

TotoCalculator 2

TotoCalculator 2

This is a copy of the online-help of TotoCalculator 2 for Windows (2.20.1, German version)

Copyright (c): Christian Sturmlechner 2001-2025

www.totocalculator.com

TotoCalculator 2 - Inhalt

◆ Zusammenfassung	
Zusammenfassung.....	4
Kurzanleitung.....	5
◆ Installation	
Versionen.....	10
Installieren (Windows).....	12
Installieren (Linux, BSD, Solaris und Haiku).....	13
Installieren (Mac OS).....	14
Argumente.....	15
◆ Dokumente	
• Menu Datei	
Datei.....	17
Komprimierung und Verschlüsselung.....	19
Format für Textdateien.....	21
• Menu Bearbeiten	
Optionen.....	23
Eingaben.....	25
Berechnen.....	29
Statistik.....	33
• Menu Extras	
Bedingungen.....	35
Über- und Unterwetten.....	40
Wahlspiele.....	41
Standard-Filter.....	43
Profi-Filter.....	46
Dezimieren.....	49
Charts.....	51
Potenzial.....	53
• Menu Ansicht	
Ansicht.....	56
• Menu Ticket	
Totoscheine drucken.....	57
Format Editor.....	58
Extra-Markierungen.....	61
Nummerierung der Totoscheine.....	64
◆ Einstellungen	
Menu Einstellungen.....	65
Format des PDF-Dokuments.....	67
Mehr Optionen.....	71
◆ Translations	
Wanted: Translators.....	74
TotoCalculator 2 for Translators.....	76
◆ Hilfe	
Menu Hilfe.....	77
◆ Lizenz	
Lizenz.....	78
Demoversion.....	80
wxWindows licence.....	81
LGPL.....	82
Open Font Licence.....	88

Zusammenfassung

TotoCalculator 2 verbessert Ihre Chancen auf einen Gewinnrang im Toto. Die Anwendung berechnet die optimale Anordnung der Tipps auf Ihren Totoscheinen, indem Tippkolonnen ermittelt werden, die untereinander - bei einem Vergleich jeder einzelnen Kolonne mit allen anderen - möglichst wenig gemeinsam haben. Das Ergebnis enthält zudem ein ausgewogenes Verhältnis von wahrscheinlicheren Tipps einerseits und riskanteren andererseits. Da die Anwendung einen Zufallsgenerator benützt, werden auch bei gleichen Eingaben bei jedem Programmdurchlauf - soweit überhaupt möglich - unterschiedliche Tippverteilungen erzeugt.

Der größte Vorteil von TotoCalculator 2 gegenüber herkömmlichen Systemen ist die flexible Anzahl der Tipps für 1, X und 2 (bzw. in anderen Teilen der Welt: 1, 0 und 2) für jedes Spiel. Sie sind nicht an eine fixe Verteilung gebunden, die durch das System vorgegeben wird, sondern können für alle Resultate exakte Chancen im Bereich von 0,0 % bis 100,0 % bestimmen. Ebenso können Sie sich die Tatsache zunutze machen, dass Buchmacher - in aller Regel - die Chancen richtig einschätzen und deren Quoten nutzen, um TotoCalculator 2 daraus die Chancen für 1, X und 2 ermitteln zu lassen.

TotoCalculator 2 benötigt als Eingabe pro Spiel entweder die Chancen oder die Quoten für die Ergebnisse 1, X und 2. Es können auch Quoten von mehr als einem Buchmacher angegeben werden. Die Anwendung errechnet die Zahl der Tipps für 1, X und 2 und verwendet dafür entweder die eingegebenen Chancen oder die eingegebenen Quoten. Werden bei einem Spiel sowohl Chancen als auch Quoten eingegeben, werden nur die Chancen verwendet.

Menu Datei: Dieses Menu dient der Verwaltung der Dateien, wobei jede Tippverteilung in einer eigenen Datei gespeichert wird.

Menu Bearbeiten: Hier

- können diverse Einstellungen für die Tippverteilung oder deren Darstellung vorgenommen werden, wie insb. die Zahl der Tipps, die Sie spielen wollen, oder die Zahl der Spiele, die zu tippen sind (Optionen),
- können die Chancen oder Quoten eingegeben werden (Eingaben),
- kann schließlich die optimale Tippverteilung berechnet werden (Berechnen).

Menu Extras: Dieses Menu behandelt

- verschiedene Bedingungen und Filter für die einzelnen Tippkolonnen,
- Über- und Unterwetten der Favoriten,
- Optionen, um die Spiele in Fixspiele und Wahlspiele aufzuteilen,
- Dezimieren der Tippverteilung, ohne den Rest zu verändern,
- statistische Angaben über die Tippverteilung (Charts).

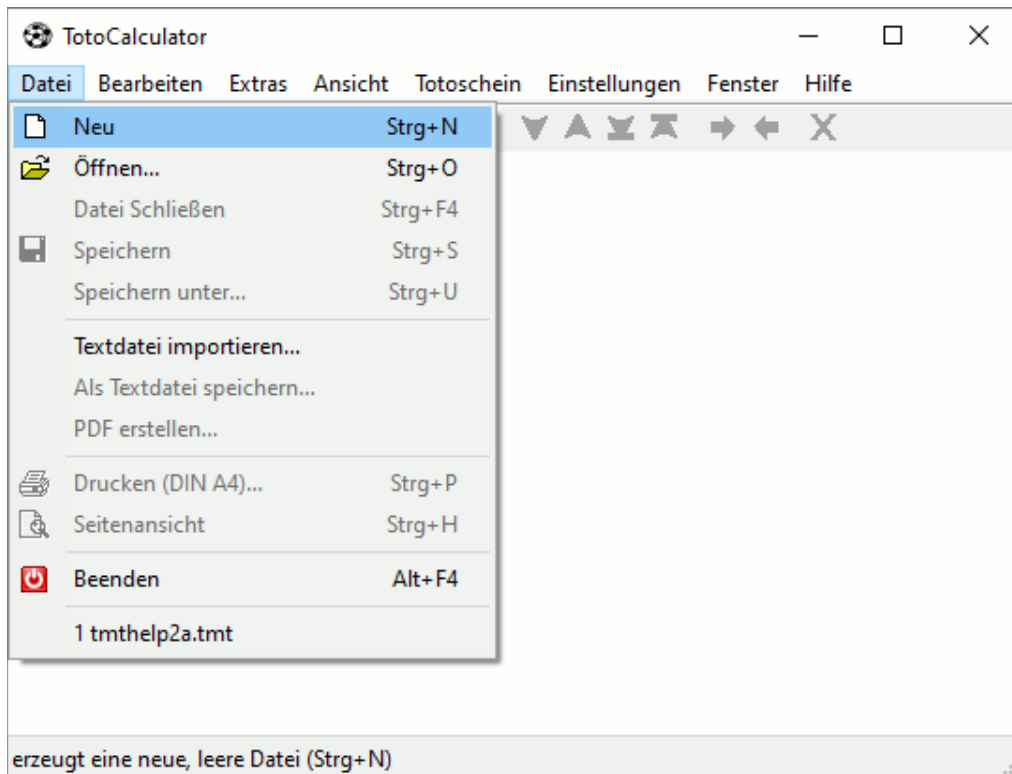
Menu Ansicht: Dieses Menu dient der Darstellung der einzelnen Totoscheine auf dem Bildschirm, zum Beispiel auch dazu, die Kolonnen der Reihe nach hervorzuheben.

Menu Totoschein: Dieses Menu verwaltet Format und Druck der Totoscheine.

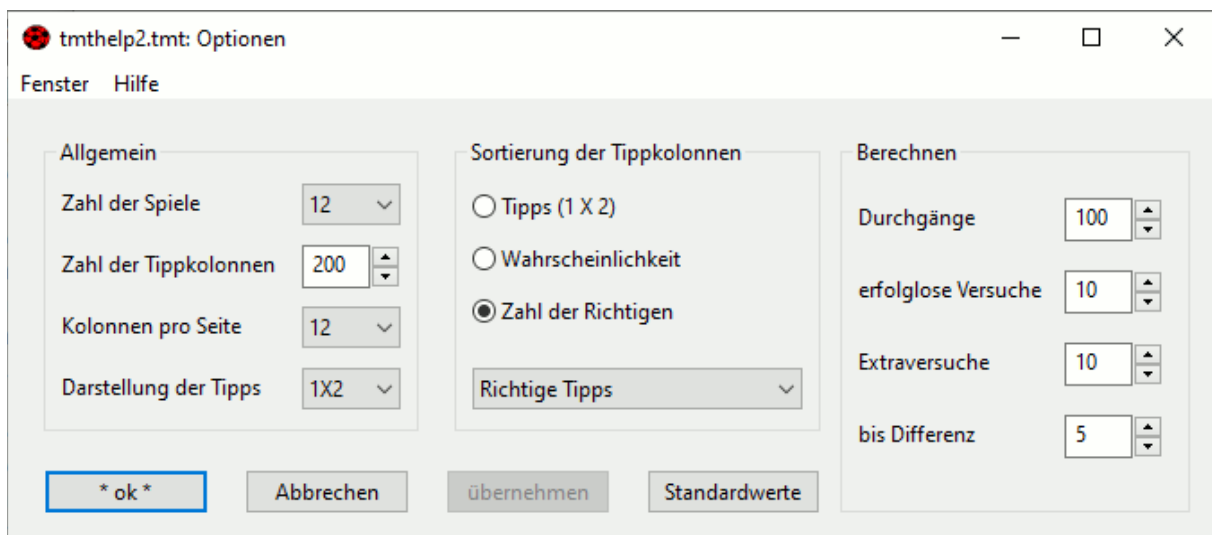
Menu Einstellungen: In diesem Menu werden die grundsätzlichen Einstellungen (Sprache, Optionen und Bedingungen für neue Dokumente) gesetzt.

Kurzanleitung

»Datei - Neu« erzeugt eine neue, leere Datei.



Der Befehl »Bearbeiten – Optionen...« öffnet ein Fenster, das die Eingabe der Optionen ermöglicht. Es ist nicht notwendig, alle Optionen zu testen und ändern, für den Anfang genügt es, die Zahl der Spiele und die Zahl der Tippkolonnen, die Sie spielen wollen, anzugeben.



Der Befehl »Bearbeiten - Eingaben...« öffnet ein Fenster für die Eingabe der Daten, die für die Berechnung der Tippverteilung erforderlich sind.

Um die Tippverteilung berechnen zu können, benötigt TotoCalculator 2 als Eingabe pro Spiel entweder die Chancen oder die Quoten für die Ergebnisse 1, X und 2. Werden bei einem Spiel sowohl Chancen als auch Quoten eingegeben, werden nur die Chancen für die Berechnung der Tippverteilung verwendet.

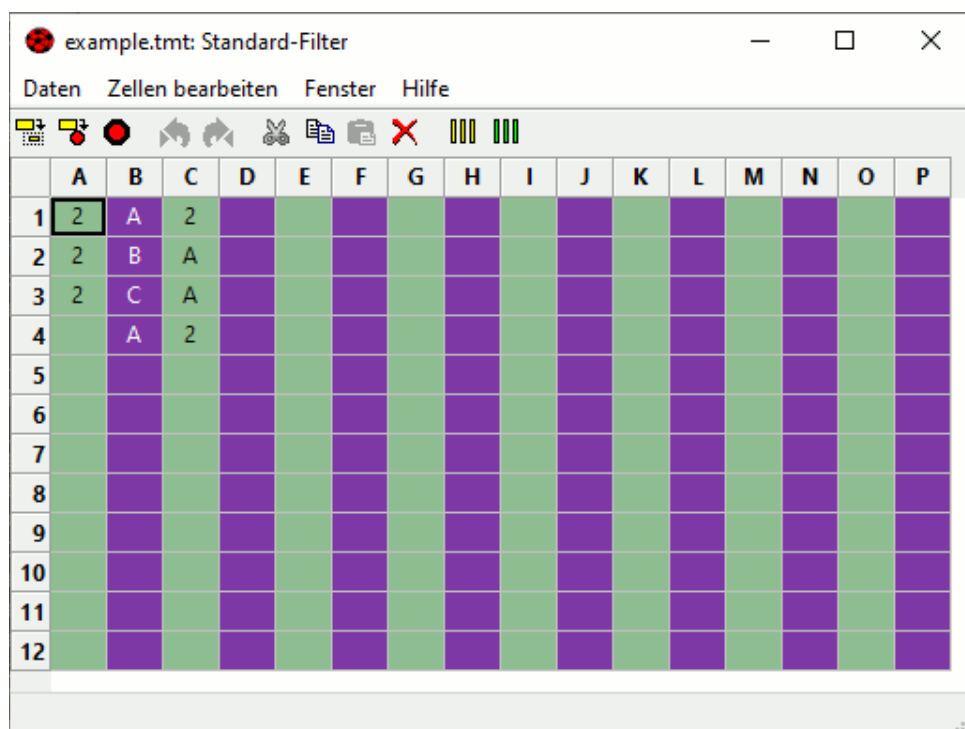
tmthelp.tmt: Spiele, Chancen, Quoten

Daten Zellen bearbeiten Fenster Hilfe

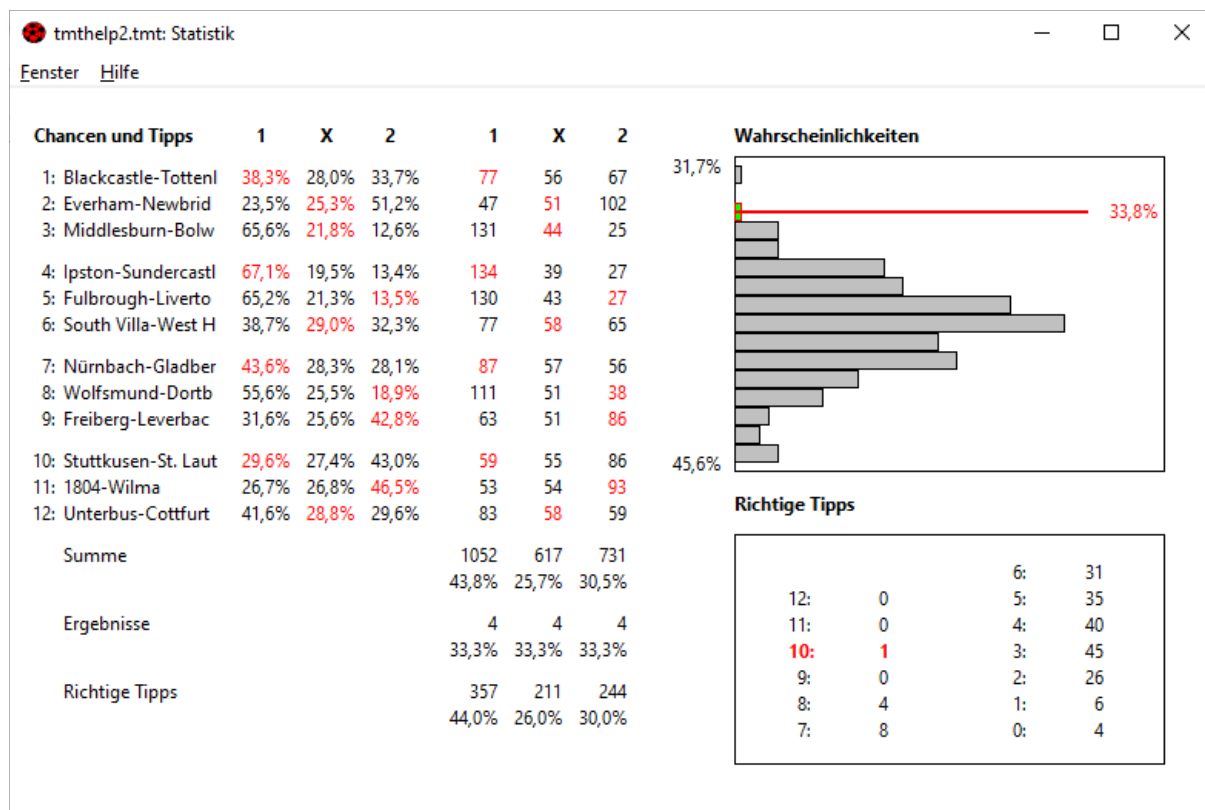
Der Befehl »Extras - Bedingungen...« ermöglicht Ihnen, Bedingungen für die einzelnen Tippkolonnen zu setzen.

tmthelp2.tmt: Bedingungen				
Fenster Hilfe				
Duplikate 1, X und 2 Favoriten Wahrscheinlichkeiten Grenzen				
<input checked="" type="checkbox"/> Bedingungen dieser Seite aktivieren				
Setzen Sie den zulässigen Bereich für Tipps 1, X und 2.				
	Minimum:	Maximum:		-> Zahl der Tipps
Tipp 1:	<input type="range"/> (0)	<input type="range"/> (0)	5 - 6	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>
Tipp X:	<input type="range"/> (0)	<input type="range"/> (0)	3 - 4	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: blue;"></div>
Tipp 2:	<input type="range"/> (0)	<input type="range"/> (0)	3 - 4	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: red;"></div>
			Schnitt:	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div> <div style="width: 100%; height: 10px; background-color: blue;"></div> <div style="width: 100%; height: 10px; background-color: red;"></div>
<div> <input type="button" value="ok"/> <input type="button" value="Abbrechen"/> <input type="button" value="übernehmen"/> <input type="button" value="Standardwerte"/> </div>				

Ein Filter ist eine weitere Art von Bedingung, die Sie bestimmte Kombinationen von Tipps in der Tippverteilung vermeiden lässt.



Der Befehl »Berechnen« veranlasst TotoCalculator 2 auf Basis der aktuellen Optionen und Eingaben zur Berechnung der optimalen Tippverteilung.



