

Utilizzo del capogioco

personalizzato

Nel modulo "Previsione" è presente tra i parametri di elaborazione la possibilità di scegliere come ambata secondaria, o anche unica, la cosiddetta "personalizzata".

Qualora avessimo a disposizione un algoritmo derivante da una precedente elaborazione, oppure ottimizzato da una tecnica specifica, oppure elaborato con altri nostri software, potremo valutare l'impatto del medesimo sui casi spia e controllare l'andamento delle coperture.

L'utilizzo del capogioco personalizzato sottende ad una volontà specifica: quella di avere il controllo assoluto del software con la possibilità di agire su ogni singolo step per apportare le modifiche necessarie.

La prima operazione che compiremo, una volta fatto accesso alla sezione "*Previsione*", sarà il richiamo del pacchetto spia catturato nella sezione dedicata (*Sezione Spie*).

Nella sezione "Previsione", *DOPO AVER CATTURATO L'EVENTO SPIA*, eseguiremo un'analisi in base a

- 1. OneStep Ruote
- 2. Utilizzo del solo capogioco personalizzato
- 3. ottimizzazione del medesimo
- 4. ricerca degli abbinamenti in base a A-Fast

Come si fa a inserire un capogioco "personalizzato". Tutto molto semplice. rimirate lo screenshot che segue:



Se proviamo a cliccare sulla icona-video si aprirà il tastierino numerico che già dovremmo conoscere.

Inseriamo nel tastierino un algoritmo di nostro gradimento, come ad esempio il 1°BA+22, non importa da ove abbia origine.

C (C (0 7	<u>,</u> C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	(
📕 Grid	90 ver	s.1-0-F	101 ***	Oggi 1	0 feb	2010 '	··· - [Previs	ione]														
Est	azioni	Sezione	Spie F	Prevision	i Utility	Servi	zio Web	Tek I	Finestra	Guid	la Info	mazior	i										_
	astierin	o per /	Ugoritm	0						P	anat		Linda										×
+1*)	BA +2	2	umero o	operazio	DTH	2					eser	_	CIIGO	~	Operat	lori alg	oritmici	i cumu	ilativi —				
															ĺ	V]Ver	tibile		1	W]Di	ametra	le	
- Alor	uiteri con	. astrall	1.1199.0	. 1										<u>v</u>	(Y)	Compl	em. a 9	30	[8]	Simm	etrico	a 91	
- Augu	- Co	1 0 0 0 0			1)								1	[J][Diam. i	n decir	13		#]Se	parato	e	Ĺ
1.			1 104		S	-									1	K1Dis	tanza		_				1
- Algo	ritmi cor	n config	urazioni I	numerich	ne varie				-N	umeri f	issi (+	22]—						_					_
	•			-	•		•		P F		22	•		2									
									Radice	se valor s quadr	uzzata ata [G]												
								Г			•	ک ا	/ 3				Ince	viori o	daorita	w.o			1
-																	mot	anger a	ngonan				y
-DWN	() Algorit Esegui U	mi con l NONE i	INONE fi mersa	issi più c	onfigura	izioni nu	uneri va	1															
	•		-	U		1																	
			-		•		•	- (L)	Z] Algo	ritmi co	n UNIO	VE fissi	più est	ratti —									
							_		Esegu	UNIO	lE inver	sa				_							
Ele	nco algi	oritmi	Count	ter:		9	3)	۱Ľ	-			Ū				-				/			
							-	-(1] Algor	itmi con	UNION	Econg	lessa				_						
								Г					-	•			U		4	2			
														•					-				
s	todia -	1		App	iunai	Sal	va	-(U] Algor	itmi coi	UNIOP	Esenç	lice —						~				
-	inipad 4	_ 	10 100						•		•		- U		-		•	1	1	/			
(-	podu 1			Re	set	Un	00) —															



Ora cercheremo di ottimizzare il capogioco, cioè migliorarlo. In primis lo selezioneremo, in questo caso checkeremo, abiliteremo, metteremo il segno di spunta sulla casella adiacente al capogioco, indi *cliccheremo sulla*



Gli algoritmi migliorati li ritroveremo nella lista gialla, quella sottoposta alla lista viola.

Ciascuno degli algoritmi della lista gialla potremo portarlo nella lista viola.

Lo spostamento del capogioco migliorato è una operazione semplice: basterà selezionare l'algoritmo ottimizzato e cliccare *sulla freccia rossa*



Nella lista viola potremo spostare tutti gli algoritmi della lista gialla: ovviamente, l'operazione va eseguita per ogni singolo algoritmo e non sono ammessi spostamenti cumulativi.



Ci siamo prefissi di intercettare gli abbinamenti, cosa che faremo senza indugio veruno.

I tipi di ricerca possibile per intercettare gli abbinamenti sono 3: <u>A-</u> <u>Fast, A-Medium, A-Deep</u>.

La elaborazione <u>A-Fast</u> ricerca abbinamenti basati sui numeri fissi;

la elaborazione <u>A-Medium</u> ricerca gli abbinamenti sprofondando negli iperalgoritmi;

la elaborazione A-Deep ci delizia coi suoi superalgoritmi.

Per comodità, anche se stiamo comodamente assisi su di una sedia, scegliamo l'elaborazione A-Medium.

Operativamente, selezioneremo l'algoritmo, selezioneremo elaborazione A-Medium e cliccheremo sulla icona abbinamenti:



Vediamo i risultati della elaborazione:



Per visualizzare il compendio, dovremo fare click sulla icona Compendio statistico:



Per visualizzare il compendio statistico nella sua interezza, basterà cliccare sulla icona stampa prospetto: ma oramai siete consci di come sia facile eseguire tale azione.

Facciamo un passo indietro e ritorniamo al seguente screenshot:



Dalla griglia gialla spostiamo verso la griglia viola tutti gli algoritmi con copertura 12 casi.

Dopo aver riportato gli algoritmi per ambata con copertura 12 casi nella griglia viola, valutiamo le eventuali convergenze. Per farlo ci basterà cliccare sulla icona MultiTek.



La icona i ci consente di esportare il formato html gli algoritmi presenti nella lista viola con le relative coperture e le altre informazioni.Possiamo esportare 10, 20, 30 o tutti gli algoritmi. Esportiamone 10:



66	1°BA +22+65	92,31 %	12	12	VENZ	1
124	1°BA +22_ +3°PA	92,31 %	12	06	VENZ	1
273	1*BA +22_ +F23E	92,31 %	12	40	VENZ	1
350	1°BA +22 +V4RO	92,31 %	12	79	VENZ	1
521	1°BA +22 +85TO	92,31 %	12	07	VE NZ	1
901	1°BA +22_ xC5RO	92,31 %	12	74	VE NZ	1
1279	1*BA +22Y3PA	92,31 %	12	06	VENZ	1
1319	1°BA +22 sY3GE	92,31 %	12	17	VE NZ	1
1393	1°BA +22., -\$2RO	92,31 %	12	27	VENZ	1
1453	1*BA +22_ x\$2TO	92,31 %	12	12	VENZ	1

Elaborato da Grid90 ver. 1.0-R01 mercoledi 10/02/2010 21.57.46