dai 12 algoritmi, per ciascuna delle date nelle quali troverà verifica l' evento spia.

Se, ad esempio, l'evento spia si verificasse il 12 dicembre, il 13 gennaio e il 30 gennaio, in ciascuna di queste date dovremo dapprima convertire gli algoritmi in numeri (d'accordo che questa operazione di conversione viene eseguita in automatico dal software) e poi sviluppare la massa dei 12 numeri finiti sottoforma di sistema.

Ecco, dunque, che nasce l'idea di sviluppare non i numeri, ma gli algoritmi. Quindi avendo a disposizione 12 algoritmi potremo svilupparli in ambi, terzine....fino alle decine. Una volta sviluppati gli algoritmi potremo utilizzarli come filtri per verificare il che modo e misura coprano gli eventi spia, ottenendo una massimizzazione senza precedenti.

LO SVILUPPO IN ALGORITMI è UNA novità assoluta in campo ludologico, E PER ESSA vige l'applicazione del diritto di autore, il cui utilizzo di terzi IMPONE LIBERATORIA SCRITTA DELL'AUTORE.

Sviluppare algoritmi sottoforma di sistemi strutturati in decine, novine, ottine, settine, sestine, cinquine, quartine, terzine e coppie, ci permette di ottimizzare le combinazioni da mettere in gioco e di ridurre l'impatto economico.

Infatti, avendo a disposizione una serie di algoritmi, ipotizziamo 12, e conoscendone il valore in termini di copertura dei casi spia esaminati, potremo svilupparle in terzine. Ciascuna terzina algoritmica verrà confrontata con TUTTI i casi pregressi e tra di esse, potremo scegliere SOLO quelle che hanno coperto tutti i casi analizzati ed escludere quelle che non abbiano fornito esiti fausti.

Non è impercettibile la differenza rispetto a terzine costituite da numeri fissi, poiché le lunghette algoritmiche hanno una marcia in più in termini di copertura dei casi spia, tanto che non sarà raro intercettare una terzina algoritmica in grado di coprire ad esempio 10 casi esaminati, mentre utilizzando terzine di numeri fissi ne sarebbero occorse molte di più. Quindi, lo sviluppo algoritmico comporta un risparmio di combinazioni da mettere in gioco, che si traduce in un risparmio in termini di euro.

Vediamo lo screenshot:

Sezione Spie Previsioni Utility Finestra Guida Informazioni

Sviluppo matematico

Numero di Algoritmi

Numero combinazioni: 66

Scomponi in...

Coppie Terzine Quartine Cinquine Sestine

Settime Ottine Novine Decine

Sorte

Ambata Quaterna

Ambo Cinquina

Terno

Pannello immissione algoritmi

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

11 12

Importa

Modifica sorte

Gli algoritmi dovremo inserirli nelle caselle rosse. L'inserimento potrà avvenire attraverso due procedimenti, entrambi molto comodi: inserimento manuale e inserimento automatico grazie alla funzione di importazione.

Inserimento manuale degli algoritmi

Nelle caselle color rosse **inseriremo gli algoritmi cliccando dapprima sulla icona a forma di telefonino**. Potremo scrivere le formule che più ci aggradano e in questo compito ci agevolerà l'uso del tastierino

algoritmico. A rigor di logica, in ciascuna casella rossa possiamo introdurre un algoritmo singolo, una coppia di algoritmi, algoritmi in terzina, quartina etc., lungo quanto si voglia.



In maniera semplicistica, in ciascun riga rossa inseriremo o richiameremo un algoritmo singolo, ma ciò non osterà contro la possibilità di inserire in ciascuna delle suddette caselle, **OPPURE IN ALCUNE DELLE MEDESIME CASELLE**, un algoritmo in coppia, in terzina, in quartina.