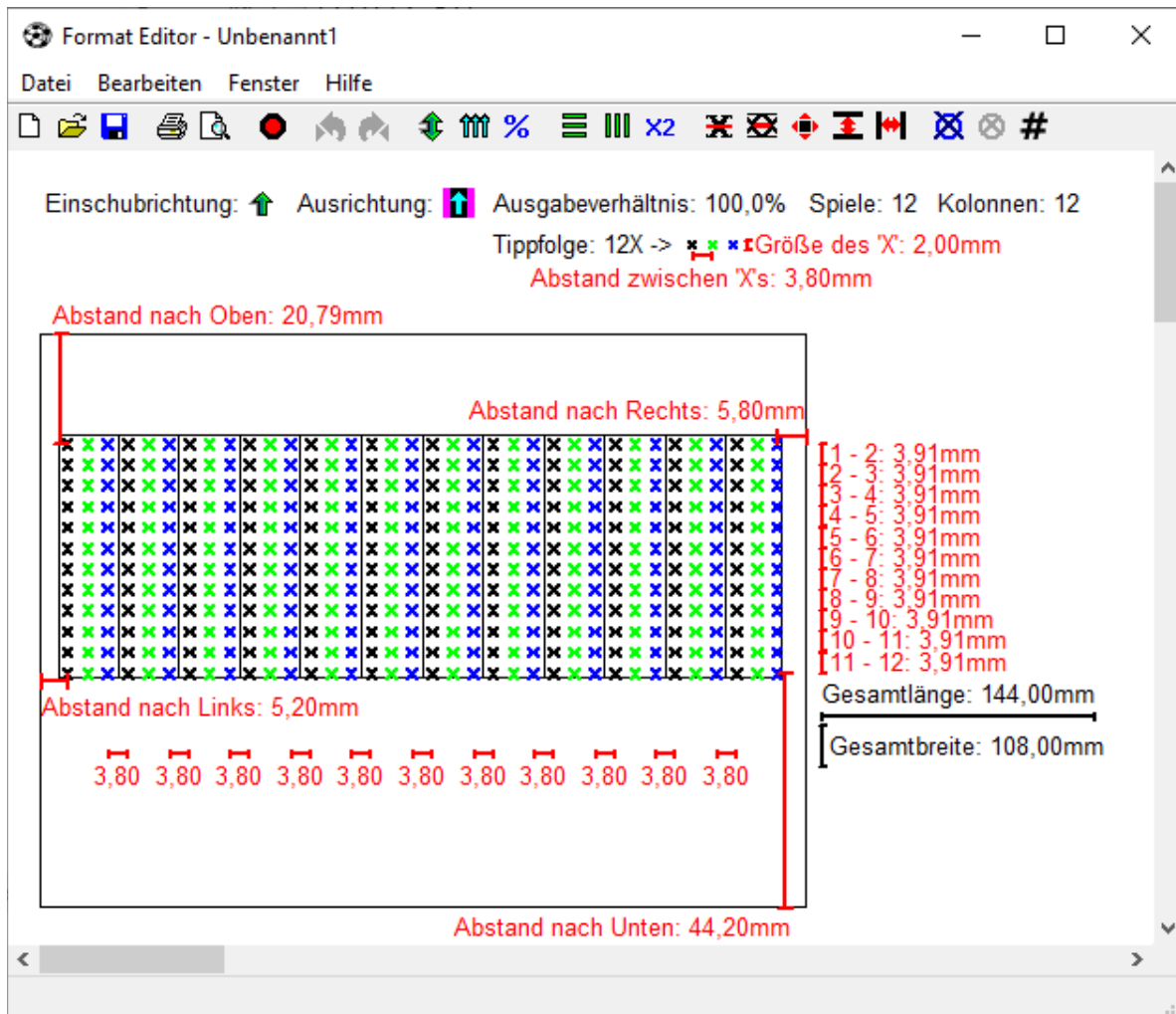
Die Tippverteilung, die sich daraus ergibt, könnte so aussehen:

example.tmt												
Datei Bearbeiten Extras Ansicht Totoschein Einstellungen Fenster Hilfe												
Totoschein 1 von 1 (Kolonne 1 bis 10 von 10)												
Spiele	Erg.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1: Blackcastle-Tottenham	-	1	1	1	1	X	X	X	2	2	2	
2: Everham-Newbridge	-	1	X	2	2	X	2	2	1	X	2	
3: Middlesburn-Bolwich	-	1	1	1	X	1	1	2	X	1	1	
4: Ipston-Sundercastle	-	X	1	2	1	1	1	1	1	X	1	
5: Fulbrough-Liverton	-	1	X	2	1	1	X	1	1	1	1	
6: South Villa-West Hampton	-	1	2	X	2	X	1	1	1	2	X	
7: Nürnberg-Gladberg	-	2	X	1	1	2	2	1	X	1	X	
8: Wolfsmund-Dortburg	-	1	1	1	X	2	X	1	1	1	2	
9: Freiberg-Leverbach	-	2	2	X	2	1	X	1	X	1	2	
10: Stuttkusen-St. Lautern	-	1	2	2	X	2	X	1	2	X	1	
11: 1804-Wilma	-	2	X	2	2	2	1	X	1	1	X	
12: Unterbus-Cottfurt	-	2	2	1	X	X	1	2	X	1	1	
Richtige Tipps		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Möglicherweise richtige Tipps		12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	
Filter	(+)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
1 = Heimsieg, X = Unentschieden, 2 = Auswärtssieg												

Im Statistik-Fenster werden in kompakter Form verschiedene Informationen über die Tippverteilung bereit gestellt.

tmthelp2.tmt: Statistik												
Fenster Hilfe												
Chancen und Tipps	1	X	2	1	X	2	<div> Wahrscheinlichkeiten </div>					
1: Blackcastle-Tottenl	38,3%	28,0%	33,7%	77	56	67						
2: Everham-Newbrid	23,5%	25,3%	51,2%	47	51	102						
3: Middlesburn-Bolw	65,6%	21,8%	12,6%	131	44	25						
4: Ipston-Sundercastl	67,1%	19,5%	13,4%	134	39	27						
5: Fulbrough-Liverto	65,2%	21,3%	13,5%	130	43	27						
6: South Villa-West H	38,7%	29,0%	32,3%	77	58	65						
7: Nürnberg-Gladber	43,6%	28,3%	28,1%	87	57	56						
8: Wolfsmund-Dortb	55,6%	25,5%	18,9%	111	51	38						
9: Freiberg-Leverbac	31,6%	25,6%	42,8%	63	51	86						
10: Stuttkusen-St. Laut	29,6%	27,4%	43,0%	59	55	86						
11: 1804-Wilma	26,7%	26,8%	46,5%	53	54	93						
12: Unterbus-Cottfurt	41,6%	28,8%	29,6%	83	58	59						
Summe				1052	617	731	<div> Richtige Tipps </div>					
Ergebnisse				4	4	4						
Richtige Tipps				357	211	244						
				44,0%	26,0%	30,0%						

TotoCalculator 2 benutzt Format-Dateien, um mit den unterschiedlichen Formaten der Totoscheine in aller Welt zurechtzukommen zu können. Der Format Editor erzeugt oder ändert die Format-Dateien, die alle Informationen enthalten, die TotoCalculator zum Bedrucken von Totoscheinen benötigt.



Versionen

Versionen für 64-Bit Betriebssysteme:

- Windows
- Windows 'Live'
- Linux (GTK+-3)
- Linux GTK+-2)
- macOS (Apple silicon)
- macOS (Intel)
- FreeBSD
- OpenBSD
- NetBSD
- DragonFly BSD
- Solaris
- Haiku

Voraussetzungen: 64-Bit Betriebssystem und

- Windows (und Windows 'Live'): Windows Vista/7/8/10/11
- Linux: aktuelles Linux mit GTK+-2 / GTK+-3
- macOS (Apple silicon): macOS Apple silicon v. 11.0 oder höher
- macOS (Intel): macOS Intel v. 10.11 oder höher
- FreeBSD: FreeBSD 10 oder höher mit GTK+-2
- OpenBSD: OpenBSD 7.6
- NetBSD: NetBSD 9.0 oder höher
- DragonFly BSD: DragonFly BSD 6.2.2 oder höher
- Solaris: OpenIndiana 2020.10 oder höher
- Haiku: Haiku R1 Beta oder höher

Versionen für 32-Bit Betriebssysteme:

- Windows
- Windows 'Live'
- Linux (GTK+-2)
- Mac OS X Intel
- Mac OS X PowerPC
- FreeBSD
- Solaris
- Haiku

Voraussetzungen:

- Windows (und Windows 'Live'): Windows NT4/2000/XP/Vista/7/8/10/11
- Linux: aktuelles Linux mit GTK+-2
- Mac OS X (Intel): Mac OS X Intel v. 10.5.8 - 10.14
- Mac OS X (PowerPC): Mac OS X v. 10.3.9 oder höher
- FreeBSD: FreeBSD 11 oder höher mit GTK+-2
- Solaris: Solaris 10 mit GTK+-2. TotoCalculator for Solaris wurde auf OpenSolaris-2009.06 kompiliert und mit OpenIndiana getestet.
- Haiku: Haiku R1 Beta oder höher

Versionen für klassische Betriebssysteme:

- Windows
- Windows-3.1
- Linux
- Mac OS with Carbon (OS X)
- Mac OS with Carbon (OS 8/9)
- Mac OS Classic

Voraussetzungen:

- Windows 95/98/ME/NT4/2000/XP/Vista/7/8/10/11
- Windows 3.1 (Auflösung zumindest 1024x768)
- Linux Classic: jedes Linux mit 32-Bit-Libraries und X11

- Mac OS with Carbon: Mac OS 8.6 oder höher, Mac OS X mit einer Carbon Library
- Mac OS Classic: Mac OS 9.2

Einschränkungen für TotoCalculator 2 for Windows-3.1:

- Importieren von Textdateien ist auf Dokumente mit maximal 1.000 Kolonnen beschränkt.
- Das Erstellen eines PDF wird abgebrochen, wenn es zu viel Speicher braucht; wählen Sie in diesem Fall ein kleineres Format.
- Eingabe-Fenster und Filter: Die Zahl der Spalten ist begrenzt, Eingaben können nicht mit allen Tasten begonnen werden.
- Die Länge des Logbuchs ist begrenzt.

TotoCalculator for Translators

TotoCalculator for Translators is a special version that contains additional features for the translation of TotoCalculator 2 itself. It is available for Windows, Linux and Mac OS. Please take a look at [TotoCalculator for Translators](#).

Dateiformat

Alle Versionen verwenden dasselbe Dateiformat, sodass TotoCalculator-Dateien von einem Betriebssystem zum anderen kopiert werden können. Dass Text korrekt wiedergegeben wird, ist aber nur auf den Versionen für 64-Bit und 32-Bit gewährleistet, weil diese Versionen zum Speichern von Text UNIOCODE (UTF8) verwenden, die Classic-Versionen hingegen die lokale Codierung.

Die Version 2 ist abwärtskompatibel zu allen Versionen 2.xx und zu den Konsole-Versionen TotoCalculator16 1.21 und höher sowie TotoCalculator 1.21 und höher. Sonderzeichen im Text (also im Namen der Spiele oder in den Kommentaren) in Dateien bis zur Version 2.11 werden allerdings nicht konvertiert und wahrscheinlich auf unterschiedlichen Betriebssystemen unterschiedlich dargestellt.

Sprachen

TotoCalculator 2 verwendet derzeit wahlweise die englische, deutsche, französische, italienische, niederländische, portugiesische, russische, schwedische oder ungarische Sprache. Die Online-Hilfe ist auf englisch, deutsch und italienisch verfügbar.

Neue Übersetzungen können ohne Änderung des Programms hinzugefügt werden, alle Informationen dazu können Sie auf www.totocalculator.com finden, oder kontaktieren Sie service@totocalculator.com. Zusätzliche Sprachen sind immer willkommen.

Installieren und Deinstallieren (Windows)

TotoCalculator 2 for Windows

Installation:

Legen Sie die Diskette bzw. die CD in das entsprechende Laufwerk. Wenn Sie eine CD verwenden, wird das Installationsprogramm gewöhnlich automatisch starten. Wenn das nicht der Fall ist oder wenn Sie das Installationsprogramm aus dem Internet heruntergeladen haben, dann starten Sie die Anwendung »**SetupTotoCalculator.exe**« mit Hilfe des Explorers oder mit dem Befehl »Ausführen« des Startmenüs. Folgen Sie den weiteren Anweisungen des Installationsprogramms.

Das Installationsprogramm schlägt vor, die Anwendung im Verzeichnis »TotoCalculator« zu installieren. Sie können jedoch auch ein anderes Verzeichnis wählen. Wenn das ausgewählte Verzeichnis nicht existiert, wird es vom Installationsprogramm erzeugt.

Sie sollten das Verzeichnis nach der Installation nicht mehr umbenennen, weil dies zu Fehlern beim Updaten führt.

Wenn Sie bereits eine frühere Version (insbesondere Version 2.12) installiert haben, wird TotoCalculator 2 im selben Verzeichnis installiert werden.

Deinstallation:

Wählen Sie in der Systemsteuerung »Software« im Fach »Installieren/Deinstallieren« die Anwendung TotoCalculator 2. Mit dem Befehl »Hinzufügen/Entfernen...« starten Sie die automatische Deinstallation. Zur Systemsteuerung kommen Sie übrigens über das Verzeichnis »Einstellungen« im Startmenu oder über den Ordner »Arbeitsplatz« auf dem Desktop.

Die automatische Deinstallation entfernt alle Dateien, Verknüpfungen und Eintragungen in der Registry, die vom Installationsprogramm erzeugt wurden. Die von Ihnen selbst erzeugten Dokumente, Verzeichnisse und Verknüpfungen bleiben bei einer automatischen Deinstallation erhalten. Das Verzeichnis, das bei der Installation erzeugt wurde (also im Regelfall das Verzeichnis »TotoCalculator«), wird dann nicht entfernt, wenn es nach der Deinstallation noch Dateien enthält.

TotoCalculator 2 for Windows Live

Installation:

Nachdem Sie die gezippte Datei »TotoCalculator.zip« entpackt haben, können Sie das Verzeichnis »TotoCalculatorLive« samt seinen Dateien und Unterverzeichnissen auf einen Platz Ihrer Wahl verschieben. Das Verzeichnis »TotoCalculatorLive« und auch die ausführbare Datei »TotoCalculator.exe« können Sie jederzeit umbenennen, allerdings nicht die anderen Dateien und Verzeichnisse.

Die Live-Version ändert die Windows-Registry nicht, Sie müssen daher Icons und Verknüpfungen selbst erzeugen. Alle Einstellungen werden in TotoCalculator.ini im Home-Verzeichnis des Benutzers gespeichert.

Deinstallation:

Löschen Sie das Verzeichnis »TotoCalculatorLive« und alle Dateien und Verzeichnisse darin. Achten Sie darauf, keine Daten-Dateien (üblicherweise mit der Endung .tmt und .tmx) zu löschen, die Sie noch behalten wollen. Löschen Sie schließlich auch alle Konfigurations-Dateien, welche »TotoCalculator.ini« benannt sind - jeder User, der TotoCalculator 2 benutzt hat, hat vermutlich eine solche Datei in seinem Home-Verzeichnis.

Installieren und Deinstallieren (Linux, BSD, Solaris und Haiku)

Installation:

Nachdem Sie den tarball »TotoCalculator.tar.gz« entpackt und extrahiert haben, können Sie das Verzeichnis »TotoCalculator« samt seinen Dateien und Unterverzeichnissen auf einen Platz Ihrer Wahl kopieren oder verschieben. »/usr/local/TotoCalculator« bietet sich beispielsweise als angemessener Platz an. Das Verzeichnis »TotoCalculator« und auch die ausführbare Datei »TotoCalculator« können Sie jederzeit umbenennen, allerdings nicht die anderen Dateien und Verzeichnisse.

Wenn Sie TotoCalculator 2 später an eine andere Stelle verschieben, sollten Sie zugleich die Konfigurationsdateien löschen, um überholte Einträge zu vermeiden.

Deinstallation:

Löschen Sie das Verzeichnis »TotoCalculator« und alle Dateien und Verzeichnisse darin. Achten Sie darauf, keine Daten-Dateien (üblicherweise mit der Endung .tmt und .tmx) zu löschen, die Sie noch behalten wollen. Löschen Sie schließlich auch alle (unsichtbaren) Konfigurations-Dateien, welche »TotoCalculator« benannt sind - jeder User, der TotoCalculator 2 benutzt hat, hat vermutlich eine solche Datei in seinem Home-Verzeichnis.

Shortcuts mit Haiku:

Diese Hilfe verwendet den Windows/Linux-Modus für Shortcuts. Wenn Sie den Haiku-Modus verwenden, werden »Strg« und »Alt« vertauscht sein.

Installation und Deinstallation (Mac OS)

TotoCalculator 2 for Mac OS

Installation:

Nachdem Sie das Disk-Image »TotoCalculator.dmg« extrahiert haben, können Sie »TotoCalculator« auf einen Platz Ihrer Wahl kopieren. »~/Applications« bietet sich beispielsweise als angemessener Platz an. Sie können die Datei »TotoCalculator« jederzeit umbenennen, nicht allerdings die Dateien innerhalb des Programmes.

macOS Sierra 10.12, macOS High Sierra 10.13 und macOS Big Sur 11: Das Betriebssystem möchte helfen und fügt eine zusätzliche, überflüssige Tab-Leiste an, die den Namen des Fensters dupliziert, sowie drei Menübefehle im Menü »View« (»Hide Tab Bar«, »Show All Tabs« und »Enter Full Screen«). Um die zusätzliche Tab-Leiste zu entfernen, wählen Sie Englisch als aktuelle Sprache und »View« > »Hide Tab Bar«.

Der Autor ist nicht Mitglied des Apple Developer Programs, bei den aktuellen macOS-Versionen müssen Sie daher folgende Schritte beachten:

- Bis macOS Sonoma 14: Klicken Sie im Finder bei gedrückter Ctrl-Taste auf die App, wählen Sie im Menü "Öffnen" aus, und klicken Sie im daraufhin angezeigten Dialogfeld auf "Öffnen".

Zum gleichen Ergebnis kommen Sie mit folgenden Schritten:

- Wenn Sie das Programm mit einem Doppelklick starten, dann erhalten Sie folgende Meldung:
»TotoCalculator 2 kann nicht geöffnet werden, da der Entwickler nicht verifiziert werden kann.«
- Wählen Sie »Abbrechen«.
- Öffnen Sie in den Systemeinstellungen »Sicherheit«.
- Bei »Das Öffnen von 'TotoCalculator' wurde blockiert, da die App nicht von einem verifizierten Entwickler stammt.« wählen Sie »Dennoch öffnen«.

Deinstallation:

Löschen Sie »TotoCalculator« und die Konfigurations-Dateien, welche »TotoCalculator Preferences« und »TotoCalculator.plist« benannt sind - jeder User, der TotoCalculator 2 benutzt hat, hat vermutlich solche Dateien in seinem Preferences-Verzeichnis.

TotoCalculator 2 for Mac OS with Carbon

Installation:

Nachdem Sie das Disk-Image »TotoCalculatorCarbon.img« (OS 8/9) oder »TotoCalculatorCarbon.dmg« (OS X) extrahiert haben, können Sie das Verzeichnis »TotoCalculator« samt seinen Dateien und Unterverzeichnissen auf einen Platz Ihrer Wahl kopieren. Sie können das Verzeichnis »TotoCalculator« jederzeit umbenennen, allerdings nicht die anderen Dateien und Verzeichnisse.

Deinstallation:

Löschen Sie das Verzeichnis »TotoCalculator« und alle Dateien und Verzeichnisse darin und die Konfigurations-Dateien, welche »Tmt Prefs« benannt sind - jeder User, der TotoCalculator 2 benutzt hat, hat vermutlich solche Dateien in seinem Preferences-Verzeichnis.

TotoCalculator 2 for Mac OS Classic

Installation:

Nachdem Sie das Disk-Image »TotoCalculator.img« extrahiert haben, können Sie das Verzeichnis »TotoCalculator« samt seinen Dateien und Unterverzeichnissen auf einen Platz Ihrer Wahl kopieren. Sie können das Verzeichnis »TotoCalculator« jederzeit umbenennen, allerdings nicht die anderen Dateien und Verzeichnisse.

Deinstallation:

Löschen Sie das Verzeichnis »TotoCalculator« und alle Dateien und Verzeichnisse darin und die Konfigurations-Dateien, welche »Tmt Prefs« benannt sind - jeder User, der TotoCalculator 2 benutzt hat, hat vermutlich solche Dateien in seinem Preferences-Verzeichnis.

Argumente

TotoCalculator 2 kann mit einigen Argumenten aufgerufen werden; die meisten können jedoch als unnütz bezeichnet werden. Die einzigen Argumente mit einer eigenständigen und sinnvollen Funktion sind »-f« für das Öffnen einer Datei sowie »-c«, welches für eine händische Deinstallation in Windows nützlich sein kann.

Verwendung von Argumenten (»Usage«):

TotoCalculator [-h] [-f=xxx] [-s=n] usw. Die Reihenfolge der Argumente ist gleichgültig. Statt der Kleinbuchstaben können ebenso Großbuchstaben verwendet werden.

Die Argumente können in zwei Gruppen eingeteilt werden:

Informationen

-h

Die Anwendung zeigt eine Nachricht mit den erlaubten Argumenten. Diese Nachricht wird auch dann gezeigt, wenn TotoCalculator 2 mit einem ungültigen Argument aufgerufen wurde. Nach dem Schließen der Nachricht läuft die Anwendung normal weiter.

-l=xx

Die Anwendung verwendet beim Programmstart die Sprache xx. xx ist durch den Zweizeichen-Code gemäß ISO 639-1 (z.B. »en« für Englisch, »de« für Deutsch, »fr« für Französisch, »it« für Italienisch, »nl« für Niederländisch oder »sv« für Schwedisch) zu ersetzen. Die gewählte Sprache wird beim Programmstart auch dann verwendet, wenn mit dem Menübefehl »Sprache« die Sprache gewechselt und anschließend, wie von der Anwendung verlangt, ein Neustart durchgeführt wurde. Mit anderen Worten: Dieses Argument hat Vorrang vor der Menu-Funktion.

-a=xx

Wenn xx ein korrekter Registrierungscode ist, verhält sich die Anwendung wie eine registrierte Version. Beachten Sie bitte, dass Sie einen Registrierungscode nur dann verwenden dürfen, wenn Sie die Registrierungsgebühr entrichtet haben. Wenn xx kein korrekter Registrierungscode ist, verhält sich die Anwendung wie eine nicht registrierte Demoversion, auch wenn sie bereits registriert wurde (die Registrierung geht dadurch nicht verloren). Weitere Informationen erhalten Sie unter »[Registrieren](#)«.

-d und -n

Wie die Anwendung am Bildschirm dargestellt wird, hängt zumeist von den Einstellungen der Desktop-Umgebung ab, insbesondere der Wahl des dunklen oder normalen (hellen) Modus. Zusätzlich werden einige Darstellungen von der Anwendung selbst je nach der Auswahl des dunklen oder normalen Modus programmgesteuert angepasst. Mit den Argumenten -d (dunkler Modus) und -n (normaler Modus) werden diese programmgesteuerten Darstellungen unabhängig von den Einstellungen der Desktop-Umgebung fixiert. Das ist nur dann sinnvoll, wenn die Anwendung sonst den falschen Modus wählen würde (was wirklich nicht passieren sollte).

