

## Metodi / Quadrati magici.

Non lasciatevi ingannare dal titolo di questo modulo. Purtroppo c'è ben poco di magico in questi quadrati ed il loro nome è dovuto al fatto che, per ciascun quadrato, sommando i numeri presenti in ogni riga, su ciascuna colonna e sulle diagonali si ottiene lo stesso risultato.

Potete decidere se procedere con una determinata configurazione (da 1 a 7) tramite la tendina **Config**, presente centralmente a fianco del pulsante **OK** che va premuto a seguito di una selezione della configurazione da utilizzare.

In questi casi la struttura di ogni quadrato è identica.

Col pulsante **STANDARD** si genera una particolare configurazione dei quadrati ciascuno associato ad un determinato tipo di configurazione delle 7 possibili, tre coppie di quadrati ripetono una identica configurazione.

Le selezioni possibili si effettuano tramite gli elenchi posti in alto nella videata:

Comando	Funzionalità
<b>Barra cursore</b>	Per selezionare un'estrazione di riferimento
<b>Casi</b>	Imposta il numero di casi da testare
<b>Ruota</b>	La ruota su cui effettuare la ricerca
<b>Colpi</b>	I colpi di gioco della cinquina
<b>Retro</b>	Il numero di estrazioni retroattivo per il controllo della presenza dei numeri della cinquina
<b>Max</b>	La quantità massima di numeri tollerata (quando questo valore è superato la colonna che riporta il numero dell'estrazione di riferimento viene colorata di arancio)
<b>Fisso</b>	Un eventuale fisso da aggiungere ai numeri base ricavati per la previsione

La tendina **Elemento** consente di utilizzare, relativamente alle sole previsioni per ambata, un determinato elemento dei 5 possibili che sono ricavati dalla posizione nei 10 quadrati (quelli evidenziati in verde).

Un valore 0 (zero) equivale a giocare il numero identico.

Nei quadrati i numeri evidenziati in verde rappresentano quelli da giocare (eventualmente da compensare col fisso). I numeri evidenziati in arancione sono quelli presenti nella ruota selezionata (nell'esempio che segue Genova)

La grid a fianco dell'elenco delle estrazioni effettua la piramidazione sommativa dei 5 estratti della ruota selezionata. Vedremo poi più avanti come utilizzare questa grid per ricavare delle previsioni per 1,2,3 ambate su ruota.

Nella tabella a destra, dell'immagine precedente, è riportata la statistica del procedimento.

Colonna	Significato
<b>Prog</b>	Un numero progressivo. Colore arancione = In gioco; Verde = Esito positivo; Neutro = Negativo
<b>N° Estr</b>	Il numero dell'estrazione (lo sfondo arancione indica la presenza retroattiva anomala)
<b>Data Estraz</b>	La data dell'estrazione
<b>Ruo</b>	La ruota
<b>G1... G5</b>	I 5 numeri in gioco da seguire per ambo e terno

Per quanto concerne le previsioni per ambata, si devono selezionare da 1 a 3 celle della grid dedicata alla piramidazione. Per la sorte di una sola ambata si dovrà selezionare una sola cella (viene evidenziata in verde scuro) Per due ambate le celle da selezionare sono 2 e per 3 ambate tre. In caso di selezioni errate viene presentato un messaggio di avvertimento.

	N1	N2	N3	N4	N5
	46	43	14	39	3
	89	57	53	42	
	56	20	5		
	76	25			
	11				

Quello dell'immagine è un esempio di 2 selezioni.

Infine la grid **Riscontri** riporta la statistica del procedimento.

Le previsioni ricavabili in questo modulo non hanno nessuna logica particolare.

**Tenete presente che tutti i riferimenti a procedimenti, metodi o altro che possa essere interpretato come una previsione da giocare sono da interpretare come FALLIMENTARI.**

**Nessuno e tantomeno il sottoscritto potrà ritenersi responsabile per eventuali perdite di denaro dovute ad eventuali giocate effettuate.**

**Tutti i moduli di questo software sono da considerare come puro divertimento e per fini prettamente statistici.**