Immaginiamo che in **CIASCUNA casella VENGA INSERITO UN ALGORITMO IN TERZINA** e ipotizziamo di aver popolato, riempito 12 caselle. Possiamo a questo punto scegliere lo sviluppo in terzine, quartine ...decine. Ammettiamo che la nostra scelta sia ricaduta sullo sviluppo in decine. Il software non farà altro che raggruppare le 12 caselle creando dei gruppi a 10 a 10. Ora atteso che in ciascuna casella abbiamo inserito una terzina, lo sviluppo algoritmico creerà delle **TRENTINE ALGORITMICHE**. Scegliendo, invece, lo sviluppo in terzine otterremmo gruppi formati da 9 algoritmi, le novine; scegliendo lo sviluppo in coppie otterremmo lunghette algoritmiche formate da 6 elementi, le sestine.

Il calcolo è semplice: scegliendo coppie essendo la coppia formata da 2 elementi moltiplicheremo 2 per il numero degli elementi algoritmici contenuti nella casella. Se ogni casella contiene 3 elementi algoritmi, cioè terzine algoritmiche, allora $2 \times 3 = 6$, cioè ogni gruppo sviluppato conterrà lunghette algoritmiche costituite da 6 elementi.

Nulla vieta che potremo inserire in ciascun casella rossa algoritmi costituiti da diversi elementi. Ad esempio, potremo inserire nell'una casella coppie algoritmiche, nell'altra algoritmi singoli, nelle rimanenti algoritmi in terzine. In questa evenienza saremo di fronte ad uno sviluppo misto, ora formato da quartine, ora anche da decine, ora anche da ottine e così di seguito.

Vediamo da vicino come debbano concretamente inserirsi gli algoritmi.

Step per introdurre algoritmi nelle caselle rosse:

Clicchiamo sulla icona a forma di telefonino



Si aprirà il tastierino numerico e qui dovremo procedere alla introduzione dell'algoritmo.

ALGORITMO Numero operazioni 0 Reset Undo

Operatori algoritmici cumulativi

- [V] Vertibile
- [W]
- [Y] Complem. a 90
- [S] Si
- [J] Diam. in decina
- [#]
- [K] Distanza

Algoritmi con estratti

Algoritmi con configurazioni numeriche varie

Numeri fissi

[a] Piramide valorizzata

Radice quadrata [G]

[MN] Algoritmi con UNIONE fissi più configurazioni numeri vari

Esegui UNIONE inversa

[L/Z] Algoritmi con UNIONE fissi più estratti

Esegui UNIONE inversa

[T] Algoritmi con UNIONE complessa

[U] Algoritmi con UNIONE semplice

Elenco algoritmi Counter:

Sfoggia... Aggiungi Salva

Upload 1 Upload All Reset Undo

Inserisci algoritmo

Cosa è il **tastierino numerico**? E' semplicemente uno strumento col quale potremo inserire ogni forma e tipo di algoritmo **da sviluppare sottoforma di sistema**.

Grazie al tastierino numerico non ci saranno **limitazioni** di sorta circa le operazioni matematiche utilizzabili:

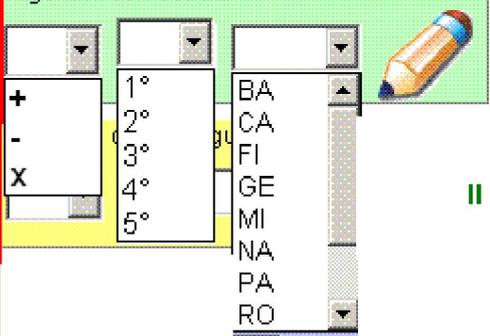
- **somme** fra numeri ed estratti, fra conformazioni lottologiche diverse quali valori piramidali e valori radici quadrate, simmetrici, diametrali, vertibili, complementi a 90 di

estratti ,decine cadenze e figure ,o gruppi algoritmici;

- **sottrazioni** fra numeri ed estratti, fra conformazioni lottologiche diverse **quali valori piramidali e valori radici quadrate**, simmetrici, diametrali, **vertibili**, complementi a 90 di estratti, decine cadenze e figure o gruppi algoritmici;
- **moltiplicazioni** fra numeri ed estratti, fra conformazioni lottologiche diverse **quali valori piramidali e valori radici quadrate**, simmetrici, diametrali, vertibili, complementi a 90 di estratti ,decine cadenze e figure o gruppi algoritmici;
- **unioni dirette ed inverse, unioni complesse** fra estratti ,ESTRATTI e numeri o gruppi numerici, fra formazioni ludologiche come vertibili, simmetrici, complementi a 90 di estratti ,cadenze, decine figure,