Dunkler Modus und diese Argumente sind nur in den Versionen für macOS (64-Bit) und Linux (GTK+-2 und GTK+-3) verfügbar.

Programmablauf

-f=xxx:

Die Anwendung öffnet beim Programmstart die Datei xxx. Die Dateierweiterung ».tmt« braucht nicht angegeben zu werden. Vor und nach dem =-Zeichen darf kein Leerzeichen eingegeben werden. Wird die Datei ohne Pfad angegeben, kann sie nur dann geöffnet werden, wenn sie sich im Arbeitsverzeichnis von TotoCalculator 2 befindet. Wenn der Name der Datei oder ihres Pfades Leerzeichen enthält, muss das ganze Argument mit Anführungszeichen umschlossen werden.

Mit Hilfe des Explorers können Sie eine Verknüpfung zwischen TotoCalculator-Dokumenten und der Anwendung erzeugen. Erzeugen Sie dazu in Windows in Ordneroptionen/Dateitypen einen neuen Dateityp (z.B. mit der Beschreibung »Datei TotoCalculator«), erzeugen Sie weiters einen Vorgang »open« und geben Sie folgende Anwendung ein (das Verzeichnis ist erforderlichenfalls anzupassen, außerdem sollten sie 'normale' Anführungszeichen verwenden, unabhängig davon, welche hier dargestellt werden):

```
»c:\programme\TotoCalculator\TotoCalculator.exe« »-f=%1«
```

-c

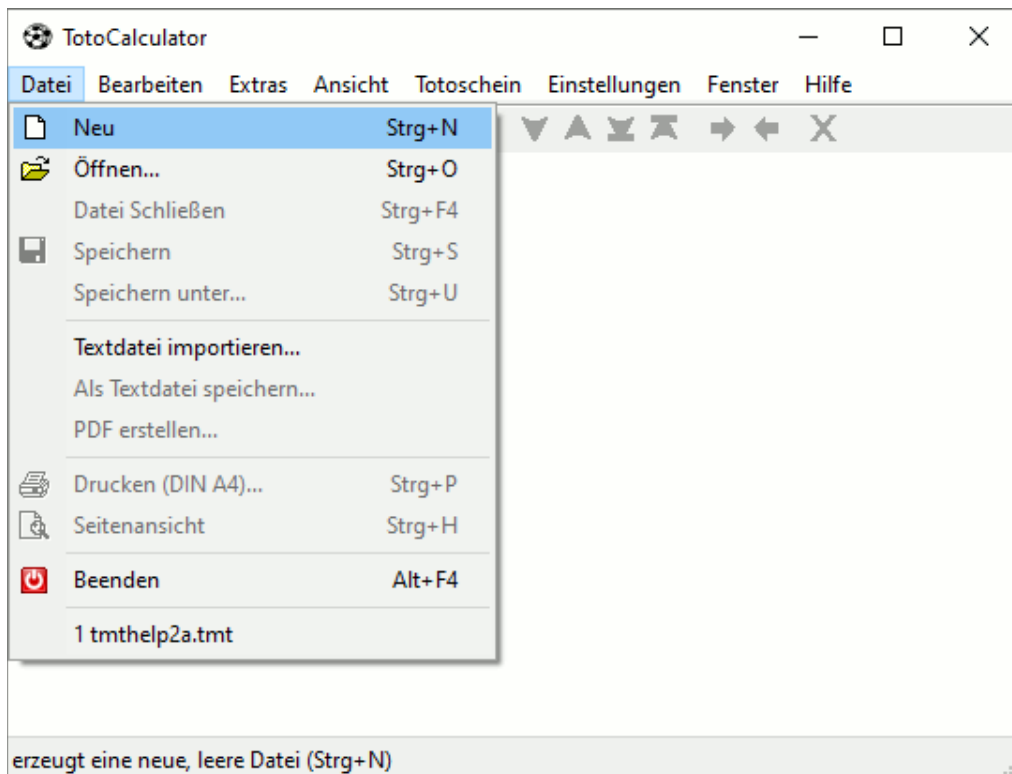
'clean-Modus': Die Anwendung entfernt ihre Eintragungen in der Registry und beendet nach einer Meldung über Erfolg oder Misserfolg die Ausführung. In Windows kann dieser Modus bei einer händischen Deinstallation

verwendet werden. In Linux, BSD und Haiku wird mit diesem Modus die Konfigurations-Datei »TotoCalculator« des aktuellen Users gelöscht, was ebenso gut mit einem beliebigen Dateimanager gemacht werden kann (siehe auch Installieren und Deinstallieren).

Achtung: Da »TotoCalculator 2« den Registrierungscode in der Registry bzw. in der Konfigurations-Datei speichert, entfernt der 'clean-Modus' auch eine bereits erfolgte Registrierung. Vergewissern Sie sich daher, dass Sie den Registrierungscode vorher notiert haben!

Datei

Jede Tippverteilung wird einschließlich der dazugehörenden Optionen und Eingaben (Teams, Ergebnisse, Chancen, Quoten, Notizen) in einer eigenen Datei gespeichert. Das Menu »Datei« dient der Verwaltung der Dateien.



: Neu

erzeugt eine neue, leere Datei (Strg+N). Ein neues Dokument erhält die Optionen und Bedingungen, die im Menu Einstellungen vorgegeben werden.



: Öffnen...

öffnet eine existierende Datei (Strg+O, Strg+F12; Haiku: Strg+O, Alt+F12). Wenn das Dokument verschlüsselt wurde, dann ist zum Öffnen das richtige Passwort erforderlich; im Kapitel »Komprimierung und Verschlüsselung« finden Sie weitere Informationen.

- Schließen

fragt nach der Übernahme von Änderungen und schließt die aktive Datei, ohne die Anwendung zu beenden (Windows: Strg+F4; Linux und BSD: F4)



: Speichern

speichert die aktive Datei mit dem aktuellen Dateinamen (Strg+S, Umschalt+F12)

- Speichern unter...

speichert die aktive Datei mit einem anderen Dateinamen (Strg+U, F12). Das Dokument kann komprimiert oder verschlüsselt gespeichert werden; im Kapitel »Komprimierung und Verschlüsselung« finden Sie weitere Informationen.

- Textdatei importieren...

erzeugt eine neue Datei und importiert die Daten aus einer Textdatei. Diese Dateitypen (Formate) einer Textdatei stehen zur Auswahl:

- Text-Datei (*.txt) ist eine 'normale' Textdatei, d.h. dass sie in jeder Zeile eine Tippkolonne enthält (genau so wie Text-Dateien, die von TotoCalculator 2 selbst mit dem Befehl »Als Textdatei speichern...« erzeugt werden).
- Umgekehrte Text-Datei (*.txt) ist eine Textdatei, die je Zeile die Tipps für ein Spiel enthält.
- Totocalcio (*.col): ein Format speziell für das italienische Totocalcio.

Die Anwendung ist beim Importieren von Text-Dateien sehr tolerant: Alle Kombinationen von 'LF' und 'CR' (sowie 0x0e in Totocalcio-Dateien) werden als Zeilenende akzeptiert, und alle Zeichen außer '0', '1', 'x', 'X' und '2' in Text-Dateien und umgekehrten Text-Dateien sowie alle Zeichen außer '1' bis '7' in Totocalcio-Dateien werden ignoriert.

Textdateien mit bis zu theoretisch 268.435.456 Tippkolonnen (Versionen für 32-Bit: 134.217.728 Tippkolonnen) können importiert werden, die Berechnung einer neuen Tippverteilung ist auf jeden Fall auf höchstens 10.000 Tippkolonnen beschränkt.

Eine importierte Textdatei erhält die Chancen, die sich aus ihrer Anzahl der Tipps 1, X und 2 errechnen. Würde die Anwendung nun mit diesen Chancen umgekehrt die Anzahl der Tipps 1, X und 2 berechnen, dann könnte sich das Ergebnis von den Werten der Originaldatei unterscheiden. Als Konsequenz daraus würden die Tipps als »nicht mehr aktuell« markiert werden. Das könnte bei Verteilungen mit mehr als 1.000 Tippkolonnen der Fall sein, weil sich Rundungsdifferenzen ergeben können.

Um diesen Effekt zu vermeiden, wird die Anzahl der Tipps 1, X und 2 bei importierten Textdateien nicht aus ihren Chancen errechnet, sondern aus der Originaldatei übernommen. Wenn sich diese Anzahl der Tipps von derjenigen unterscheidet, die sich theoretisch aus den Chancen errechnen, dann wird die Tippverteilung im Hauptfenster und in den Fenstern für Statistik, Wahlspiele und Über- und Unterwetten mit 'Quelle: Importierte Textdatei' markiert. Sobald die Zahl der Spiele, die Zahl der Tippkolonnen oder die Chancen geändert werden, verliert die Verteilung ihren Status als importierte Textdatei.

- Als Textdatei speichern...

speichert die aktuelle Tippverteilung in einer Textdatei. Mit der Wahl eines Dateityps kann das genaue Format bestimmt werden:

- Text (*.txt) PC/OS2: für DOS, Windows und OS/2: eine Zeile endet mit 'CR' 'LF'
- Text (*.txt) Unix: für Unix (Linux, BSD, Solaris und Haiku): eine Zeile endet mit 'LF' (= 0xA)
- Text (*.txt) Mac: für einen Mac: eine Zeile endet mit 'CR' (= 0xD)
- Text mit Kommas (*.txt): Tipps werden durch Kommas getrennt.
- Totocalcio (*.col): ein Format speziell für das italienische Totocalcio.
- Totocalcio spezial (*.col): noch ein Format speziell für das italienische Totocalcio, das das Zeichen 0x0e als Zeilentrennung benutzt.
- Österr. System Champion (*.pcs): ein Format speziell für das österreichische Toto.

Im Kapitel »Format für Textdateien« finden Sie weitere Informationen.

- PDF erstellen...

erstellt ein PDF-Dokument aus dem aktuellen Dokument. Mit der Wahl des Dateityps kann das Format bestimmt werden:

- PDF Dokument (*.pdf): Damit wird ein Fenster geöffnet, in dem das genaue Format eingegeben werden kann. Änderungen des Formats werden auch beim nächsten PDF-Export desselben Dokuments mit dieser Option verwendet werden.
- PDF Dokument - Standard-Einstellungen (*.pdf): Es werden die Standard-Einstellungen für das PDF-Format verwendet. Dieser Dateityp steht nicht zur Auswahl, wenn Sie in den Standard-Einstellungen eingegeben haben, dass das PDF-Dokument mit einem Kennwort geschützt werden soll.

Die Möglichkeiten für das Format von PDF-Dokumenten werden im Abschnitt 'Format des PDF-Dokuments' behandelt.



: Drucken (DIN A4)...

druckt das aktuelle Dokument (Strg+P). Normalerweise werden zwei oder drei Totoscheine pro Seite ausgedruckt.



: Seitenansicht

zeigt das Dokument, wie es (ungefähr) beim Drucker erscheint (Strg+H)



: Beenden

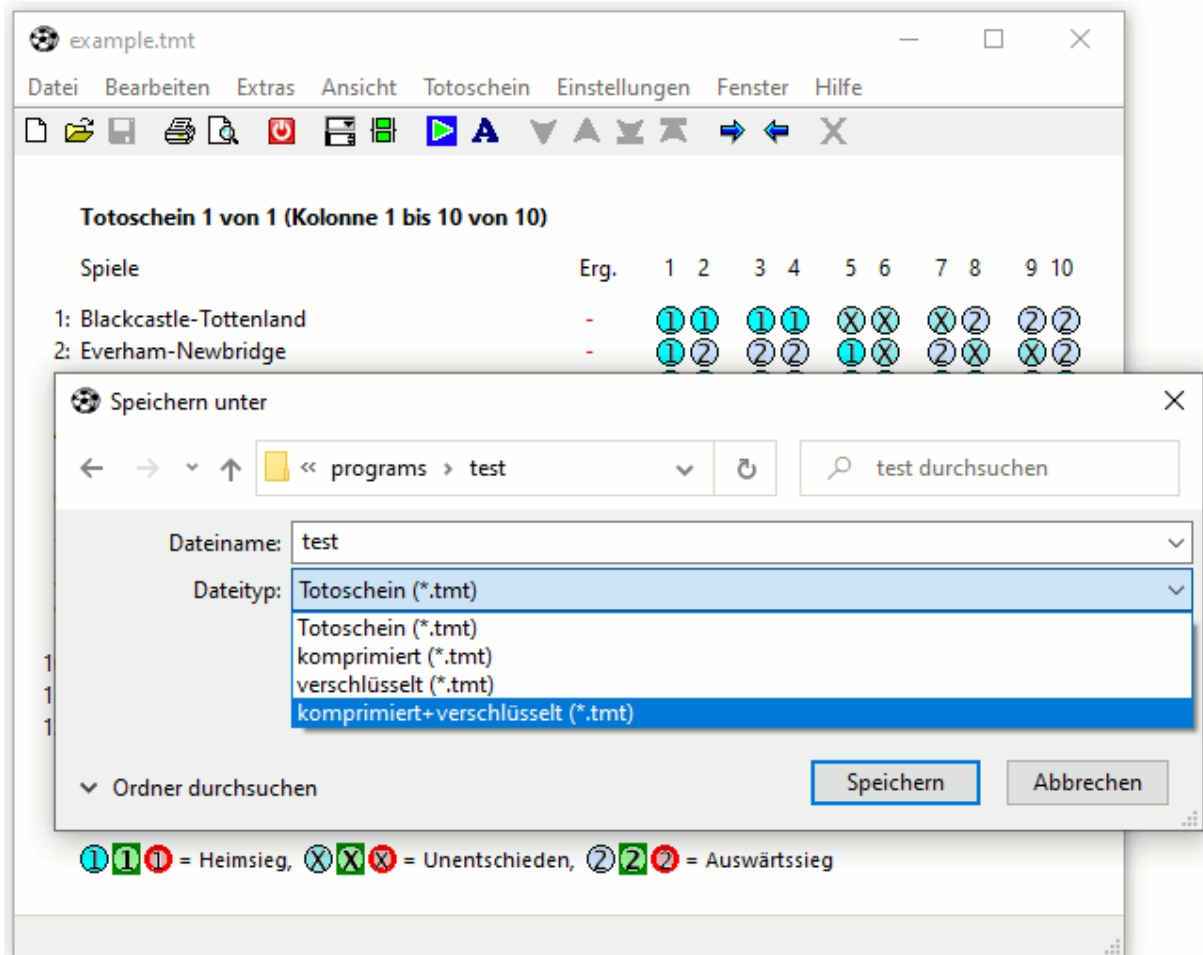
fragt nach der Übernahme von Änderungen und beendet die Anwendung (Alt+F4; Haiku: Strg+Q)

- Liste zuletzt geöffneter Dateien:

enthält die Dateien, die Sie zuletzt mit der Anwendung geöffnet haben.

Komprimierung und Verschlüsselung

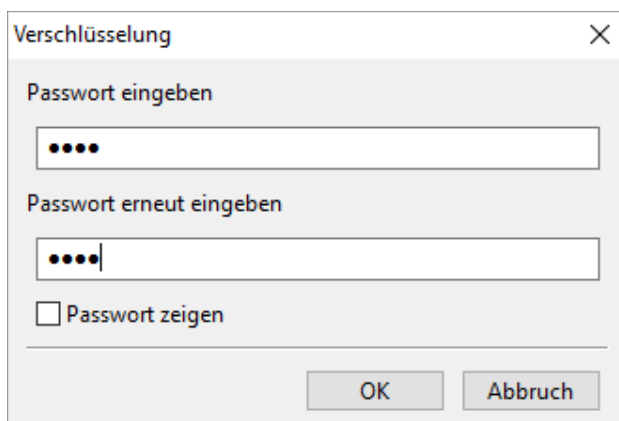
Dokumente können durch Auswahl des entsprechenden Dateityps komprimiert oder verschlüsselt gespeichert werden:



Komprimierung:

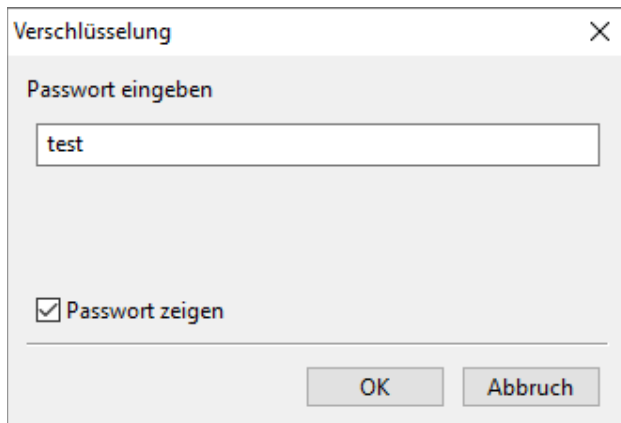
Die Größe der Datei wird durch das ZIP-Dateiformat reduziert. Einige Bytes, z.B. diejenigen mit der Versionsnummer, werden nicht gezippt. Da nicht alle Daten gezippt sind, handelt es sich bei der komprimierten Datei nicht um eine Standard-ZIP-Datei und kann sie nicht mit einem Dekomprimierungstool entpackt werden.

Verschlüsselung:



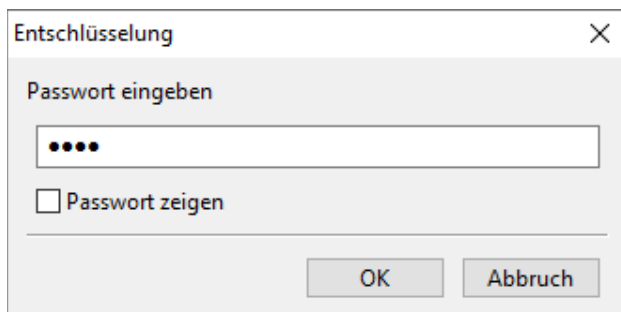
Verschlüsselte Dokumente sind mit einem Passwort geschützt:

- Die maximale Länge eines Passworts beträgt 100 Zeichen. Es gibt sonst keine Vorgaben für die Erstellung des Passworts, es liegt in der Verantwortung des Benutzers, ein sicheres Passwort zu wählen.
- Das Passwort darf Sonderzeichen (wie die deutschen Umlaute) enthalten. Da die Versionen für klassische Betriebssysteme nicht UNICODE (UTF8), sondern die lokale Codierung verwenden, sollten Sonderzeichen vermieden werden, wenn Dokumente mit unterschiedlichen Versionen verwendet werden und eine davon eine Version für ein klassisches Betriebssystem ist.
- Der Befehl »Speichern« speichert das aktive Dokument mit demselben Passwort. Wenn Sie das Passwort ändern oder entfernen möchten, wählen Sie den Befehl »Speichern unter...« und den entsprechenden Dateityp aus.
- Ein vergessenes Passwort kann nicht rekonstruiert werden, da das Passwort nicht im Dokument gespeichert ist.

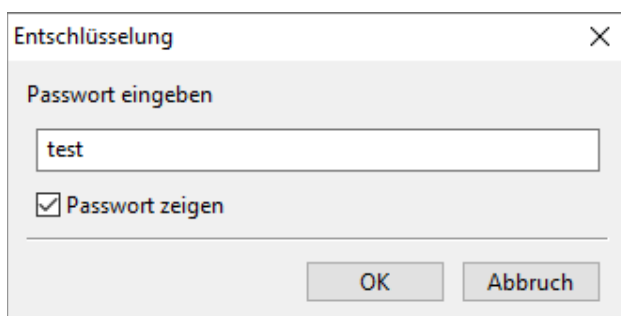


Das Passwort ist standardmäßig verdeckt und muss zweimal eingegeben werden, um Fehler des Benutzers zu vermeiden. Wenn die Option »Passwort zeigen« gewählt wurde, ist das Passwort sichtbar und muss nur einmal eingegeben werden.

Entschlüsselung:

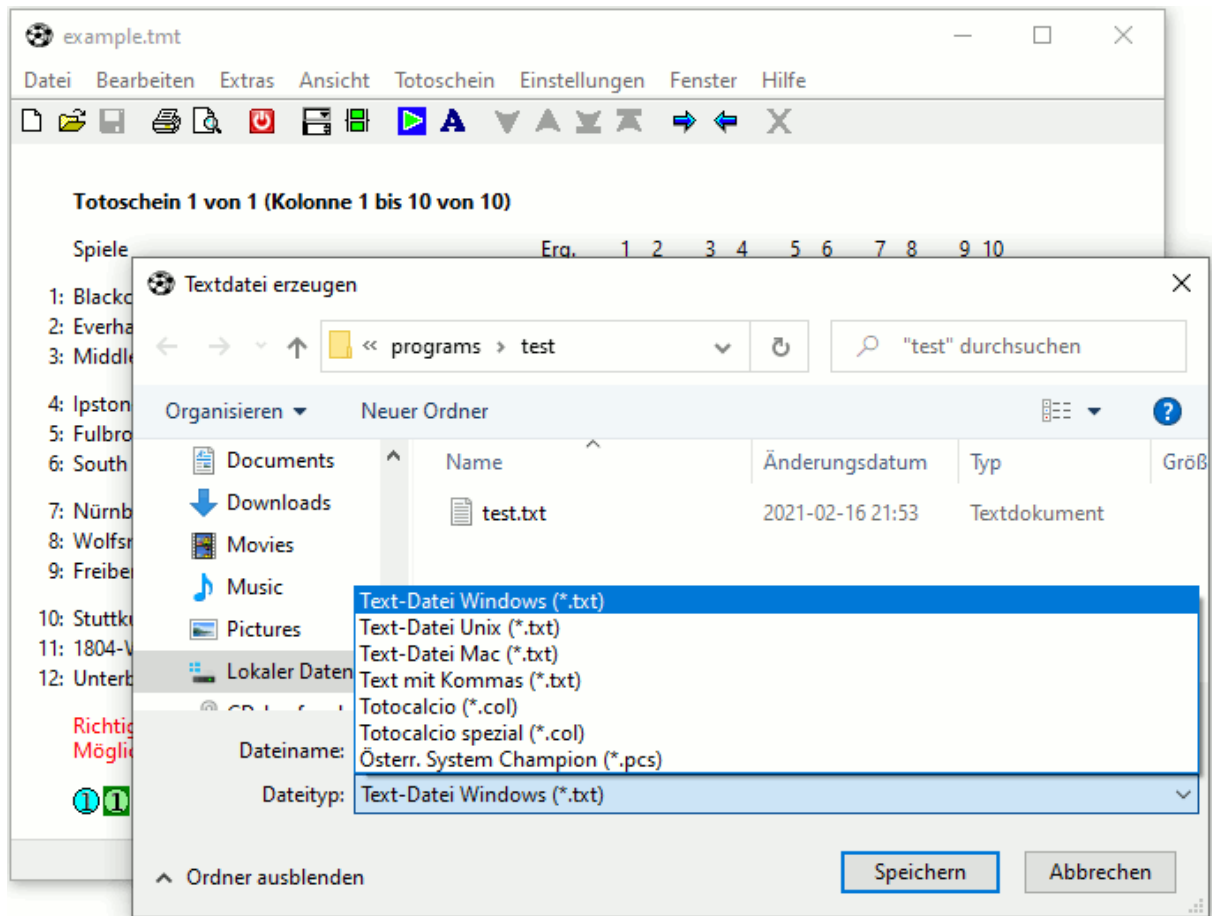


Beim Öffnen eines verschlüsselten Dokuments wird der Benutzer zur Eingabe des Passworts aufgefordert. Es gibt keine Begrenzung dafür, wie oft der Benutzer ein falsches Passwort eingeben kann, bevor er das richtige eingibt.



Wenn die Option »Passwort zeigen« gewählt wurde, ist das Passwort sichtbar.

Format für Textdateien



Der Befehl 'Datei' > 'Als Textdatei speichern...' speichert die aktuelle Tippverteilung in einer Textdatei. Mit der Wahl eines Dateityps kann das genaue Format bestimmt werden:

- Text (*.txt) PC/OS2: für DOS, Windows und OS/2: eine Zeile endet mit 'CR' 'LF'
- Text (*.txt) Unix: für Unix (Linux, BSD, Solaris und Haiku): eine Zeile endet mit 'LF' (= 0xA)
- Text (*.txt) Mac: für einen Mac: eine Zeile endet mit 'CR' (= 0xD)
- Text mit Kommas (*.txt): Tipps werden durch Kommas getrennt.
- Totocalcio (*.col): ein Format speziell für das italienische Totocalcio.
- Totocalcio spezial (*.col): noch ein Format speziell für das italienische Totocalcio, das das Zeichen 0x0e als Zeilentrennung benutzt.
- Österr. System Champion (*.pcs): ein Format speziell für das österreichische Toto.

Die Sortierung in der Textdatei hängt davon ab, ob die Option »Speichern als Textdatei: Sortierung immer nach 1-X-2.« in 'Mehr Optionen' gewählt wurde. Wenn diese Option gewählt wurde, dann werden die Kolonnen in der gespeicherten Textdatei immer nach 1, X und 2 sortiert, im gegenteiligen Fall wird die aktuelle Sortierung verwendet.

Text:

Text (*.txt) ist eine 'normale' Textdatei, d.h. dass sie in jeder Zeile eine Tippkolonne enthält. Hier ein Beispiel für einen Totoschein mit 12 Spielen und vier Tippkolonnen:

```
1X1X11X1X222
12X11211211X
X1111X2X22X1
2211X1121X21
```

Text mit Kommas:

Tipps werden durch Kommas getrennt. Eine Zeile endet mit 'CR' 'LF'. Als Beispiel:

```
1,X,1,X,1,1,X,1,X,2,2,2
1,2,X,1,1,2,1,1,2,1,1,X
X,1,1,1,1,X,2,X,2,2,X,1
2,2,1,1,X,1,1,2,1,X,2,1
```

Totocalcio:

Dies ist ein Format speziell für das italienische Totocalcio. Eine Zeile endet mit 'CR' (Totocalcio) oder 0x0e (Totocalcio spezial).

Dieses Format braucht die Tipps von genau 14 Spielen. Hier ein Beispiel mit vier Tippkolonnen:

```
11121411142122
12112241424441
24111122411212
44211114244141
4
```

0

Österreichisches System Champion:

In Österreich haben Sie auch die Möglichkeit, Tipps für Toto auf einem USB-Stick in den Annahmestellen abzugeben oder - noch besser - die Tipps zu Hause direkt auf www.win2day.at hochzuladen ('System Champion').

Die pcs-Datei, die dafür erforderlich ist, wird mit TotoCalculator 2 mit 'Datei' > 'Als Textdatei speichern...' mit dem Dateiformat 'Österr. System Champion' erzeugt. Bevor die pcs-Datei gespeichert wird, fragt Sie die Anwendung danach, welche Optionen für den 'Joker' verwendet werden sollen. Die pcs-Datei, die von TotoCalculator 2 erzeugt wird, verwendet die Schnittstellen-Version 2.

Dieses Dateiformat braucht genau 18 Spiele mit 13 Tipps in jeder Tippkolonne. Die Tipps für die ersten fünf Spiele sind verpflichtend und die anderen acht Spiele können aus dem Pool der weiteren 13 Spiele gewählt werden. Sie haben zwei Möglichkeiten, diese Vorgaben zu erfüllen:

- Erste Möglichkeit: Wählen Sie in den »Optionen« 18 Spiele aus, in den »Eingaben« geben Sie aber nur für 13 Spiele Chancen oder Quoten ein. Nach dem Befehl »Berechnen« werden Sie die Frage 'Es sind mir nur die Chancen bzw. Quoten von 13 der 18 Spiele bekannt. Trotzdem rechnen?' gestellt bekommen, welche Sie mit 'Ja' beantworten müssen.
- Zweite Möglichkeit: Verwenden Sie »Wahlspiele« mit fünf Fixspielen und acht beweglichen Spielen aus einem Pool von dreizehn Wahlspielen.

Hier ein Beispiel mit vier Tippkolonnen und ohne 'Joker':

```
<oelg>
<versionsNr>2.0</versionsNr>
<wsArt>24</wsArt>
<tnDauer>1</tnDauer>
<schein>
<totoTipp>1,X,1,X,1,2,X,1,-,-,-,2,X,1,-,-,2,1</totoTipp>
<totoTipp>1,2,X,1,1,X,1,1,-,-,-,X,2,X,-,-,X,2</totoTipp>
<totoTipp>X,1,1,1,X,1,1,X,-,-,-,1,2,1,-,-,1,1</totoTipp>
<totoTipp>2,2,1,1,1,1,2,2,-,-,-,1,1,X,-,-,2,X</totoTipp>
</schein>
</oelg>
```

Optionen



: Optionen (Strg+T)

Der Befehl »Bearbeiten - Optionen...« öffnet ein Fenster, das die Eingabe der Optionen ermöglicht.

Zahlen dürfen nur als ganze positive Werte und ohne Tausendertrennzeichen (Punkt, Beistrich oder Leerzeichen) eingegeben werden.

Zahl der Spiele und Tipps:

Zahl der Spiele:

Geben Sie hier die Zahl der Spiele ein, die auf dem Totoschein zu tippen sind. Im Regelfall sind das in Deutschland 13 Spiele, in Italien 14 Spiele und in Österreich 18 Spiele. Die Auswahl reicht von 2 bis 20.

Zahl der Tippkolonnen:

Geben Sie hier die Zahl der Kolonnen an, die Sie spielen wollen. Möglich ist eine Eingabe von 1 bis 10.000. Je mehr Kolonnen Sie angeben, um so länger dauert die Berechnung der Tippverteilung. Beachten Sie bitte, dass eine zu hohe Anzahl von Kolonnen die Berechnung extrem langsam machen kann.

Wenn ein Dokument durch das Importieren einer Textdatei erzeugt wurde, dann kann die Zahl der Kolonnen auch über 10.000 gehen, aber die Berechnung einer neuen Tippverteilung bleibt auch in diesem Fall auf Dokumente mit bis zu 10.000 Tippkolonnen beschränkt.

Eine Änderung der Zahl der Spiele oder der Tipps erfordert eine Neuberechnung der Tippverteilung. Bis dahin werden die bisherigen Tipps zwar weiter dargestellt, jedoch als »nicht mehr aktuell« markiert.

Darstellung:

Tippkolonnen pro Seite:

Geben Sie hier die Zahl der Kolonnen pro Totoschein an. Die Auswahl reicht von 2 bis 14.

Darstellung der Tipps:

Wählen Sie die Darstellung für Heimsieg, Unentschieden und Auswärtssieg. Mit den Optionen '1X2', '102' and '1N2' ist es egal, ob Sie im Eingabe-Fenster für ein Unentschieden »X«, »x«, »N«, »n« or »0« verwenden, denn die Anwendung wird Ihre Eingabe bei nächster Gelegenheit auf die hier angegebene Option korrigieren.

Sortierung der Tippkolonnen:

Wählen Sie hier aus, nach welchem Kriterium die Kolonnen auf dem Totoschein gereiht werden sollen. Sie haben die Wahl zwischen drei grundsätzlichen Optionen (Tipps, Wahrscheinlichkeit, Zahl der Richtigen) und einer Detailauswahl für jede dieser Optionen.

Innerhalb der Kolonnen mit gleichen Chancen bzw. mit einer gleichen Zahl an Richtigen entscheidet die Reihung nach 1, X und 2.

Berechnung:

Die folgenden Optionen richten sich zwar primär an fortgeschrittene Benutzer, allerdings können auch ungünstige Einstellungen keinen Schaden anrichten - schlimmstenfalls dauert die Berechnung länger als gewünscht und muss mit »Berechnung abbrechen« beendet werden. Falls Ihnen die Bedeutung der Optionen unklar ist, sollten Sie daher mit verschiedenen Einstellungen experimentieren und damit jeweils die Tippverteilung berechnen.

Je größer die Zahl der Tippkolonnen und der Fehlversuche und Extraversuche je Durchgang ist, um so länger dauert ein Durchgang. Die Erfahrung zeigt, dass es im Zweifel günstiger ist, die Werte für Fehlversuche und Extraversuche niedrig zu halten, um eine höhere Anzahl an Durchgängen zu ermöglichen.

Durchgänge:

Jeder Durchgang ermittelt eine komplette Tippverteilung, das beste Ergebnis wird schließlich verwendet. Die erlaubte Auswahl an Durchgängen reicht von 1 bis 1000.

erfolglose Versuche:

Jeder Durchgang wird nach einer bestimmten Anzahl von erfolglosen Verbesserungsversuchen abgebrochen. Ist ein Verbesserungsversuch erfolgreich, beginnt die Zählung der Fehlversuche wieder bei 0. Die erlaubte Anzahl an Fehlversuchen reicht von 2 bis 10.000.

Extraversuche:

Durchgänge (fast) so gut wie das bisher beste Ergebnis erhalten eine Anzahl zusätzlicher Verbesserungsversuche. Ob ein Durchgang gut genug für weitere Verbesserungsversuche ist, hängt von der Differenz zum bisher besten Ergebnis ab.

Die erlaubte Anzahl an Extraversuchen reicht von 0 bis 10.000. Ist einer dieser zusätzlichen Verbesserungsversuche erfolgreich, beginnt sowohl die Zählung der normalen als auch der zusätzlichen Verbesserungsversuche wieder bei 0.

bis Differenz:

Hier ist die Differenz zum bisher besten Ergebnis anzugeben, die noch zu Extraversuchen führt. Diese Differenz wird nach der Anzahl gleicher Tipps bei einem Vergleich jeder Kolonne mit jeweils allen anderen Kolonnen bemessen (Details dazu siehe bei Berechnen). Erlaubt sind Eingaben von 0 bis 100.

Eingaben



Eingaben (Strg+I)

Der Befehl »Bearbeiten - Eingaben...« öffnet ein Fenster für die Eingabe der Daten, die für die Berechnung der Tippverteilung erforderlich sind.

Das folgende Bild veranschaulicht die unterschiedlichen Möglichkeiten, Chancen und Quoten einzugeben.

	Spiele	Zw.	Erg.	Chance 1	Chance X	Chance 2	Quote 1	Quote X	Quote 2	Quote 1	Quote X	Quote 2
1	Blackcastle-Tottenham	<input type="checkbox"/>		38,3	28,0	33,7						
2	Everham-Newbridge	<input type="checkbox"/>		23,5	25,3	51,2	1,80	3,50	3,50	1,60	3,40	3,90
3	Middlesburn-Bolwich	<input type="checkbox"/>					1,35	4,10	7,00			
4	Ipston-Sundercastle	<input type="checkbox"/>								1,30	4,50	6,50
5	Fulbrough-Liverton	<input type="checkbox"/>					1,40	3,85	6,45	1,30	4,50	6,50
6	South Villa-West Hampton	<input type="checkbox"/>					2,25	3,00	2,85	2,30	3,10	2,60
7	Nürnberg-Gladberg	<input type="checkbox"/>					2,00	3,20	3,20	2,00	3,00	3,00
8	Wolfsmund-Dortburg	<input type="checkbox"/>					1,55	3,50	5,10	1,55	3,30	4,10
9	Freiberg-Leverbach	<input type="checkbox"/>					3,00	3,20	2,10	2,70	3,90	2,10
10	Stuttlingen-St. Lautern	<input type="checkbox"/>					3,10	3,20	2,05	2,80	3,20	2,00
11	1804-Wilma	<input type="checkbox"/>					3,55	3,25	1,85	3,00	3,30	1,90
12	Unterbus-Cottfurt	<input type="checkbox"/>					2,20	3,00	3,00	2,00	3,10	2,90

Zahl der Spiele: Das Eingabe-Fenster enthält für jedes Spiel eine Zeile. Die Zahl der Spiele können Sie bei den Optionen anpassen.

Mindesteingaben: Um die Tippverteilung berechnen zu können, benötigt TotoCalculator 2 als Eingabe pro Spiel entweder die Chancen oder die Quoten für die Ergebnisse 1, X und 2. Eine Berechnung kann bereits dann durchgeführt werden, wenn diese Daten zumindest bei zwei Spielen eingegeben wurden - für die anderen Spiele werden dann allerdings keine Tipps ermittelt.

Chancen und Quoten können mit bis zu einer bzw. zwei Nachkommastellen eingegeben werden. Bei zusätzlichen Nachkommastellen wird von TotoCalculator 2 automatisch kaufmännisch gerundet.

Sie können je nach Vorliebe ein Komma oder einen Punkt als Dezimalzeichen verwenden. Die Darstellung durch TotoCalculator 2 hängt von der entsprechenden Auswahl in den Optionen unter »Komma als Dezimalpunkt« ab. Die Anwendung wird Ihre Eingabe bei nächster Gelegenheit auf die hier angegebene Option korrigieren. Nicht erlaubt sind Tausendertrennzeichen - ein Punkt oder ein Beistrich würde ja als Dezimalzeichen angesehen werden.

Teams:

Hier sollten die Teams (z.B. »Arsenal - Liverpool«) angegeben werden. Sie können diese Felder aber auch leer lassen oder jeden beliebigen Text eingeben. Ein zu langer Text wird in der Darstellung der Totoscheine und der Statistik abgekürzt.

Zwischenresultat:

(= Zw.): Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein Resultat für ein Spiels eingeben, welches noch nicht beendet ist.

Resultat:

(= Res.): In dieser Spalte kann das Ergebnis des Spieles in der Form »1«, »X« (oder »x« oder »0«) oder »2« angegeben werden. »0« steht für eine Null, ein großes O führt zu einer Fehlermeldung. Das Ergebnis wird von TotoCalculator 2 für die Ermittlung der Anzahl der richtigen Tipps verwendet.

Ob TotoCalculator 2 ein Unentschieden mit »X« oder mit »0« darstellt, hängt von der entsprechenden Auswahl in den Optionen unter »0 statt X für Unentschieden« ab. Unabhängig von dieser Auswahl können Sie im

Eingabe-Fenster für ein Unentschieden als Ergebnis »X«, »x« oder »0« eingeben. Die Anwendung wird Ihre Eingabe jedoch bei nächster Gelegenheit auf die angegebene Option korrigieren.

Chancen:

Hier sind die Chancen für Sieg der ersten Mannschaft, Unentschieden oder Sieg der zweiten Mannschaft in Prozenten einzugeben (das Prozentzeichen darf jedoch nicht mit eingegeben werden).

Die Summe der drei Chancen muss exakt 100,0 ergeben. Um die Eingabe zu erleichtern, genügt es, zwei Chancen einzugeben und eine Zelle leer zu lassen. Die dritte Chance wird in diesem Fall von TotoCalculator 2 als Differenz zu 100,0 ermittelt. Wenn Sie eine Bank spielen und eine Chance von 100,0 eingeben, können Sie die beiden anderen Zellen leer lassen.

Quoten:

Hier sind die Quoten für Sieg der ersten Mannschaft, Unentschieden oder Sieg der zweiten Mannschaft einzugeben. Quoten bekommen Sie beim Buchmacher Ihrer Wahl, eine ergiebige Quelle ist auch das Internet.

Um zusätzliche Spalten für die Quoten mehrerer Buchmacher zu erhalten, müssen Sie den Befehl »Zusätzliche Bookies« ausführen. Bleiben die Zellen eines Buchmachers leer, wird TotoCalculator 2 diese Spalten bei der Übernahme der Eingaben automatisch wieder entfernen (daher gibt es auch keinen Befehl, mit dem Sie eingefügten Spalten wieder löschen können).

Es ist egal, für welchen Einsatz Sie die Quoten angeben. Beispielsweise können Sie die Quoten für den Einsatz von jeweils 100 Taler angeben (z.B. »220 - 260 - 300«) oder von jeweils 1 Taler (z.B. »1,85 - 2,60 - 5,00«). Es schadet auch nicht, wenn Sie bei jedem Buchmacher andere Einsätze verwenden. Nicht erlaubt ist allerdings die Verwendung von Brüchen (z.B. »1 1/2 - 2 5/8 - 5«).

TotoCalculator 2 errechnet aus den Quoten eines jeden Buchmachers die Chancen für 1, X und 2 eines jeden Spieles. Bei mehr als einem Buchmacher werden die Durchschnittswerte ermittelt.

Eine Änderung der Chancen oder Quoten erfordert eine Neuberechnung der Tippverteilung. Bis dahin werden die bisherigen Tipps zwar weiter dargestellt, jedoch als »nicht mehr aktuell« markiert.

Werden bei einem Spiel sowohl Chancen als auch Quoten eingegeben, werden nur die Chancen für die Berechnung der Tippverteilung verwendet.

Notizen:

Hier kann beliebiger Text eingegeben werden. Notizen werden von TotoCalculator 2 nur im Eingabe-Fenster dargestellt.