Scomponiamo il tastierino in ciascuna parte della quale si ritrova composto e spieghiamone le funzionalità:

Algoritmi con estratti



in queste caselle possiamo fare una scelta fra il 1° estratto di Bari fino al 5° estratto della ruota Nazionale, usando gli operatori matematici "+ * - * x ^ - ^"

Una volta inserito l'algoritmo per attivarlo dovremo fare click sulla icona a forma di matita.

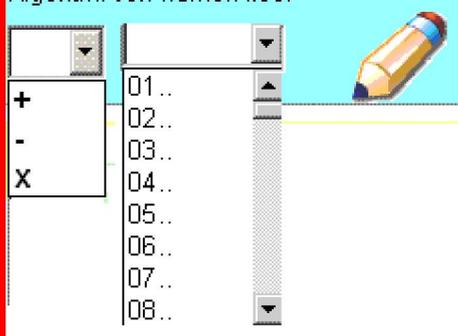


Il primo algoritmo ,di qualunque tipo **inizierà** sempre col segno +, mentre quelli successivi potranno avere ogni tipo di operando.

Dopo aver inserito gli algoritmi voluti clicchiamo qui

Inserisci algoritmico

Algoritmi con numeri fissi



In queste caselle possiamo scegliere i numeri fissi dall'1 al 90 facendoli precedere dagli operatori matematici "+ * - * x ^ - ^"

Una volta inserito l'algoritmo per attivarlo dovremo fare click sulla icona a forma di matita.



Il primo algoritmo, di qualunque tipo inizierà sempre col segno +, mentre quelli successivi potranno avere ogni tipo di operando.

Dopo aver inserito gli algoritmi voluti clicchiamo qui

Inserisci algoritmico

Algoritmi con configurazioni numeriche varie

+	[C] Cadenza	1°	BA
-	[D] Decina	2°	CA
X	[F] Figura	3°	FI
	[V] Vertibile	4°	GE
	[W] Diametrale	5°	MI
	[Y] Complem.90		NA
	[S] Simm.91		PA
	[J] Diam.Dec.		RO

In queste caselle potremo scegliere le cadenze, le figure, il diametrale di ciascun estratto, dal 1° di Bari fino al 5° estratto della ruota Nazionale, usando gli operatori matematici "+ ** -- ** x"

Una volta inserito l'algoritmo per attivarlo dovremo fare click sulla icona a forma di matita.



Il primo algoritmo, di qualunque tipo inizierà sempre col segno +, mentre quelli successivi potranno avere ogni tipo di operando.

Dopo aver inserito gli algoritmi voluti clicchiamo qui

Inserisci algoritmico

[L/Z] Algoritmi con UNIONE fissi più estratti

Esegui UNIONE inversa

+	01..	U	1°	BA
-	02..		2°	CA
X	03..		3°	FI
	04..		4°	GE
	05..		5°	MI
	06..			NA
	07..			PA
	08..			RO

In queste caselle potremo scegliere l'unione fra un numero da 1 a 90 e un estratto dal 1° di Ba al 5° Naz., oppure tra un estratto dal 1° di Ba al 5° Naz., usando gli operatori matematici "+ ** -- ** x". Unione significa mettere i numeri e gli estratto l'uno di seguito all'altro.

Qualora avessimo voluto effettuare la unione inversa, cioè primo di Ba col numero 8, avremmo dovuto spuntare la casella "Esegui unione inversa" ed

Una volta inserito l'algoritmo per attivarlo dovremo fare click sulla icona a forma di matita.



Il primo algoritmo, di qualunque tipo inizierà sempre col segno +, mentre quelli successivi potranno avere ogni tipo di operando.