Editieren des Textes in den Zellen:

Beginnen:

Um Text in den Zellen eingeben oder ändern zu können, müssen Sie entweder

- »F2« drücken,
- mit der linken Maustaste auf das aktuelle Feld klicken,
- oder mit der Texteingabe beginnen. In Linux Classic hat diese einfachste Variante zwei Einschränkungen: Sie funktioniert nicht mit allen Zeichen (z.B. nicht mit den Tasten Ä Ö Ü ß), außerdem wird bei den Tasten mit den Ziffern 1 bis 0 auch dann die Ziffer eingegeben, wenn die Umschalttaste gedrückt wurde.

Beenden:

Mit den folgenden Aktionen wird das Editieren des Textes einer Zelle beendet:

- Escape-Taste: Die bisherigen Änderungen in der Zelle werden nicht übernommen.
- Eingabe-Taste oder Pfeiltaste unten: Die Zelle unterhalb wird zur aktuellen.
- Pfeiltaste oben: Die Zelle oberhalb wird zur aktuellen.
- Tabulator-Taste: Die Zelle rechts wird zur aktuellen.
- Umschalt+Tabulator-Taste: Die Zelle links wird zur aktuellen.
- Ein Mausklick auf eine andere Zelle: Diese andere Zelle wird zur aktuellen.

Bearbeiten der Zellen:

Um sich zwischen den Zellen zu bewegen oder Zellen zu unterlegen, können Sie entweder die linke Maustaste benutzen oder folgende Tasten:

- Pfeil links (rechts, oben, unten): eine Zelle nach links (rechts, oben, unten).
- Strg + Pfeil links (rechts, oben, unten): blockweise nach links (rechts, oben, unten): wechselt zur ersten bzw. letzten beschriebenen Zelle vor einer leeren Zelle.
- Umschalttaste [+ Strg] + Pfeil: Das Halten der Umschalttaste gemeinsam mit dem Drücken der Pfeiltasten

unterlegt die jeweiligen Zellen.

- Strg + Leertaste: Unterlegen/Nicht unterlegen der aktuellen Zelle
- Bild Auf (Ab): eine Seitenhöhe hinauf (hinunter).
- Strg + Bild Auf (Ab): in die oberste (unterste) Zeile.
- Strg + Pos1 (Ende): nach links oben (rechts unten).

Zum zellenweisen Bearbeiten stehen Ihnen folgende Befehle im Menu »Zellen bearbeiten« zur Verfügung:



: Rückgängig

macht den letzten Befehl rückgängig (Strg+Z). Verwenden Sie diesen Menubefehl, um die letzte Änderung zurückzunehmen.



: Wiederholen

wiederholt den letzten Befehl (Strg+Y) und stellt damit wieder her, was zuvor mit dem Menubefehl »Rückgängig« zurückgenommen wurde.



: Ausschneiden

schneidet die ausgewählten Zellen aus und legt sie in der Zwischenablage ab (Strg+X, Umschalt+Entf).



: Kopieren

kopiert die ausgewählten Zellen in die Zwischenablage (Strg+C, Strg+Einf; Haiku: Strg+C, Alt+Einf).



: Einfügen

fügt den Inhalt der Zwischenablage in die ausgewählten Zellen ein und ersetzt den bisherigen Inhalt (Strg+V, Umschalt+Einf).



: Löschen

entfernt den Inhalt der ausgewählten Zellen (Entf; Haiku: Strg+Entf, Entf).



: Zusätzliche Bookies

fügt drei Spalten für die Quoten eines zusätzlichen Buchmachers ein (Strg+B).

Die Möglichkeit, den Inhalt der Zwischenablage einzufügen, erleichtert die Eingabe von Daten, wenn diese bereits in anderen Programmen zur Verfügung stehen. Wenn Sie aus einem Internet-Browser kopieren, ist es zumeist erforderlich, die Daten im Textformat in ein Tabellenkalkulationsprogramm oder in ein Textprogramm einzufügen und zunächst dort zu bearbeiten, weil die Größe derartiger Kopien aus dem Internet zuweilen über die Anzahl der Zellen im Eingabe-Fenster hinausgeht.

Die Höhe der Zeilen und die Höhe der Spalten kann mit der Maus verändert werden - allerdings nur kurzfristig, weil TotoCalculator 2 die Größe der Zellen bei nächster Gelegenheit wieder optimiert.

Übernahme der Daten, Schließen des Eingabe-Fensters

Das Eingabe-Fenster wird mit folgenden Befehlen im Menu »Fenster« manipuliert:



: Eingaben übernehmen

prüft und übernimmt die Änderungen, das Fenster wird jedoch nicht geschlossen (Strg+S, Umschalt+F12).



: Übernehmen und schließen

prüft und übernimmt die Änderungen, schließt das Fenster (Strg+A, F12).



: Schließen

fragt nach der Übernahme von Änderungen und schließt das Fenster (Alt+F4, Strg+W; Haiku: Strg+W).

Der Befehl »Schließen« fragt bei jeder Änderung des Textes einer Zelle nach, ob die Änderungen übernommen werden sollen, und zwar auch dann, wenn die Änderung auf den Inhalt keinen Einfluss hat. Ergibt die Prüfung der Eingaben, dass sie unleserlich sind, dass sie unvollständig oder dass sie nicht korrekt sind, wird TotoCalculator 2 den Fehler anzeigen oder zur betreffenden Zelle wechseln.

Bei der Übernahme der Eingaben werden Leerzeichen am Anfang und am Ende der Eingaben entfernt. Eingaben, die nicht den Optionen der jeweiligen Datei für die Darstellung des Dezimalzeichens und des Unentschiedens entsprechen, werden den Optionen angepasst. Außerdem werden die Angaben für Chancen und Quoten auf eine bzw. zwei Nachkommastellen gerundet. Durch diese Anpassungen kann die Konstellation entstehen, dass TotoCalculator 2 eine Bestätigung über die Übernahme der Änderungen verlangt, dessen ungeachtet jedoch die Datei nicht als geändert behandelt wird, weil ja tatsächlich keine Änderungen vorgenommen wurden.

Beachten Sie bitte, dass die Übernahme der Änderungen im Eingabe-Fenster nicht dasselbe ist wie das Speichern

einer Datei. Wenn eine Datei ohne Speicherung geschlossen wird, gehen alle Änderungen im Optionen-Fenster und im Eingabe-Fenster verloren.

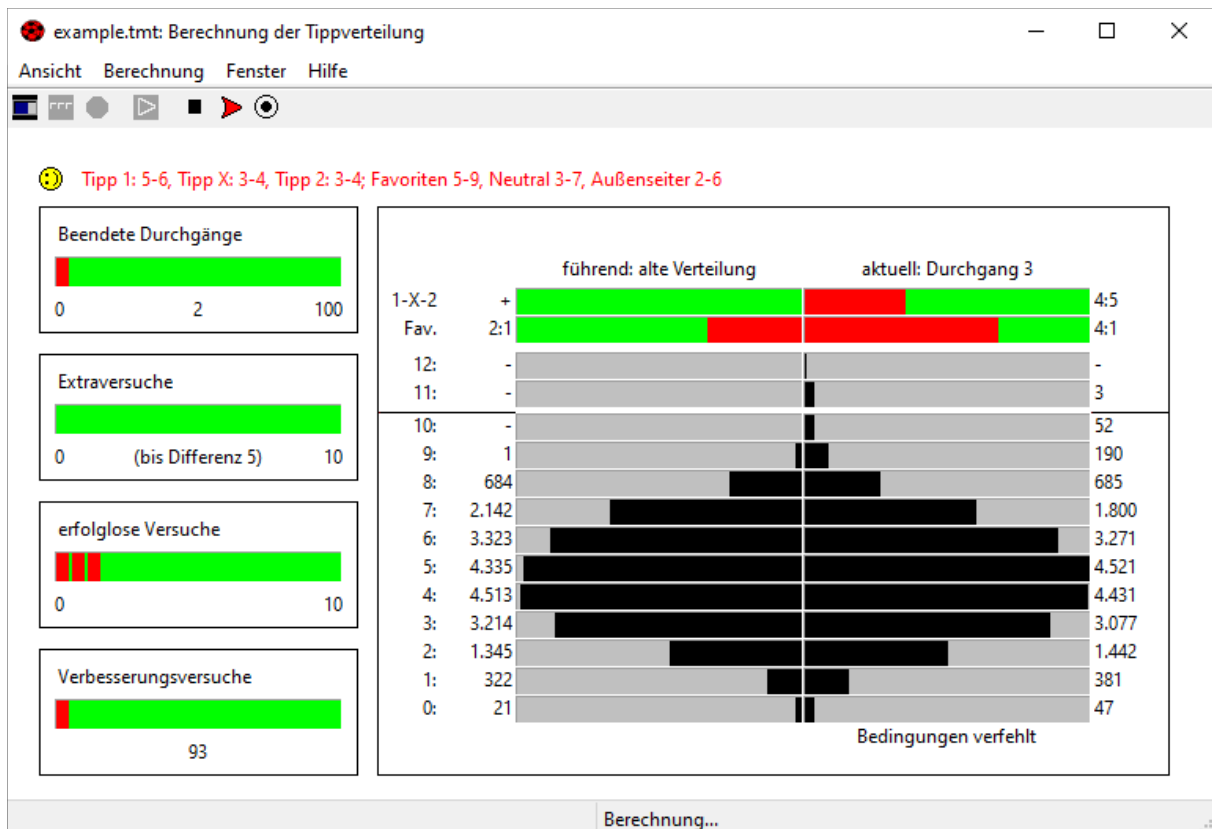
Berechnen



: Berechnen (Strg+B)

Methode

Der Befehl »Berechnen« veranlasst TotoCalculator 2 auf Basis der aktuellen Optionen und Eingaben zur Berechnung der optimalen Tippverteilung. Dieser Teil bildet das Herzstück der Anwendung und führt zu einer intensiven Beschäftigung von TotoCalculator 2, während sich der Benutzer entspannt zurücklehnen und in aller Ruhe die Fortschritte bei den Bemühungen von TotoCalculator 2 verfolgen kann.



Wie lange TotoCalculator 2 für die Berechnung braucht, hängt zunächst von den Fähigkeiten Ihres Computers, aber auch von den gewählten Optionen ab. Nicht nur die Zahl der Tippkolonnen spielt eine Rolle. Eine höhere Anzahl an Durchgängen, Fehlversuchen und Extraversuchen und ein geringerer Wert für die Differenz verlängern die Rechenzeit. Ändern Sie diese Einstellungen, wenn Sie die Rechenzeit verkürzen wollen.

Die Erfahrung zeigt, dass bessere Resultate dann erzielt werden, wenn die Zahl der Durchgänge möglichst hoch gehalten wird. Sie sollten daher zunächst die Zahl der Fehlversuche und dann die Werte für Extraversuche und Differenz anpassen. Welchen Wert Sie für die Zahl der Durchgänge gewählt haben, ist schon deshalb weniger wichtig, weil Sie während der Berechnung jederzeit auf weitere Durchgänge verzichten können und weil Sie die Berechnung für weitere Durchgänge immer wieder neu starten können.

Wenn eine Berechnung neu gestartet wird und die derzeitige Tippverteilung noch aktuell ist, verwendet TotoCalculator 2 diese alte Tippverteilung als Ausgangswert für die nächste Berechnung. Das hat den Vorteil, dass Sie die Berechnung jederzeit unterbrechen und später wieder fortsetzen können (auch mit anderen Einstellungen für Durchgänge, Fehlversuche, Extraversuche oder Differenz), ohne dass die bisher beste Tippverteilung verloren geht.

Optimale Tippverteilung

Optimale Tippverteilung heißt, dass eine der ermittelten Kolonnen jedenfalls die tatsächlichen Ergebnisse der Spiele enthält. Eine solche Funktion ist im Lieferumfang der aktuellen Version von TotoCalculator 2 jedoch nicht enthalten, dafür sollten Sie besser einen Vogelflugkundigen konsultieren.

Für TotoCalculator 2 heißt **optimale Tippverteilung**, dass ein möglichst breites Spektrum der möglichen

Ergebnisse abgedeckt wird. Die einzelnen Kolonnen unterscheiden sich daher so weit wie möglich voneinander, damit nicht ein Ergebnis von mehreren Kolonnen erfasst wird, während andere Ergebnisse vernachlässigt werden. Mit dieser Methode werden die Chancen auf einen Gewinnrang wesentlich verbessert.

Damit TotoCalculator 2 beurteilen kann, ob eine Tippverteilung besser ist als eine andere, wird für jede Tippverteilung ermittelt, wie sehr sich die Kolonnen untereinander gleichen. Dabei wird folgende Methode angewendet:

Jede Kolonne wird mit allen anderen verglichen. Jeder dieser Vergleiche ergibt eine bestimmte - kleinere oder größere - Zahl an gleichen Tipps (»Gleiche«). Diese jeweiligen »Gleichen« werden gezählt (nicht zusammengezählt), eine geringere Anzahl an größeren »Gleichen« gilt als günstiger. Entscheidend für die Einstufung einer Tippverteilung als besser oder schlechter ist die Anzahl der »Gleichen« mit dem höchsten Wert, ist diese gleich, mit dem zweithöchsten Wert usw. Diese Erklärung ist unverständlich, besser wird diese Methode mit einem Beispiel veranschaulicht:

Der Einfachheit halber werden dafür nur vier Tippkolonnen gespielt. Als Chancen und Quoten werden die Eingaben aus dem Beispiel verwendet, das im Abschnitt Eingaben abgebildet ist. Das Berechnungsergebnis wird in etwa oder genau so aussehen:

Totoschein 1 von 1 (Kolonne 1 bis 4 von 4)					
Spiele	Erg.	1	2	3	4
1: Blackcastle-Tottenham	-	1	1	X	2
2: Everham-Newbridge	-	1	X	2	2
3: Middlesburn-Bolwich	-	1	1	1	X
4: Ipston-Sundercastle	-	1	X	1	1
5: Fulbrough-Liverton	-	X	1	1	1
6: South Villa-West Hampton	-	1	X	2	1
7: Nürnberg-Gladberg	-	X	1	2	1
8: Wolfsmund-Dortburg	-	2	1	X	1
9: Freiberg-Leverbach	-	2	1	2	X
10: Stuttkusen-St. Lautern	-	1	2	2	X
11: 1804-Wilma	-	2	1	X	2
12: Unterbus-Cottfurt	-	1	1	X	2
Richtige Tipps		0	0	0	0
Möglicherweise richtige Tipps		12	12	12	12
1 = Heimsieg, X = Unentschieden, 2 = Auswärtssieg					

Der Vergleich der ersten Kolonne mit der zweiten ergibt, dass die Tipps für die Spiele 1, 3 und 12 gleich sind, die Zahl an gleichen Tipps ist daher 3. Ebenso werden alle anderen Kombinationen verglichen:

- die erste Kolonne mit der dritten: Spiele 3, 4 und 9 haben die gleichen Tipps, somit wiederum 3 als Gleiche;
- die erste Kolonne mit der vierten: Spiele 4, 6 und 11 sind gleich: 3 als Gleiche;
- die zweite Kolonne mit der dritten: Spiele 3, 5 und 10 sind gleich, 3 als Gleiche;
- die zweite Kolonne mit der vierten: Spiele 5, 7 und 8 sind gleich, 3 als Gleiche;
- die dritte Kolonne mit der vierten: Spiele 2, 4 und 5 sind gleich, 3 als Gleiche.

Insgesamt hat diese Tippverteilung daher 6 mal 3 Gleiche. Wenn bei den Verbesserungsversuchen eine Tippverteilung entsteht, die 1 mal 2 Gleiche, 4 mal 3 Gleiche und 1 mal 4 Gleiche hat, wird sie wegen der höheren Anzahl an 4 Gleichen als schlechter eingestuft.

Werden mehr Tippkolonnen gespielt, werden die Kombinationen überproportional mehr. Beispielsweise könnten sich die Gleichen bei 36 Tippkolonnen ungefähr so verteilen:

1 x 0, 14 x 1, 33 x 2, 72 x 3, 140 x 4, 244 x 5, 126 x 6.

Damit eine Tippverteilung als besser eingestuft wird, darf sie keine Gleichen mit einem höheren Wert als 6 haben und höchstens 125 x 6 Gleiche.

Die Gleichen mit dem höchsten Wert werden auch zur Ermittlung der **Differenz** zwischen zwei Tippverteilungen herangezogen. Ist die Differenz nicht größer als der Wert, der dafür in den **Optionen** angegeben wurde, werden zusätzliche Verbesserungsversuche durchgeführt. Haben zwei Tippverteilungen allerdings andere Höchstwerte für die Gleichen, dann entscheidet der Vergleich dieser Höchstwerte über zusätzliche Verbesserungsversuche. Beispiel:

Ergibt sich bei unseren 36 Tippkolonnen folgende Verteilung der Gleichen:

2 x 0, 11 x 1, 39 x 2, 69 x 3, 144 x 4, 230 x 5, 135 x 6,

dann beträgt die Differenz 9 zu Gunsten der ersten Tippverteilung ($135 - 126 = 9$). Wurde in den Optionen eine geringere Differenz als 9 gewählt, dann wird diese Tippverteilung sofort verworfen. Gleiches gilt wegen des höheren Höchstwertes für folgendes Ergebnis, und zwar unabhängig von einer Differenz:

1 x 0, 8 x 1, 37 x 2, 85 x 3, 153 x 4, 194 x 5, 151 x 6, 1 x 7.

Bereits bei einer relativ kleinen Anzahl von Tippkolonnen gibt es so viele Kombinationen für die Verteilung der 1, X und 2 auf den Totoscheinen, dass es viel zu lange dauern würde, jede einzelne Kombination auszuprobieren. TotoCalculator 2 verwendet daher Algorithmen, mit denen primär die aussichtsreichsten Kombinationen getestet werden. Wenn dabei gleichwertige Möglichkeiten zur Auswahl stehen, entscheidet ein **Zufallsgenerator** über den weiteren Fortgang. Das hat den Effekt, dass jeder Durchgang ein anderes Ergebnis bringt, weil derartige Entscheidungen den Weg zu neuen Kombinationen öffnen. Dieser Effekt ist vergleichbar mit dem Phänomen im Schach, dass kein Spielverlauf dem anderen gleicht.

Die Verwendung eines Zufallsgenerators bewirkt, dass mehrere Anwender von TotoCalculator 2 selbst dann nicht dieselbe Tippverteilung erzielen, wenn sie dieselben Chancen bzw. Quoten und dieselben Optionen verwenden.

Berechnungs-Fenster

Während der Berechnung informiert TotoCalculator 2 in einem eigenen Fenster über den Fortschritt.

Links unten werden die **Verbesserungsversuche** gezählt, wobei die Zählung bei jedem neuen Durchgang wieder von vorne beginnt.

Darüber sind die **erfolglosen Versuche** dargestellt, hier beginnt die Zählung immer dann von vorne, wenn ein Versuch erfolgreich war, d.h. den bisher besten des aktuellen Durchgangs ersetzt hat. Ist die angegebene Zahl der erfolglosen Versuche ausgeschöpft, wird bei einer zu hohen Differenz zur besten Tippverteilung gleich der nächste Durchgang gestartet, ansonsten gibt es **Extraversuche**, und der nächste Balken oberhalb beginnt zu laufen. Ist ein Extraversuch erfolgreich, beginnt die Zählung für die erfolglosen Versuche und für die Extraversuche wieder von vorne.

Links oben werden die **Durchgänge** abgezählt. Nach Beendigung des letzten Durchgangs ist die Berechnung beendet und es wird die dafür verwendete Zeit angezeigt.

Rechts sehen Sie die **Verteilung der Gleichen** des bisher besten Durchgangs und des aktuellen. Die jeweils letzte Verbesserung wird mit einem '*' markiert. Unten wird die aktuelle Differenz zwischen dem besten und aktuellen Durchgang angezeigt, bei unterschiedlichen Höchstwerten für die Gleichen erscheint hier ein Plus- bzw. ein Minus-Zeichen.