Dopo aver inserito gli algoritmi voluti clicchiamo qui

Inserisci algoritmico

[M/N] Algoritmi con UNIONE fissi piu configurazioni numeri varie

Esegui UNIONE inversa

U

+	01..	[C] Cadenza	1°	BA
-	02..	[D] Decina	2°	CA
X	03..	[F] Figura	3°	FI
	04..	[V] Vertibile	4°	GE
	05..	[W] Diametrale	5°	MI
	06..	[Y] Complem.90		NA
	07..	[S] Simm.91		PA
	08..	[J] Diam.Dec.		RO

L'uso di queste caselle ci permetterà di effettuare l'unione tra un numero fisso da 1 a 90 con una tra le diverse configurazioni numeriche previste nella casella a discesa, cioè cadenza, figura, diametrale etc., di una qualsiasi ruota, oppure effettuare l'unione tra una delle configurazioni numeriche ed un numero fisso da 1 a 90.

Una volta inserito l'algoritmo per attivarlo dovremo fare click sulla icona a forma di matita.



Il primo algoritmo, di qualunque tipo inizierà sempre col segno +, mentre quelli successivi potranno avere ogni tipo di operando.

Dopo aver inserito gli algoritmi voluti clicchiamo qui

Inserisci algoritmico

- [U] Algoritmi con UNIONE semplice

			U		
+	1°	BA		1°	BA
-	2°	CA		2°	CA
x	3°	FI		3°	FI
	4°	GE		4°	GE
	5°	MI		5°	MI
		NA			NA
		PA			PA
		RO			RO

L'utilizzo dell'algoritmo "Unione semplice" ci permetterà di fondere ed unire dal 1° estratto di Bari fino al 5° estratto della ruota Nazionale, usando gli operatori matematici " + ** -- ** x "

Una volta inserito l'algoritmo per attivarlo dovremo fare click sulla icona a forma di matita.



Il primo algoritmo, di qualunque tipo **inizierà** sempre col segno +, mentre quelli successivi potranno avere ogni tipo di operando.

Dopo aver inserito gli algoritmi voluti clicchiamo qui

Inserisci algoritmico

[T] Algoritmi con UNIONE complessa

	[C] Cadenza [D] Decina	U	BA CA
+ - X	[C] Cadenza [D] Decina	+ - X	BA CA



L'algoritmo della "Unione complessa" ci permetterà di scegliere una formula incredibilmente utile, potendosi unire alla cadenza,decina,figura,diametrale,vertibile,diametrale in decina, complemento a 90 e simmetrico a 91 di un estratto ,dal 1° di Ba al 5° Nazionale, con la cadenza,figura,decina,vertibile,diametrale in decina, diametrale,complemento a 90 e simmetrico a 91 di un estratto dal 1° di Ba al 5° Nazionale.

Una volta inserito l'algoritmo per attivarlo dovremo fare click sulla icona a forma di matita.



Il primo algoritmo ,di qualunque tipo inizierà sempre col segno +,mentre quelli successivi potranno avere ogni tipo di operando.

Dopo aver inserito gli algoritmi voluti clicchiamo qui

Inserisci algoritmico

Operatori algoritmici cumulativi

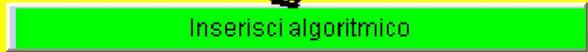
[V] Vertibile	[W] Diametrale
[Y] Complem. a 90	[S] Simmetrico a 91
[J] Diam. in decina	[#] Separatore
[K] Distanza	

Una volta inserito l'algoritmo per attivarlo dovremo fare click sulla icona a forma di matita.



Il primo algoritmo, di qualunque tipo inizierà sempre col segno +, mentre quelli successivi potranno avere ogni tipo di operando.

Dopo aver inserito gli algoritmi voluti clicchiamo qui



Gli operatori algoritmici cumulativi trovano applicazione allorquando, dopo aver inserito gli algoritmi voluti usando il tastierino numerico, si volesse trasformare quel complesso algoritmo nel corrispondente, vertibile, oppure diametrale, oppure diametrale in decina, oppure simmetrico a 91, oppure complemento a 90.