Bedingungen im Berechnungs-Fenster

Sobald **Bedingungen** in den Berechnungen verwendet werden, zeigen zusätzliche Balken oben, wie die Tippverteilung die Bedingungen erfüllt. Ein '+' steht für Erfüllen, ein Wert zeigt dagegen das Abweichen von den Bedingungen an, und zwar

- bei den Bedingungen für Duplikate: die Zahl der Kombinationen von Tippkolonnen, die bei den auf der Seite »Bedingungen für Duplikate« markierten Spiele dieselben Tipps haben,
- bei den Bedingungen für 1, X und 2 und für Favoriten: die Abweichungen zu den erlaubten maximalen und minimalen Anzahlen an Tipps 1, X und 2 (bzw. an Tipps für Favoriten, neutral und Außenseiter), somit bis zu 3 Abweichungen pro Tippkolonne. Nicht alle Abweichungen werden dargestellt, sondern nur diejenigen mit den größten Differenzen zu den Bedingungen. '3:2' bedeutet beispielsweise zwei Abweichungen mit jeweils einer Differenz von drei (z.B. fünf Favoriten sind erlaubt, aber zwei Tippkolonnen enthalten jeweils

8 Favoriten).

- bei den Bedingungen für Wahrscheinlichkeiten: die Summen der Quadrate der Abweichungen. Zum Beispiel: Wenn der zulässige Bereich für wahrscheinliche und unwahrscheinliche Tipps 37,5 % bis 39,7 % ist und wenn zwei Tippkolonnen mit Wahrscheinlichkeiten von 37,2 % und 37,4 % außerhalb dieses Bereiches liegen, dann ist der dargestellte Wert 0,10 ($= 0,3 \times 0,3 + 0,1 \times 0,1$);
- bei den Filtern: die Zahl der Tippkolonnen, die die Bedingungen der Filter nicht erfüllen.

Die Grenze für die Verwendung von Bedingungen wird mit einer Linie in der Verteilung der Gleichen markiert. Die Bedingungen werden nicht verwendet, solange die Verteilung Gleiche oberhalb dieser Linie enthält.

Solange die Verteilung die Bedingungen nicht einhält, wird die Differenz zwischen dem besten und dem aktuellen Durchgang nicht berechnet (»Bedingungen verletzt«) und werden keine Extraversuche unternommen.

Befehle im Berechnungs-Fenster

Während der Berechnung ist es nicht möglich, auf die anderen Fenster von TotoCalculator 2 zuzugreifen. Sie können jedoch die folgenden Befehle ausführen, die im Berechnungs-Fenster selbst angeboten werden:



: Einfrieren

verhindert das Aktualisieren des Fensters und blendet alle Befehle außer »Auftauen« aus (Strg+F). Das Einfrieren des Fensters wird die Berechnung etwas beschleunigen, weil die Anwendung die Darstellung im Fenster nicht mehr aktualisieren muss. Ein Minimum an Information wird weiterhin auf der rechten Seite der Statuszeile gezeigt. Sie müssen den Befehl »Auftauen« ausführen, um wieder eine aktualisierte Darstellung des Fensters zu bekommen und um die anderen Befehle des Fenster verwenden zu können.



: Auftauen

zeigt wieder ein laufend aktualisiertes Fenster und blendet die anderen Befehle wieder ein (Strg+T). Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn das Fenster zuvor mit »Einfrieren« eingefroren wurde.



: Fenster schließen

schließt das Fenster (Alt+F4, Strg+W; Haiku: Strg+W) - nur verfügbar, nachdem die Berechnung beendet wurde.



: Keine weiteren Durchgänge

beendet die Berechnung nach dem aktuellen Durchgang (Strg+K).



: Aktuellen Durchgang abbrechen

bricht den aktuellen Durchgang ab und beginnt sofort mit dem nächsten (Strg+A).



: Berechnung abbrechen

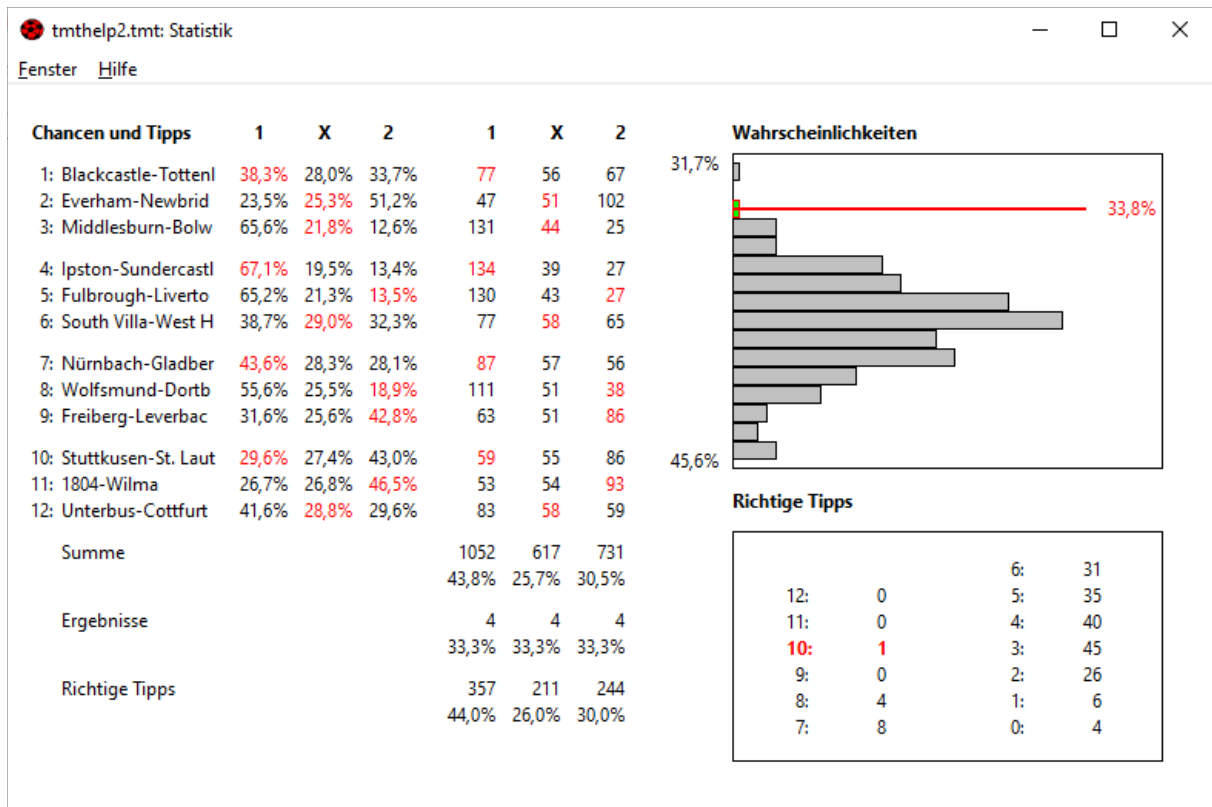
beendet die Berechnung (Windows: Strg+F4; Linux und BSD: F4; Haiku: Strg+E). Nur wenn das Fenster über das Systemmenu geschlossen wird, fragt TotoCalculator 2 nach, ob die Berechnung tatsächlich beendet werden soll.

Statistik



A : Statistik (Strg+A)

Im Statistik-Fenster werden in kompakter Form verschiedene Informationen über die Tippverteilung bereit gestellt.



Chancen und Tipps: Hier werden die Chancen gezeigt, entweder gemäß der Eingabe der Quoten oder der Berechnung aus den eingegebenen Quoten. Weiters sind die aus den Chancen ermittelten Häufigkeiten von 1, X und 2 aufgelistet. Wenn das Ergebnis bereits bekannt ist, werden die entsprechenden Daten rot dargestellt. Darunter wird angezeigt, wie oft 1, X bzw. 2 in der Tippverteilung (»Summe«), in den »Ergebnissen« und bei den richtigen Tipps der Tippverteilung (»Richtige«) insgesamt vorkommen.

Wahrscheinlichkeiten: Hier werden die Verteilung der Tippkolonnen entsprechend ihrer Wahrscheinlichkeit und die Wahrscheinlichkeit des Ergebnisses gezeigt. Ein geringerer Prozentsatz entspricht einem unwahrscheinlicheren Ergebnis mit einer höheren Gewinnerwartung, und umgekehrt.

Die Wahrscheinlichkeit wird für eine Kolonne berechnet, indem der Durchschnitt der Chancen der einzelnen Tipps ermittelt wird. Diese Art der Ermittlung der Wahrscheinlichkeit hat nichts mit einer Wahrscheinlichkeitsrechnung zu tun, hat sich aber für die Erfordernisse von TotoCalculator 2 als brauchbarer erwiesen, weil sie einzelnen Ausreißern weniger Einfluss gibt. Bei einer korrekten Wahrscheinlichkeitsrechnung würde sich beispielsweise für die tatsächlichen Ergebnisse immer eine Wahrscheinlichkeit von 0,0% - also Unmöglichkeit - errechnen, wenn eine einzige Bank umfällt, ohne dass die Ergebnisse der anderen Spiele noch irgendeinen Einfluss nehmen könnten - die Aussagekraft wäre damit aber gering.

Angezeigt werden die geringste und die höchste Wahrscheinlichkeit der möglichen Tipps, mit und ohne Zwischenresultate. Sind alle Ergebnisse bekannt, wird auch die Wahrscheinlichkeit des Ergebnisses in Form einer roten Linie gezeigt. Die Position dieser Linie gibt Aufschluss darüber, ob die Ergebnisse leicht oder weniger leicht vorhergesagt werden konnten und damit auch darüber, ob hohe oder weniger hohe Gewinne zu erwarten sind.

Richtige:

Hier wird schließlich angezeigt, wie viele Richtige die Tippverteilung enthält.

‘Chancen und Tipps’ werden laufend aktualisiert und repräsentieren die Werte, die in der nächsten Berechnung verwendet werden werden. ‘Wahrscheinlichkeiten’ und ‘Richtige’ werden nicht gezeigt, wenn sie nicht mehr aktuell sind, weil die Optionen geändert wurden oder die Tippverteilung dezimiert wurde.

Sie können die ‘Charts’ wählen, um detaillierte Informationen über die aktuelle, im Hauptfenster gezeigte Tippverteilung zu bekommen.

Bedingungen

- Bedingungen (Strg+D)

ermöglicht Ihnen, Bedingungen für die einzelnen Tippkolonnen zu setzen. Jede der ersten vier Seiten arbeitet mit anderen Bedingungen: »Bedingungen für Duplikate«, »Bedingungen für 1, X und 2«, »Bedingungen für Favoriten« und »Bedingungen für Wahrscheinlichkeiten«. Ein Filter ist eine weitere Art von Bedingung.

Die Anzahl der Tipps 1, X und 2, die für die Spiele verwendet werden, werden im »Eingabe«-Fenster festgelegt. **Bedingungen ändern diese Anzahl an Tipps 1, X und 2 nicht!** Vielmehr haben Bedingungen den Effekt, dass die Tipps so in der Tippverteilung platziert werden, dass die Kolonnen die Bedingungen erfüllen.

Da die Anzahl der Tipps 1, X und 2 nicht geändert wird, ist es nicht möglich, Bedingungen zu setzen, die mehr oder weniger Tipps 1, X oder 2 brauchen, als verfügbar sind.

Zum Beispiel:

- Wenn 50 % aller Tipps auf einem Totoschein mit zwölf Spielen Tipp 1 sind, dann können die Bedingungen für 1, X und 2 nicht vorgeben, dass mindestens sieben Tipps je Tippkolonne ein Tipp 1 sind - es gibt ganz einfach nicht genug Tipps 1, um eine solche Tippverteilung zu erzeugen. Der Durchschnitt von sechs Tipps 1 pro Tippkolonne ist das höchste sinnvolle und erlaubte Limit für die Mindestanzahl.
- In diesem Beispiel ist es auch nicht möglich zu bestimmen, dass die Höchstanzahl von Tipp 1 fünf Tipps ist - es gibt zu viele Tipps 1 in dieser Tippverteilung für eine solche Bedingung. Der Durchschnitt von sechs Tipps 1 pro Tippkolonne ist das niedrigste sinnvolle und erlaubte Limit für die Höchstanzahl.

Allgemein gesprochen: Limit für das die minimale Anzahl \leq Durchschnitt; Limit für die maximale Anzahl \geq Durchschnitt.

Gemeinsamkeiten der Seiten:

Die Bedingungen werden als Teil des Dokuments gespeichert. Neue Dokumente erhalten die Werte, die mit dem Befehl »Standard-Bedingungen« im Menu »Einstellungen« vorgegeben wurden.

Die Bedingungen werden nur dann in der Berechnung verwendet, wenn das Kontrollkästchen »Bedingungen dieser Seite aktivieren« markiert ist.

Bedingungen für Duplikate:

tmthelp2.tmt: Bedingungen

Fenster Hilfe

Duplikate 1, X und 2 Favoriten Wahrscheinlichkeiten Grenzen

☒ Bedingungen dieser Seite aktivieren

Wählen Sie die Spiele, die keine gleichen Tipps (Duplikate) haben sollen.

1: <input checked="" type="checkbox"/> Blackcastle-Tottenland	7: <input checked="" type="checkbox"/> Nürnberg-Gladberg
2: <input checked="" type="checkbox"/> Everham-Newbridge	8: <input checked="" type="checkbox"/> Wolfsmund-Dortburg
3: <input checked="" type="checkbox"/> Middlesburn-Bolwich	9: <input checked="" type="checkbox"/> Freiberg-Leverbach
4: <input checked="" type="checkbox"/> Ipston-Sundercastle	10: <input type="checkbox"/> Stuttkusen-St. Lautern
5: <input checked="" type="checkbox"/> Fulbrough-Liverton	11: <input type="checkbox"/> 1804-Wilma
6: <input checked="" type="checkbox"/> South Villa-West Hampton	12: <input type="checkbox"/> Unterbus-Cottfurt

* ok * Abbrechen übernehmen Standardwerte

Wählen Sie die Spiele, die keine gleichen Tipps (Duplikate) haben sollen. Die Tippkolonnen erfüllen diese Bedingungen, wenn sie bei den markierten Spielen zumindest einen unterschiedlichen Tipp aufweisen.

Beispiel: Wenn die ersten neun Spiele markiert sind, dann soll keine Tippkolonne für die ersten neun Spiele genau dieselben Tipps haben, die es bereits in einer anderen Tippkolonne gibt.

Bedingungen für 1, X und 2:

a) Schieber:

Setzen Sie mit den Schiebern den zulässigen Bereich für die maximale und minimale Anzahl an Tipps 1, X und 2. Der Bereich steckt die für die Tipps verfügbare Bandbreite ab (der Begriff 'Bereich' kann hier daher auch als Synonym für 'Toleranz' gesehen werden).

Mit einem Bereich von 100 % für das Minimum und 100 % für das Maximum können die Tippkolonnen jede Anzahl an Tipps ohne Einschränkung enthalten - genau so, als ob keine Bedingungen gesetzt werden. Das andere Extrem ist ein Bereich von 0 % für das Minimum und 0 % für das Maximum: Das bedeutet, dass jede Tippkolonne dieselbe Anzahl an Tipps enthalten sollte. Die Prozentsätze zwischen diesen Extremen funktionieren in derselben Art, sie geben an, wieviel von der verfügbaren Bandbreite an Tipps verwendet werden darf.

Die Anzahl der Tipps 1, X und 2, die jeder Tippkolonne zur Verfügung steht, wird aus den eingegebenen Bereichen und der Gesamtanzahl der Tipps errechnet. Das heißt, dass dieselben Eingaben für die Bereiche andere Anzahlen an verfügbaren Tipps ergeben, wenn sich die Chancen ändern. Diese Methode, Bereiche einzugeben und die Anzahl der Tipps daraus abzuleiten, hat den Vorteil, dass die Bereiche für alle Arten von Chancen verwendet werden können, unabhängig davon, ob die Chancen für Tipp 1 höher sind oder diejenigen für Tipp X oder Tipp 2.

Werfen wir einen Blick auf das Beispiel im Hilfe-Menü:

Die Chancen in diesem Dokument ergeben zusammen 54 Tipps 1, 32 Tipps X und 34 Tipps 2. Der durchschnittliche Prozentsatz der Tipps 1, X und 2 beträgt 45,0 % : 26,7 % : 28,3 % bzw. 5,4 Tipps 1, 3,2 Tipps X und 3,4 Tipps 2 (diese Ziffern werden im Statistik-Fenster gezeigt).

Da es bei diesem Beispiel durchschnittlich 5,4 Tipps 1 je Tippkolonne gibt, hätte es keinen Sinn zu verlangen, dass mindestens 6 Tipps 1 in jeder Tippkolonne enthalten sind. Die Mindestanzahl an Tipps 1 muss daher im Bereich von 0 bis zum Durchschnitt liegen, in diesem Beispiel bis 5 (5,4 wäre zwar der genaue Wert, aber es ist natürlich nur möglich, ganze Zahlen zu verwenden). Das gleiche gilt für die Höchstanzahl: Das Maximum muss immer im Bereich vom Durchschnitt bis zur Zahl der Spiele liegen, im Beispiel also zwischen 6 und 12.

Mit einem Bereich von 100 % für das Minimum und von 100 % für das Maximum an Tipps 1 darf jede Tippkolonne 0 bis 12 Tipps 1 haben. Mit einem Bereich von 0 % für das Minimum und 0 % für das Maximum an Tipps 1 darf jede Tippkolonne 5 bis 6 Tipps 1 haben. Ein Bereich von 75 % für das Minimum und von 50 % für das Maximum an Tipps 1 wird in unserem Beispiel zu einem bis neun Tipps 1 je Tippkolonne führen.

b) Ohne Schieber:

Mit dem Befehl 'Mehr Optionen' können die Schieber durch Eingabefelder ersetzt werden, in denen die Anzahlen der zulässigen Tipps direkt anzugeben sind. Diese Methode ist möglicherweise leichter zu verstehen, hat aber den Nachteil, dass die Bedingungen nicht automatisch angepasst werden, sobald sich die Chancen geändert haben.

Bedingungen für Favoriten:

tmthelp2.tmt: Bedingungen

Fenster Hilfe

Duplikate 1, X und 2 **Favoriten** Wahrscheinlichkeiten Grenzen

☒ Bedingungen dieser Seite aktivieren

Geben Sie die maximale und minimale Anzahl an wahrscheinlichen und unwahrscheinlichen Tipps an.

	Minimum:	Maximum:	-> Zahl der Tipps
Favoriten:	6	9	5 - 9
Neutral:	3	7	3 - 7
Außenseiter:	3	6	2 - 6
Schnitt:			

* ok * Abbrechen übernehmen Standardwerte

Die Bedingungen für Favoriten verwenden dieselbe Methode wie die Bedingungen für 1, X und 2. Der einzige Unterschied ist, dass diese Bedingungen nicht die Anzahlen an Tipps 1, X und 2, sondern die Anzahlen an wahrscheinlichen, neutralen und unwahrscheinlichen Tipps verwenden. Diese Einteilung hängt von den Chancen je Spiel ab; wenn diese Zahl gleich ist, wird die Reihung 1, X und 2 verwendet.

Beispiele: Wenn die Chancen 20,0 % für Tipp1, 30,0 % für Tipp X und 50,0 % für Tipp 2 lauten, dann ist Tipp 2 der wahrscheinliche Tipp (Favorit), Tipp X ist der neutrale Tipp (Neutral) und Tipp 1 ist der unwahrscheinliche Tipp (Außenseiter). Bei Chancen 40,0 % für Tipp 1, 30,0 % für Tipp X und 30,0 % für Tipp 2 ist Tipp 1 der Favorit, Tipp X ist neutral und Tipp 2 ist der Außenseiter.

Chancen -> F = Favorit
N = Neutral
O = Außenseiter:

1	X	2	-> 1 X 2:
50,0	30,0	20,0	-> F N O
60,0	20,0	20,0	-> F N O
20,0	60,0	20,0	-> N F O
20,0	20,0	60,0	-> O N F

Bedingungen für Wahrscheinlichkeiten:

tmthelp2.tmt: Bedingungen

Fenster Hilfe

Duplikate 1, X und 2 Favoriten **Wahrscheinlichkeiten** Grenzen

☒ Bedingungen dieser Seite aktivieren

Setzen Sie den zulässigen Bereich für wahrscheinliche und unwahrscheinliche Tipps.

Minimum: Maximum:

Bereich: (20) (20)

Aktuelle Verteilung

23,0% 31,7% 35,6% 41,7% 45,6% 49,9%

* ok * Abbrechen übernehmen Standardwerte

Auf dieser Seite können Sie die minimale und maximale Wahrscheinlichkeit der Tippkolonnen festlegen.

Im Kapitel »Statistik« finden Sie eine Erklärung, wie die Wahrscheinlichkeit einer Tippkolonne berechnet wird. Kurz: Die Wahrscheinlichkeit einer Tippkolonne ist der Durchschnitt der Wahrscheinlichkeiten ihrer Tipps.

Wenn die Wahrscheinlichkeiten nicht für die Bedingungen verwendet werden können (insb. weil keine Chancen eingegeben wurden oder alle Tippkolonnen die gleiche Wahrscheinlichkeit haben), dann wird eine typische Verteilung der Wahrscheinlichkeiten statt der aktuellen Verteilung verwendet.

Ob Schieber oder Eingabefelder für eine direkte Eingabe verwendet werden, hängt von den Eingaben mit dem Befehl 'Mehr Optionen' ab, wobei der Zeitpunkt der Dateierzeugung entscheidend ist. Mit anderen Worten: Sobald ein Dokument Schieber verwendet, wird es das immer tun, unabhängig von den Eingaben in 'Mehr Optionen', und das gleiche gilt umgekehrt für ein Dokument mit Eingabefeldern für eine direkte Eingabe.

Die Grafik auf der rechten Seite veranschaulicht die aktuellen Eingaben. Während die dargestellten Zahlen genau sind, entsprechen die Kurven der Grafik einer typischen Tippverteilung.

Grenzen für Bedingungen:

tmthelp2.tmt: Bedingungen

Fenster Hilfe

Duplikate 1, X und 2 Favoriten **Wahrscheinlichkeiten** **Grenzen**

Strenge Bedingungen für die Berechnung können eine Verteilung mit gleichen oder fast gleichen Kolonnen ergeben. Um diesen Effekt zu vermeiden, werden die Bedingungen nur dann in der Berechnung verwendet, wenn die Verteilung ein Maximum an gleichen Tipps nicht überschreitet. Setzen Sie hier die Zahl an gleichen Tipps als Grenze für die Verwendung der Bedingungen:

Grenzen für Bedingungen:	Bedingungen für Duplikate	10	11
	Bedingungen für 1 X 2	10	11
	Bedingungen für Favoriten	10	11
	Bedingungen für Wahrscheinlichkeiten	10	11
	Filter	10	11

Die Reihenfolge der Limits bestimmt den Vorrang der Bedingungen.

* ok * Abbrechen übernehmen Standardwerte

Strenge Bedingungen für die Berechnung können eine Verteilung mit gleichen oder fast gleichen Kolonnen ergeben. Um diesen Effekt zu vermeiden, werden die Bedingungen nur dann in der Berechnung verwendet, wenn

die Verteilung ein Maximum an gleichen Tipps nicht überschreitet. Auf der Seite »Grenzen« setzen Sie die Zahl an gleichen Tipps als Grenze für die Verwendung der Bedingungen.

Solange die »Gleichen« in einer Tippverteilung über der Grenze einer Bedingung liegen, wird diese Bedingung nicht verwendet.

Die Reihenfolge der Limits bestimmt den Vorrang der Bedingungen. Während der Berechnung hat die erste Bedingung Vorrang vor der zweiten Bedingung, die zweite Bedingung hat Vorrang vor der dritten Bedingung usw.

Konsequenzen aus der Verwendung von Bedingungen:

- Wenn die Bedingungen in der Berechnung verwendet werden, versucht die Anwendung, eine Tippverteilung zu finden, die diese Bedingungen erfüllt. Die Tippverteilung wird innerhalb dieser Grenzen ein möglichst breites Spektrum der möglichen Ergebnisse abdecken.
Ausgehend von der Definition einer optimalen Tippverteilung, wie sie der Berechnung zugrunde liegt, führen Bedingungen zu einer suboptimalen Tippverteilung.
- Im Hauptfenster wird gezeigt, wie viele Tippkolonnen die Bedingungen nicht erfüllen, und werden alle Tippkolonnen mit einem '+' oder '-' markiert, um zu zeigen, ob diese Tippkolonne die Bedingungen erfüllt.
Zum Beispiel:
»Bedingungen für Duplikate (+)«: alle Tippkolonnen erfüllen die Bedingungen für Duplikate.
»Bedingungen für 1, X und 2 (-2)«: zwei Tippkolonnen erfüllen die Bedingungen für 1, X und 2 nicht.
- In den Charts werden die minimalen und maximalen Werte mit einer Linie markiert und die Werte außerhalb dieses Bereiches rot dargestellt.
- Änderungen in den Bedingungen werden im Hauptfenster, in den Charts und im Dezimieren sofort übernommen. Sie können dieses Verhalten mit dem Befehl 'Mehr Optionen' im Menu 'Einstellungen' ändern, sodass Änderungen erst nach der nächsten Berechnung übernommen werden.

Über- und Unterwetten

- Über- und Unterwetten (Strg+R)

erhöht die Chancen für die Favoriten oder für die Außenseiter.

Wenn Sie die Favoriten oder im Gegensatz dazu die Außenseiter überwetten wollen, dann werden Sie normalerweise die Chancen im Eingaben-Fenster entsprechend festlegen. Das Fenster 'Über- und Unterwetten' bietet eine weitere Option, um die Zahl der Tipps, die für die Favoriten bzw. für die Außenseiter verwendet werden, zu erhöhen.

example.tmt: Über- und Unterwetten

Fenster Hilfe

☒ Über- und Unterwetten aktivieren

	1	X	2	1	X	2			1	X	2	1	X	2
1: Blackcastle-Tottenham	38,3%	28,0%	33,7%	77	56	67		(0)	38,3%	28,0%	33,7%	77	56	67
2: Everham-Newbridge	23,5%	25,3%	51,2%	47	51	102		(0)	23,5%	25,3%	51,2%	47	51	102
3: Middlesburn-Bolwich	65,6%	21,8%	12,6%	131	44	25		(0)	65,6%	21,8%	12,6%	131	44	25
4: Ipston-Sundercastle	67,1%	19,5%	13,4%	134	39	27		(10)	94,7%	5,3%	.	189	11	.
5: Fulbrough-Liverton	65,2%	21,3%	13,5%	130	43	27		(7)	87,2%	12,8%	.	174	26	.
6: South Villa-West Hampton	38,7%	29,0%	32,3%	77	58	65		(4)	40,9%	27,2%	31,9%	82	54	64
7: Nürnberg-Gladberg	43,6%	28,3%	28,1%	87	57	56		(-10)	38,5%	30,8%	30,7%	77	62	61
8: Wolfsmund-Dortburg	55,6%	25,5%	18,9%	111	51	38		(-7)	47,8%	28,3%	23,9%	96	56	48
9: Freiberg-Leverbach	31,6%	25,6%	42,8%	63	51	86		(-4)	32,0%	27,1%	40,9%	64	54	82
10: Stuttkusen-St. Lautern	29,6%	27,4%	43,0%	59	55	86		(0)	29,6%	27,4%	43,0%	59	55	86
11: 1804-Wilma	26,7%	26,8%	46,5%	53	54	93		(0)	26,7%	26,8%	46,5%	53	54	93
12: Unterbus-Cottfurt	41,6%	28,8%	29,6%	83	58	59		(0)	41,6%	28,8%	29,6%	83	58	59
Alle (F2)								(0)						

* ok * Abbrechen übernehmen Standardwerte

- Den Schieber nach links zu verschieben erhöht die Chancen und die Zahl der Tipps für die Außenseiter, den Schieber nach rechts zu verschieben erhöht die Chancen und die Zahl der Tipps für die Favoriten.
- Je stärker sich die Chancen unterscheiden, desto stärker wirkt sich die Anpassung aus.
- Wenn die Chancen und Tipps der Außenseiter erhöht werden, dann ändert die Anpassung nichts daran, welches Team Favorit und welches Team Außenseiter ist.

Wahlspiele

– Wahlspiele (Strg+J)

setzt Fixspiele und Wahlspiele.

			1	X	2	-
1: Admira-Rapid	<input checked="" type="radio"/> Fixspiel <input type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	38	28	34	0
2: St. Pölten-Austria	<input checked="" type="radio"/> Fixspiel <input type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	24	25	51	0
3: Mattersburg-Wolfsberg	<input checked="" type="radio"/> Fixspiel <input type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	66	21	13	0
4: Salzburg-Innsbruck	<input checked="" type="radio"/> Fixspiel <input type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	67	20	13	0
5: Sturm Graz-Wels	<input checked="" type="radio"/> Fixspiel <input type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	65	21	14	0
6: Eisenstadt-Klagenfurt	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	26	19	21	34
7: Frankenfels-Loich	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	29	18	19	34
8: Puchenstuben-Scheibbs	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	37	17	12	34
9: Mariapfarr-Tamsweg	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	21	17	28	34
10: Mauterndorf-Göriach	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	4	3	6	87
11: Bregenz-Altach	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	18	17	31	34
12: Bad Ischl-Gmunden	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	27	19	20	34
13: Attersee-Hallstatt	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	26	19	21	34
14: Kainach-Schladming	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	37	17	11	35
15: Pertisau-Kufstein	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	19	18	28	35
16: Matrei-Lienz	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	28	18	19	35
17: Pörschach-Velden	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	20	17	28	35
18: Feldkirchen-Maria Wörth	<input type="radio"/> Fixspiel <input checked="" type="radio"/> Wahlspiel	Progress bar	35	17	13	35
Alle (F2)	<input type="radio"/> Fixspiel <input type="radio"/> Wahlspiel					

Zahl der beweglichen Spiele: 8

Zuteilung der leeren Tipps: 0: regulär - 4: methodisch (0)

* ok * Abbrechen übernehmen Standardwerte

Im Fenster 'Wahlspiele' können Sie Fixspiele und Wahlspiele bestimmen. Von den Wahlspielen wird nur eine bestimmte Anzahl in einer Tippkolonne verwendet; da sich die Positionen der Wahlspiele in jeder Tippkolonne ändern, werden sie als 'bewegliche Spiele' bezeichnet. Die anderen Tipps in den Wahlspielen bleiben leer.

Standardmäßig werden die leeren Tipps gleichmäßig auf die Wahlspiele verteilt. Sie haben zwei Optionen, um die Verteilung der leeren Tipps zu ändern:

- Erste Option: Benutzen Sie den Schieber 'Zuteilung der leeren Tipps: 0: regulär - 4: methodisch' für eine automatische Anpassung. Die Option 'methodisch' verringert die Anzahl der leeren Tipps für diejenigen Spiele, die einen klaren Favoriten haben.
- Zweite Option: Bestimmen Sie individuell das Gewicht der einzelnen Spiele mit einem Wert von 0 % bis 100 %.
- Sie können diese beiden Optionen kombinieren und sie gleichzeitig nutzen.

















Wenn Wahlspele verwendet werden,

- dann erfolgt die Berechnung in zwei Schritten: Mit dem ersten Schritt werden die Positionen der leeren Tipps berechnet, mit dem zweiten Schritt werden die Tipps auf die verbleibenden Positionen verteilt;
- dann werden zwei leere Tipps für die Ermittlung der »Gleichen« in der Berechnung sowie für den Test, ob zwei Tippkolonnen für die 'Bedingungen für Duplikate' Duplikate sind, als unterschiedliche Tipps gewertet;
- dann wird ein leerer Tipp als unterschiedlich zu jedem Tipp, der in einem Standard- oder Profi-Filter festgelegt wurde, behandelt.

Hier sehen Sie ein Beispiel für eine Tippverteilung mit Wahlspeilen:

example.tmt

Datei Bearbeiten Extras Ansicht Totoschein Einstellungen Fenster Hilfe

Totoschein 1 von 8 (Kolonne 1 bis 13 von 100)

Spiele	Erg.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1: Admira-Rapid	-	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	1
2: St. Pölten-Austria	-	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	X	X	X
3: Mattersburg-Wolfsberg	-	11	11	11	11	11	11	1X	X	X	X	11	11	1
4: Salzburg-Innsbruck	-	11	11	1X	X	X	2	2	1	11	11	11	11	1
5: Sturm Graz-Wels	-	11	11	X	1	X	1	X	1	11	11	11	11	X
6: Eisenstadt-Klagenfurt	-	-	-	2	-	1	2	1	1	2	-	X	-	-
7: Frankenfels-Loich	-	1	-	X	1	-	X	1	2	1	X	X	-	X
8: Puchestuben-Scheibbs	-	X	1	X	2	1	-	-	2	1	-	-	X	1
9: Mariapfarr-Tamsweg	-	X	2	1	-	X	-	2	1	-	X	-	2	-
10: Mauterndorf-Göriach	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
11: Bregenz-Altach	-	-	-	-	2	-	1	2	1	2	-	X	2	2
12: Bad Ischl-Gmunden	-	X	2	1	X	1	-	-	1	-	1	2	-	1
13: Attersee-Hallstatt	-	1	2	-	X	1	X	2	-	1	2	1	X	-
14: Kainach-Schladming	-	X	-	X	1	1	1	-	1	-	2	1	2	-
15: Pertisau-Kufstein	-	1	X	-	-	-	1	2	X	2	2	1	X	2
16: Matrei-Lienz	-	-	2	1	1	X	X	1	-	2	1	1	-	2
17: Pörschach-Velden	-	-	1	1	2	-	-	1	-	-	2	-	2	X
18: Feldkirchen-Maria Wörth	-	2	1	-	-	X	1	-	-	-	-	-	2	X

Richtige Tipps

Möglicherweise richtige Tipps

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13

111 = Heimsieg, XX = Unentschieden, 222 = Auswärtssieg

'Wahlspele' sind besonders für die Nutzer in Österreich von Interesse, weil hier die Totoscheine fünf Fixspiele und acht bewegliche Spiele aus einem Pool von dreizehn Wahlspielen haben.

Standard-Filter

– Standard-Filter (Strg+K)

vermeidet bestimmte Tipp-Kombinationen.

Ein Filter ist eine weitere Art von Bedingung, die Sie bestimmte Kombinationen von Tipps in der Tippverteilung vermeiden lässt. Zum Beispiel: Wenn Sie in Ihrer Tippverteilung keine vier Tipps '2' hintereinander haben wollen, dann müssen Sie die Kombination '2-2-2-2' im Filter-Fenster eingeben; die Anwendung wird dann versuchen, eine Tippverteilung ohne diese Kombination zu finden.

Im Standard-Filter können Kombinationen folgender Tipps eingegeben werden:

- Kombinationen mit Tipp '1' für einen Heimsieg, mit Tipp 'X' (oder 'x' oder '0') für ein Unentschieden oder mit Tipp '2' für einen Auswärtssieg.
- Kombinationen mit Tipp 'A' (oder 'a') für einen Favoriten, mit Tipp 'B' (oder 'b') für einen neutralen Tipp und mit Tipp 'C' (oder 'c') für einen Außenseiter.
- Jede Kombination dieser Tipps.

Im folgenden Beispiel hat der Anwender drei Filter-Kombinationen eingegeben:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	2	A	2													
2	2	B	A													
3	2	C	A													
4		A	2													
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																

Wenn diese Bedingungen in der Beispieldatei des Hilfe-Menüs eingegeben werden, dann erfüllen drei Tippkolonnen diese Bedingungen nicht. Diese Tippkolonnen werden in der letzten Reihe mit einem '-' gekennzeichnet. Die erste Kombination ('2-2-2') findet sich in der zweiten Tippkolonne, die zweite Kombination ('A-B-C-A') findet sich in der vierten Tippkolonne und die dritte Kombination ('2-A-A-2') findet sich in der siebenten Tippkolonne.

example.tmt										
Datei Bearbeiten Extras Ansicht Totoschein Einstellungen Fenster Hilfe										
Totoschein 1 von 1 (Kolonne 1 bis 10 von 10) Tipps nicht mehr aktuell!										
Spiele	Erg.	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10
1: Blackcastle-Tottenham	-	1	1	1	1	X	X	X	2	2 2
2: Everham-Newbridge	-	1	2	2	2	1	X	2	X	X 2
3: Middlesburn-Bolwich	-	1	1	X	2	1	1	1	1	X 1
4: Ipston-Sundercastle	-	2	X	1	1	1	1	1	X	1 1
5: Fulbrough-Liverton	-	1	1	1	X	1	X	2	1	1 1
6: South Villa-West Hampton	-	2	1	1	X	X	1	2	2	1 X
7: Nürnberg-Gladberg	-	X	2	X	1	2	2	1	1	1 X
8: Wolfsmund-Dortburg	-	1	X	1	1	X	1	1	1	2 2
9: Freiberg-Leverbach	-	2	X	1	2	2	1	X	1	2 X
10: Stuttkusen-St. Lautern	-	X	2	1	2	2	1	X	2	X 1
11: 1804-Wilma	-	2	2	X	1	X	2	X	1	2 1
12: Unterbus-Cottfurt	-	1	2	X	1	X	1	2	X	2 1
Richtige Tipps		0	0	0	0	0	0	0	0	0 0
Möglicherweise richtige Tipps		12	12	12	12	12	12	12	12	12 12
Filter	(-3)	+	-	+	-	+	+	-	+	+
1 = Heimsieg, X = Unentschieden, 2 = Auswärtssieg										

Wenn Sie wissen wollen, warum die Kombination '1-X-X-1' in der vierten Tippkolonne mit der Kombination 'A-B-C-A' im Filter übereinstimmt und warum '2-1-1-2' in der siebenten Tippkolonne mit der Kombination '2-A-A-2' übereinstimmt, dann sollten Sie im Menu 'Ansicht' auf 'Favoriten-Ansicht' wechseln.

Die Berechnung einer neuen Tippverteilung beseitigt alle Vorkommen der Filter-Kombinationen. Eine solche Tippverteilung, die mit den Filterbedingungen übereinstimmt, könnte dann beispielsweise so aussehen:

example.tmt										
Datei Bearbeiten Extras Ansicht Totoschein Einstellungen Fenster Hilfe										
Totoschein 1 von 1 (Kolonne 1 bis 10 von 10)										
Spiele	Erg.	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10
1: Blackcastle-Tottenham	-	1	1	1	1	X	X	X	2	2 2
2: Everham-Newbridge	-	1	X	2	2	X	2	2	1	X 2
3: Middlesburn-Bolwich	-	1	1	1	X	1	1	2	X	1 1
4: Ipston-Sundercastle	-	X	1	2	1	1	1	1	1	X 1
5: Fulbrough-Liverton	-	1	X	2	1	1	X	1	1	1 1
6: South Villa-West Hampton	-	1	2	X	2	X	1	1	1	2 X
7: Nürnberg-Gladberg	-	2	X	1	1	2	2	1	X	1 X
8: Wolfsmund-Dortburg	-	1	1	1	X	2	X	1	1	1 2
9: Freiberg-Leverbach	-	2	2	X	2	1	X	1	X	1 2
10: Stuttkusen-St. Lautern	-	1	2	2	X	2	X	1	2	X 1
11: 1804-Wilma	-	2	X	2	2	2	1	X	1	1 X
12: Unterbus-Cottfurt	-	2	2	1	X	X	1	2	X	1 1
Richtige Tipps		0	0	0	0	0	0	0	0	0 0
Möglicherweise richtige Tipps		12	12	12	12	12	12	12	12	12 12
Filter	(+)	+	+	+	+	+	+	+	+	+
1 = Heimsieg, X = Unentschieden, 2 = Auswärtssieg										

Für die Eingabe des Standard-Filters gibt es zwei Regeln:

- Eine Kombination braucht zumindest zwei Eingaben.
- Leere Zellen vor der ersten Eingabe oder zwischen den Eingaben sind im Standard-Filter nicht erlaubt. Bitte geben Sie zusammenhängende, oben beginnende Kombinationen ein.

Konsequenzen aus der Verwendung von Filter-Bedingungen:

- Bei der Berechnung haben die Bedingungen für Duplikate, für 1, X und 2, für Favoriten und für Wahrscheinlichkeiten Vorrang vor den Filter-Bedingungen.
- Ein leerer Tipp (durch die Verwendung von Wahlspielen oder durch Spiele ohne Chancen und ohne Quoten) wird als unterschiedlich zu jedem Tipp, der in einem Standard- oder Profi-Filter festgelegt wurde, behandelt.
- Filter verlangsamen die Berechnung deutlich, das gilt ganz besonders für den Profi-Filter.

Verwenden Sie den Profi-Filter für komplexere Filter-Bedingungen.

Profi-Filter

- Profi-Filter (Alt+Strg+K)

vermeidet bestimmte spezielle Tipp-Kombinationen.