Tramite questa funzione calcoleremo il valore piramidale di ciascuna ruota o il valore di radice quadrata. Per il calcolo della radice quadrata fare click



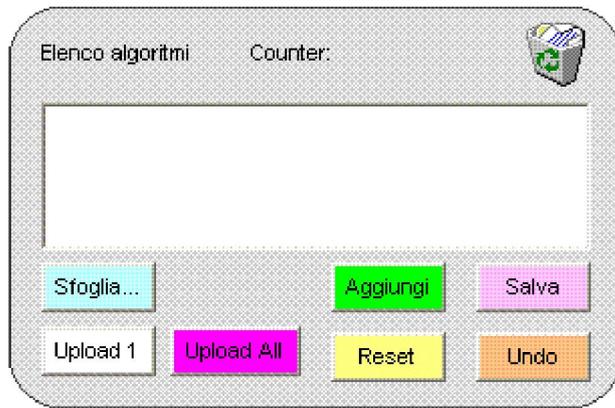
Valorizzazione piramidale

Inserire i numeri da piramidare in doppia cifra e separati dal punto. Ad es. 02.58.90.45.11

OK
Cancel

Cliccando su  si aprirà un tool grazie al quale potremo calcolare il valore piramidale di una ruota oppure il valore della radice quadrata (se valorizzata la casella  Radice quadrata [G])

Grid 90 è anche in grado di salvare gli algoritmi inseriti tramite tastierino numerico. Questa operazione vi consentirà di non dover riscrivere l'algoritmo ad nuovo inserimento.



Gli algoritmi che inseriamo grazie al tastierino numerico potrebbero anche esserci utili in futuro.
 Per evitare di riscriverli ogni volta, potremo salvarli in un file chiamato file.alg.
 Ecco le operazioni da eseguire onde salvare l'algoritmo.

1) Scriviamo il nostro algoritmo tramite il tastierino (esempio 1° di Ba + 23)

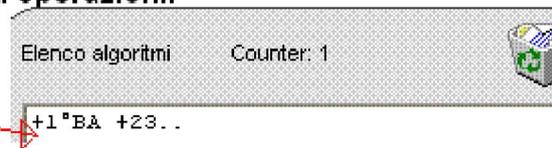
2) Clicchiamo sul tasto **Aggiungi** **Upload All** Tutti gli algoritmi presenti in lista verranno inseriti qui:

3) Clicchiamo sul tasto **Salva**

ALGORITMO	Numero operazioni	0

Per richiamare l'algoritmo, perchè ci occorre per una tecnica che stiamo realizzando, dovremo eseguire le seguenti operazioni:

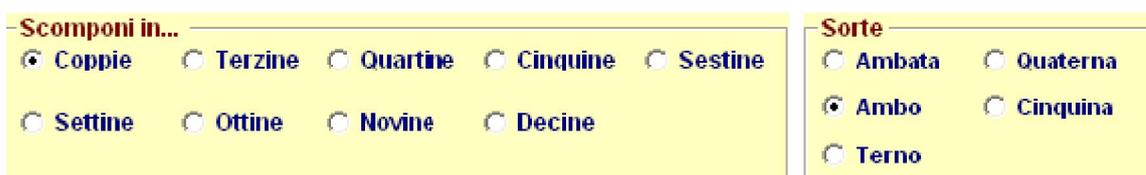
- 1) Clicchiamo su **Sfoglia...** e scegliamo il file alg
- 2) selezioniamo l'algoritmo che appare nella lista
- 3) clicchiamo su **Upload 1**



Spero che si tutto chiaro come vengano inseriti gli algoritmi manualmente.

Inseriti gli algo dovremo operare altre scelte salvo non decidiamo di richiamare un file contenente già algoritmi pronti per l'uso.

Dopo aver popolato tutte le caselle sceglieremo se creare un sistema sviluppato in coppie, in terzine, quartine ...fino alle decine e inoltre dobbiamo scegliere la sorte di gioco: per ambata, ambo terno, quaterna e cinquina. La scelta è molto semplice: basterà mettere il pallino adiacentemente al tipo di sviluppo e alla sorte in gioco:



Fatta la scelta, dovremo cliccare semplicemente sul pulsante



"Elabora" [Elabora](#).

Inserimento automatico degli algoritmi

Ricordiamo che potremo tramite l'agevole icona di importazione

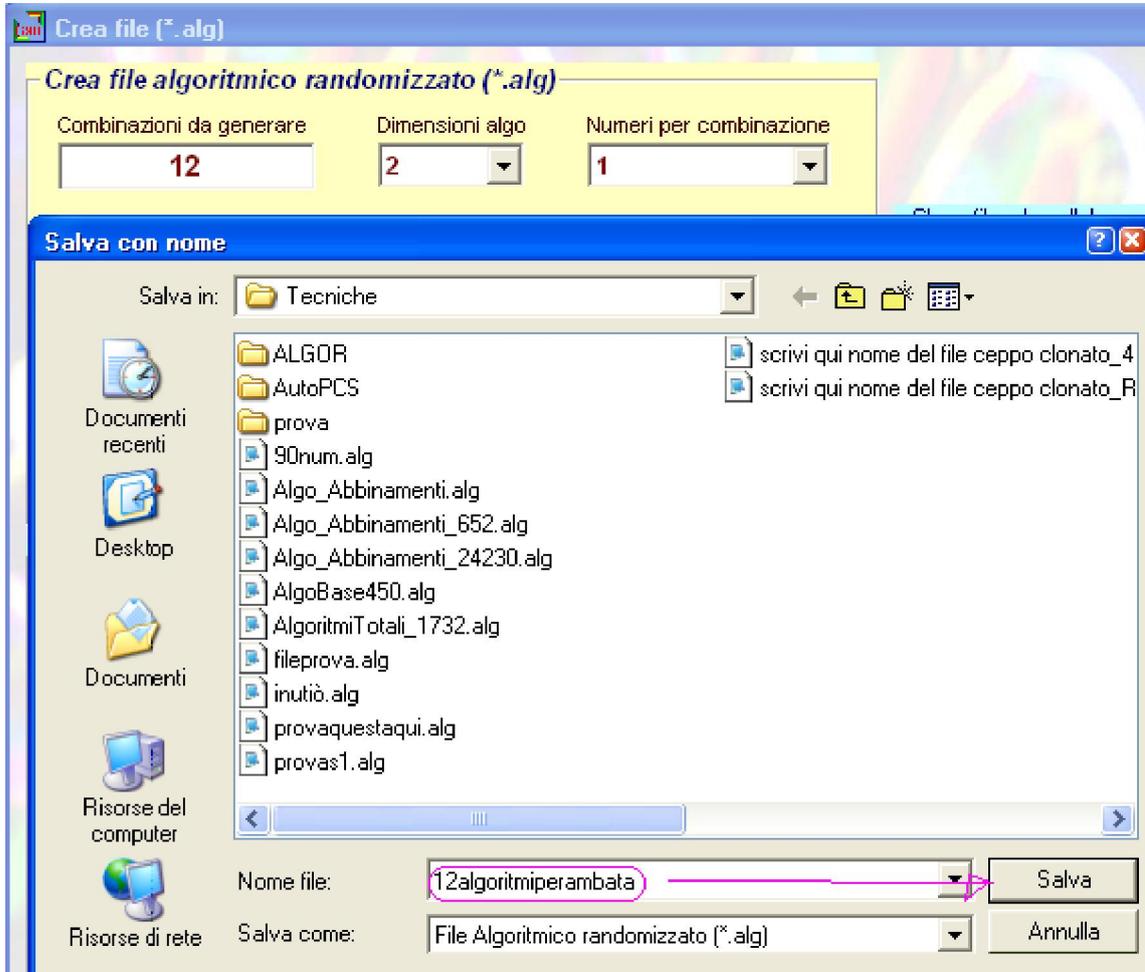


Importa richiamare sia file alg sia file alx. I file alx o sono file derivanti dal salvataggio di una tecnica, oppure sono file ottenuti tramite l'editor alx.

I file alg già li dovremmo conoscere in quanto rappresentano degli algoritmi già presenti di default nel software, oppure frutto di una elaborazione personalistica, oppure possono essere algo di tipo random creati col matricione.

Vogliamo provare col matricione a generare un file random composto da 12 algoritmi a due dimensioni? Suvvia, diamoci da fare e dal menù utility scegliamo la voce "Generatore file algoritmici" e inseriamo nella routine che si interessa delle generazione random il valore 12 combinazioni, dimensioni 2 e numeri 1 e clicchiamo sul pulsante Genera file alg randomizzato:

Dopo aver cliccato sul tasto di generazione del file algoritmo randomizzato, si aprirà una form che ci chiederà di salvare il file.alg con un nome a piacere. Scegliamo un nome ricordevole, ad esempio 12algoritmiperambata:



Ritorniamo nella sezione di sviluppo dei sistemi algoritmici e clicchiamo sulla icona di



importazione: **Importa**

Scegliamo il file alg appena salvato, cioè 12algotperambata.

Scomponi in...

Coppie Terzine Quartine Cinquine Sestine

Settime Ottine Novine Decine

Sorte

Ambata Quaterna

Ambo Cinquina

Terno

Apri

Cerca in:

Documenti recenti

Desktop

Documenti

Risorse del computer

Risorse di rete

ALGOR

AutoPCS

prova

12algoritmiperambata.alg

90num.alg

Algo_Abbinamenti.alg

Algo_Abbinamenti_652.alg

Algo_Abbinamenti_24230.alg

AlgoBase450.alg

AlgoritmiTotali_1732.alg

fileprova.alg

inutiò.alg

provaquestaquì.alg

provas1.alg

scrivi qui nome del file ceppo clonato_4

scrivi qui nome del file ceppo clonato_R

Nome file:

Tipo file:

Apri in sola lettura

 **Importa**

 **Modifica sorte**



Scegliamo il tipo di sviluppo e la sorte e poi clicchiamo su "Elabora"

Elabora

Sviluppo matematico

Numero di Algoritmi



Numero combinazioni: 220



Elabora

Scomponi in...

- Coppie
 Terzine
 Quartine
 Cinquine
 Sestine
 Settime
 Ottine
 Novine
 Decine

Sorte

- Ambata
 Quaterna
 Ambo
 Cinquina
 Terno

Pannello immissione algoritmi

- | | | | | | |
|----|-------------------|--|----|-------------------|--|
| 01 | C1CA +S1TO | | 11 | F1NA +D3NA | |
| 02 | V3NZ xV2TO | | 12 | D3PA -S3NA | |
| 03 | Y1RO +S3CA | | | | |
| 04 | S2NA xS3GE | | | | |
| 05 | F5VE +I5TO | | | | |
| 06 | O2.. +W2NA | | | | |
| 07 | W3FI xø5VE | | | | |
| 08 | Y2BA -F4CA | | | | |
| 09 | D4RO xI5VE | | | | |
| 10 | W1RO +27.. | | | | |



Importa



Modifica sorte



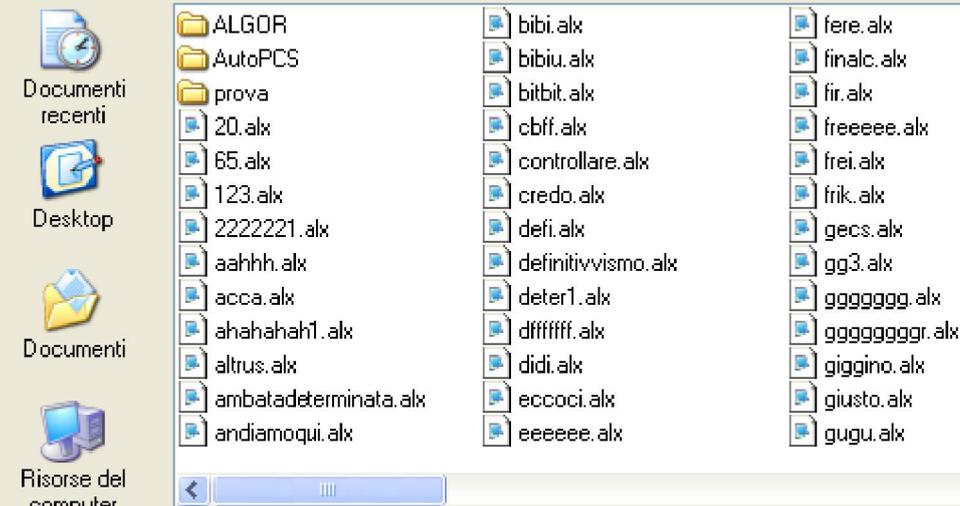
Cliccando su [Elabora](#) Il software ci chiederà di salvare con un nome lo sviluppo. Attribuiamo per comodità al file il nome sviluppo in terzine:

Sviluppo matematicoNumero di Algoritmi

Numero combinazioni: 220



Elabora

Scomponi in...
 Coppie
 Terzine
 Quartine
 Cinquine
 Sestine
 Settime
 Ottine
 Novine
 Decine
Sorte
 Ambata
 Quaterna
 Ambo
 Cinquina
 Terno
**Salva con nome**Salva in: 

Nome file:
 Salva come:



Importa



Modifica sorte

Abbiamo salvato il file algoritmo di sviluppo in terzine. Tale file verrà salvato con estensione Alx. Questi file ci saranno utili in qualsivoglia elaborazione di tecniche e rappresenteranno "ipotesi" di output, cioè di algoritmi da porre in gioco quando si verifica "un accadimento spia X".

Immaginate la importanza della routine che stiamo esaminando, quando per una ragione qualsiasi abbiamo a disposizione lunghette algoritmiche preventivamente calcolate e delle quali vogliamo ottenere uno sviluppo di dimensioni ridotte, magari sottoforma di ambi algoritmici per poi valutare gli stessi in riferimento allo stesso evento spia per il quale abbiamo calcolato la lunghetta, poi sistemizzata.

I file alx sono essenzialmente file-tecnica. Immaginando una qualsivoglia analisi di un numero spia attraverso qualunque algoritmo, tutto ciò che sceglieremo come output sarà un file alx, un file inerente quella tecnica e che ci indica il grado di copertura degli eventi spia pregressi. Ebbene, tale file potremo richiamarlo nella sezione di sviluppo algoritmico e sottoporlo alla fase di creazione di sistemi, composti esattamente dalle

combinazioni componenti il medesimo file.

Nella form è presente anche un'altra funzione denominata "modifica sorte".



Modifica sorte . Dopo aver richiamato un file Alx contenente ambi, da porre in gioco per quel tipo di tecnica, potremo richiamarlo e modificarne la sorte in quella per ambata. Operativamente, richiameremo il file alx, sceglieremo la sorte e cliccheremo sul pulsante



Modifica sorte .

Ad esempio un file contenenti 20 terzine che abbiamo usato per trovare gli output per la sorte di terno in una nostra tecnica, potremo modificarlo in file ove alle terzine venga modificata la sorte in quella per ambo.

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. Editor è un termine che vi dovrebbe essere noto poiché abbiamo avuto conoscenza dell'editor.cmb**, quello che era in grado di creare file cmb, utilizzati a piè mani nella sezione dei ritardi.**

Ebbene, l'editor di file Alx e Alg ha i medesimi principi ai quali si aggiungono una serie di funzionalità molto utili nella creazione e gestione del file. In via generale grazie alla potentissima routine, alla quale si ha accesso sia dal menù laterale (Editor alx alg) che dal menù utility sotto la medesima voce.

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. Otterremo così un file globale che potremo utilizzare per la rielaborazione del metodo. Immaginiamo

di aver creato tre tecniche distinte formate da 1 lunghetta ciascuna. Potremo verificare gli esiti prodotti da ciascuna tecnica seguendo la normale procedura, così come potremo decidere di avere una visione di insieme fondendo gli algoritmi in gioco delle tre metodologie. Per fondere, unire e compenetrare le tecniche e quindi il gruppo dei rispettivi algoritmi, dovremo utilizzare l'editor di fusione alx. L'editor lo troviamo accedendo alla voce menù, in alto, oppure utilizzando l'agevole icona laterale denominata Editor 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 della sezione Previsioni scegliendo la voce "Richiama una tecnica"