Zusätzlich zu den Funktionen des Standard-Filters bietet der Profi-Filter weitere Optionen, um spezielle Kombinationen von Tipps aus den Tippkolonnen auszuschließen. Im Profi-Filter können folgende Kombinationen eingegeben werden:

- Genau wie im Standard-Filter: Kombinationen von Tipp '1' für einen Heimsieg, von Tipp 'X' (oder 'x' oder '0') für ein Unentschieden und von '2' für einen Auswärtssieg, Kombinationen von Tipp 'A' (oder 'a') für einen Favoriten, von Tipp 'B' (oder 'b') für einen neutralen Tipp und von Tipp 'C' (oder 'c') für einen Außenseiter und alle Kombinationen dieser Tipps.
- Mehrere Tipps können in einer Zelle kombiniert werden. Beispiel: '12A-1-2-1' deckt jede einzelne der folgenden Kombinationen ab, die alle in der Tippverteilung vermieden werden: '1-1-2-1', '2-1-2-1', 'A-1-2-1'.
- Der Platzhalter '*' repräsentiert eine beliebige Zahl beliebiger Tipps. Beispiel: '2-*-2' deckt jede einzelne der folgenden Kombinationen ab:
 '2-2': Hier deckt '*' keinen einzigen Tipp ab.
 '2-1-2', '2-X-2', '2-2-2': Hier deckt '*' die Tipps 1, X und 2 ab.
 '2-1-1-2', '2-1-X-2', '2-1-2-2', '2-X-1-2',...: Hier deckt '*' jede Kombination von zwei Tipps ab, und so weiter.
 Statt '*' können Sie auch ein Plus ('+') eingeben, die Anwendung wird es auf ein '*' ändern.
- Der Platzhalter '?' repräsentiert genau einen beliebigen Tipp. Beispiel: '2-?-2' deckt jede der folgenden Kombinationen ab:
 '2-1-2', '2-X-2', '2-2-2'.
 Statt '?' können Sie auch einen Punkt ('.') eingeben, die Anwendung wird es auf ein '?' ändern.
- Der Filter oder Teile davon kann mit einem '=' auf bestimmte Spiele fixiert werden. Beispiel: 'Viertes Spiel: =2 - fünftes Spiel: =1 - * 2 - 1' deckt jede Kombination ab, die einen Tipp '2' für das vierte Spiel, einen Tipp '1' für das fünfte Spiel, dann eine beliebige Anzahl beliebiger Tipps und dann die Tipps '2' und '1' hat.
 Statt '=' können Sie auch einen Bindestrich ('-') eingeben, die Anwendung wird es auf ein '=' ändern.
- Alle Kombinationen dieser Funktionen sind erlaubt.

Mit diesen flexiblen Möglichkeiten können Sie die Tippkolonnen in jede Richtung ändern - aber die Anwendung wird darauf achten, dass die Tippverteilung weiterhin die Anzahl von Tipps 1, X und 2 je Spiel hat, die sich aus den Chancen oder Quoten ergeben.

Im folgenden Beispiel hat der Anwender vier Kombinationen im Profi-Filter eingegeben:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	BC	X	2													
2	2	X	2													
3	2	*	?													
4	2B	X	1	=2												
5		2	1	=1												
6				*												
7				2												
8				1												
9																
10																
11																
12																

Im Beispiel aus dem Hilfe-Menu verursacht das sechs Tippkolonnen, die diese Bedingungen nicht erfüllen:

- Die erste Kombination 'BC-2-2-2B' findet sich in der zweiten und in der fünften Tippkolonne.
- 'X-X-*-X-2' findet sich in der siebenten und in der neunten Tippkolonne.
- '2-2-?-1-1' findet sich in der zehnten Tippkolonne.
- 'viertes Spiel: =2 - fünftes Spiel: =1 - * - 2 - 1' findet sich in der ersten Tippkolonne.

Totoschein 1 von 1 (Kolonne 1 bis 10 von 10) Tipps nicht mehr aktuell!										
Spiele	Erg.	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10
1: Blackcastle-Tottenham	-	1	1	1	1	X	X	X	2	2
2: Everham-Newbridge	-	1	2	2	2	1	X	2	X	2
3: Middlesburn-Bolwich	-	1	1	X	2	1	1	1	1	X
4: Ipston-Sundercastle	-	2	X	1	1	1	1	1	X	1
5: Fulbrough-Liverton	-	1	1	1	X	1	X	2	1	1
6: South Villa-West Hampton	-	2	1	1	X	X	1	2	2	1
7: Nürnberg-Gladberg	-	X	2	X	1	2	2	1	1	1
8: Wolfsmund-Dortburg	-	1	X	1	1	X	1	1	1	2
9: Freiberg-Leverbach	-	2	X	1	2	2	1	X	1	2
10: Stuttkusen-St. Lautern	-	X	2	1	2	2	1	X	2	X
11: 1804-Wilma	-	2	2	X	1	X	2	X	1	2
12: Unterbus-Cottfurt	-	1	2	X	1	X	1	2	X	2
Richtige Tipps		0	0	0	0	0	0	0	0	0
Möglicherweise richtige Tipps		12	12	12	12	12	12	12	12	12
Filter	(-6)	-	-	+	+	-	+	-	+	-
1 = Heimsieg, X = Unentschieden, 2 = Auswärtssieg										

Die Berechnung einer neuen Tippverteilung beseitigt alle Vorkommen der Filter-Kombinationen. Eine solche Tippverteilung, die mit den Filterbedingungen übereinstimmt, könnte dann beispielsweise so aussehen:

Totoschein 1 von 1 (Kolonne 1 bis 10 von 10)										
Spiele	Erg.	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10
1: Blackcastle-Tottenham	-	1	1	1	1	X	X	X	2	2
2: Everham-Newbridge	-	1	X	2	2	1	X	2	X	2
3: Middlesburn-Bolwich	-	1	X	1	1	1	2	1	1	1
4: Ipston-Sundercastle	-	1	1	X	2	1	1	1	1	1
5: Fulbrough-Liverton	-	X	1	1	1	1	1	2	1	X
6: South Villa-West Hampton	-	1	2	1	X	2	X	2	1	X
7: Nürnberg-Gladberg	-	2	1	X	1	X	X	2	1	1
8: Wolfsmund-Dortburg	-	1	1	X	1	2	1	1	X	2
9: Freiberg-Leverbach	-	X	X	2	1	1	2	2	X	2
10: Stuttkusen-St. Lautern	-	X	1	1	X	X	2	2	2	1
11: 1804-Wilma	-	X	2	X	1	2	X	1	1	2
12: Unterbus-Cottfurt	-	1	X	X	2	2	1	X	2	1
Richtige Tipps		0	0	0	0	0	0	0	0	0
Möglicherweise richtige Tipps		12	12	12	12	12	12	12	12	12
Filter	(+)	+	+	+	+	+	+	+	+	+
1 = Heimsieg, X = Unentschieden, 2 = Auswärtssieg										

Regeln für die Eingabe im Profi-Filter

- Der Platzhalter '*' kann alleine in eine Zelle oder am Anfang oder Ende eines anderen Elements geschrieben werden. Zum Beispiel: '*1' kann in eine einzige Zelle oder in zwei aufeinander folgende Zellen geschrieben werden.
- Fixierte Elemente haben kein '*', wenn doch, dann wird die Anwendung des '*' in die vorige oder nächste Zelle verschieben.
- Leere Zellen werden als '*' interpretiert, eine fehlendes '*' wird durch die Anwendung ergänzt.
- Vor dem ersten Element gibt es kein '*' und keine leere Zelle, nach dem letzten Element gibt es kein '*'.
- Wenn der Anwender sie eingibt, werden sie von der Anwendung entfernt. Nur wenn das erste Element fixiert wird, dann kann es vor dem ersten Element leere Zellen geben.
- Wenn zwischen beweglichen und fixierten Elementen kein '*' und keine leere Zelle ist, dann wird die Anwendung ein '*' hinzufügen - außer es ist unmöglich, dass es an diesen Stellen noch irgendwelche Tipps gibt, aber in diesem Fall werden auch diese variablen Elemente fixiert werden.
- Wenn der Platzhalter '?' eingegeben wird, dann kann in derselben Zelle kein anderer Tipp verwendet werden (z.B. wird '1?' durch die Anwendung auf '?' geändert werden).
- Fixierte Elemente beginnen mit einem '='. '=*' ist ungültig und wird auf '*' geändert, '?=' ist gültig.
- Bewegliche Teile des Filters und fixierte Elemente vertauschen ihre Positionen nicht. Zum Beispiel: '1-X-2-*'-fünfter Tipp: =1' ist eine Kombination, bei der 1-X-2 in den ersten vier Spielen vorkommt. Wenn Sie einen Filter wollen eingeben wollen, bei dem '1-X-2' sowohl vor als auch nach dem fünften Tipp vorkommt, dann müssen Sie zwei Kombinationen eingeben: '1-X-2-*'-fünfter Tipp: =1' und 'fünfter Tipp: =1-*'-1-X-2'.
- Gleiches gilt für bewegliche Teile, zum Beispiel: '1-X-2-*-A-B-C' deckt die Tippkolonne 'A-B-C-1-1-X-2' nicht ab.

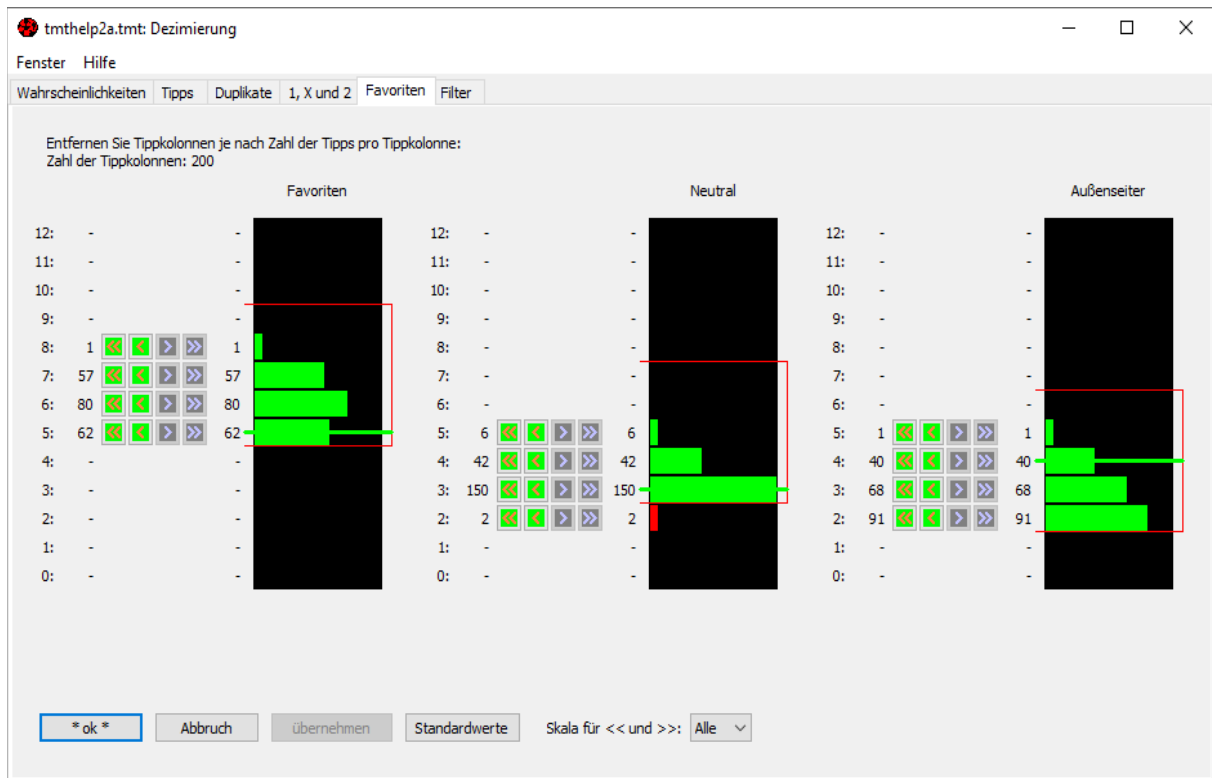
Bei der Übernahme der Eingaben wird die Anwendung

- unnötige '*' entfernen, fehlende '*' hinzufügen oder sie in leere Zellen verschieben,
- unnötige Eingaben entfernen: '1X2' und 'ABC' werden durch '?' ersetzt,
- Kombinationen von mehr als einem '*' durch ein einziges '*' ersetzen,
- leere Zellen, falls möglich, entfernen.

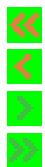
Die Anwendung prüft nicht, ob die Bedingung sinnvoll ist, auch sinnlose Kombinationen (z.B. mit nur einem Tipp) werden akzeptiert.

Dezimieren

- **Dezimieren...** (Umschalt+Strg+E)
entfernt unerwünschte Tippkolonnen.



Um die Anzahl der Tipps zu reduzieren, werden Sie normalerweise diesen Wert in den Optionen ändern und die Tippverteilung neu berechnen. Wenn Sie allerdings Tippkolonnen entfernen wollen, ohne den Rest der Tippverteilung zu ändern, dann können Sie dafür das Dezimieren-Fenster verwenden.



- > entfernt Tippkolonnen *)
- > entfernt eine Tippkolonne
- > holt eine Tippkolonne zurück
- > holt Tippkolonnen zurück *)

*) Mit »Skala für << und >>« wird das Maximum an Tippkolonnen festgelegt, die entfernt bzw. zurückgeholt werden.

Jede Seite bietet verschiedene Kriterien fürs Dezimieren.

- **‘Wahrscheinlichkeiten’**: Entfernen Sie Tippkolonnen je nach Wahrscheinlichkeit (auf der linken Seite) oder nach Zahl der richtigen Tipps (auf der rechten Seite).
Tippkolonnen zu entfernen je nach Zahl der richtigen Tipps scheint auf den ersten Blick unsinnig zu sein, weil der Benutzer ja die Ergebnisse erst kennen kann, wenn die Spiele vorbei sind. Es kann aber trotzdem Situationen geben, in denen der Benutzer Tippkolonnen entfernen will, indem er theoretische Ergebnisse testet.
- **‘Tipps’**: Entfernen Sie Tippkolonnen je nach Tipps für die Spiele.
- **‘Duplikate’**: Entfernen Sie Tippkolonnen je nach ‘gleichen Tipps’ der Tippkolonnen.
Links werden die »gleichen Tipps« der aktuellen Tipps gezeigt, mit allen Spielen. Wenn Bedingungen für Duplikate aktiviert sind, dann werden auf der rechten Seite die »gleichen Tipps« derjenigen Spiele gezeigt, die keine Duplikate haben sollen.
Werfen Sie einen Blick in das Kapitel Berechnen, um zu sehen, was unter »gleiche Tipps« zu verstehen ist.
- **‘1, X und 2’**: Entfernen Sie Tippkolonnen je nach Zahl der Tipps pro Tippkolonne.
Diese Seite zeigt die Zahl der Tipps 1, X und 2 in jeder Tippkolonne. Wenn die Bedingungen für 1, X und 2 benutzt werden, dann werden die Mindest- und Höchstwerte mit Linien markiert und die Werte außerhalb dieses Bereiches rot dargestellt.
Sobald alle Ergebnisse eingegeben sind, werden die Anzahl der Tipps 1, X und 2 im Ergebnis als dicke

grüne Linie dargestellt.

- **‘Favoriten’**: Auf die gleiche Art und Weise zeigt diese Seite die Zahl der Favoriten, der neutralen Ergebnisse und der Außenseiter in jeder Tippkolonne.
- **‘Filter’**: Entfernen Sie Tippkolonnen je nach ihrem Erfüllen der Filter-Bedingungen.

Entfernte Tippkolonnen gehen nicht verloren. Sie können weiterhin im Hauptfenster mit dem Befehl ‘Komplette Tippverteilung’ im Ansicht-Menu angesehen und jederzeit zurückgeholt werden.

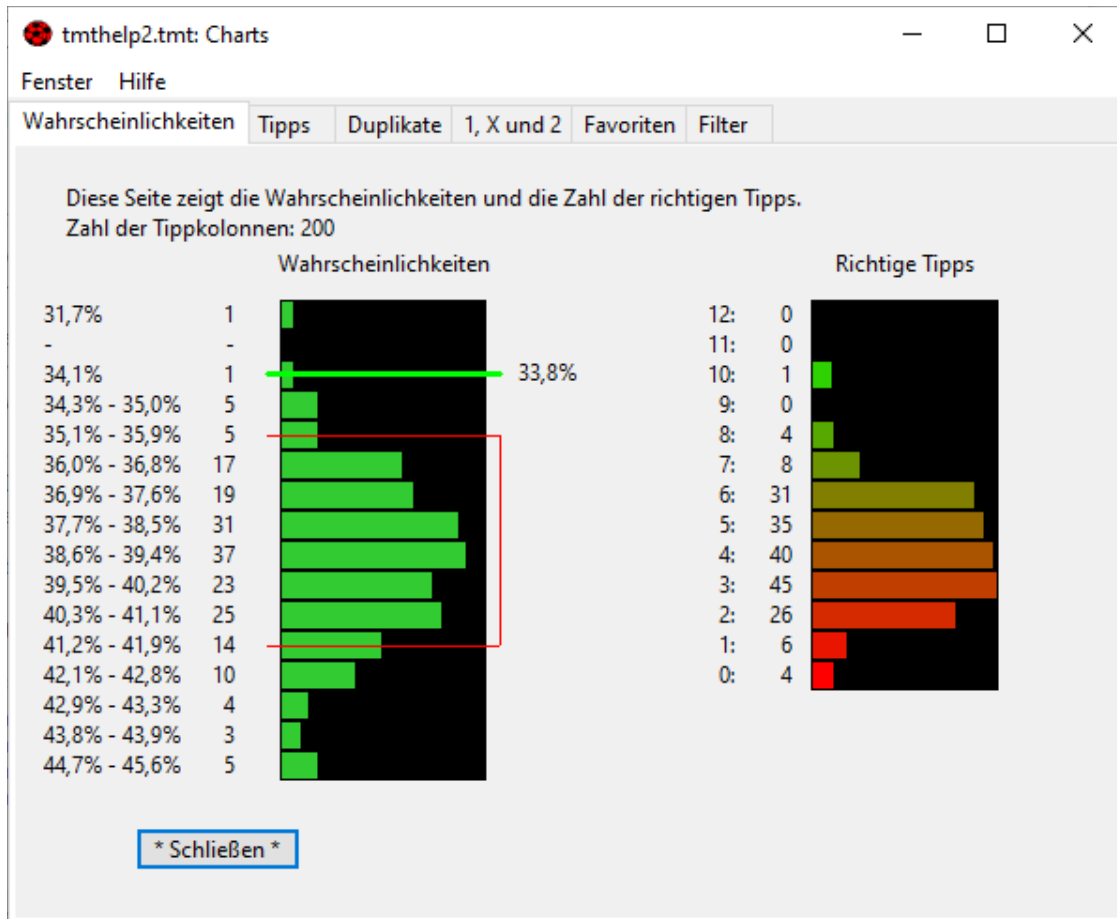
Wenn man von der Definition einer optimalen Tippverteilung ausgeht, wie sie in der Berechnung verwendet wird, dann führt Dezimieren zu einer suboptimalen Tippverteilung.

Charts

- Charts (Umschalt+Strg+D)

zeigt die statistischen Daten der errechneten Tipps.

Die Charts verwenden die aktuelle Tippverteilung im Hauptfenster. Wenn Sie Informationen über die Zahl der Tipps entsprechend der aktuellen Werte in den Optionen und im Eingabe-Fenster wollen, d.h. über die Zahl der Tipps, die in der nächsten Berechnung verwendet werden werden, dann verwenden Sie bitte die 'Statistik'.



Wahrscheinlichkeiten:

Diese Seite zeigt die Wahrscheinlichkeiten und die Zahl der richtigen Tipps.

Tipps:

Diese Seite zeigt die Zahl der Tipps je Spiel.

Bedingungen für Duplikate:

Links wird die Verteilung der »Gleichen« in der aktuellen Tippverteilung dargestellt, wobei alle Spiele einbezogen werden. Wenn die Bedingungen für Duplikate aktiviert sind, werden rechts die »Gleichen« nur derjenigen Spiele, die keine gleichen Tipps (Duplikate) haben sollen, gezeigt.

Was unter »Gleichen« zu verstehen ist, wird ausführlich im Kapitel Berechnen behandelt.

Bedingungen für 1 X 2:

Diese Seite zeigt die Anzahl der Tipps 1, X und 2 aller Tippkolonnen. Wenn die Bedingungen für 1, X und 2 aktiviert sind, werden die minimalen und maximalen Werte mit einer Linie markiert und die Werte außerhalb dieses Bereiches rot dargestellt.

Sind alle Ergebnisse bekannt, wird die Anzahl der Tipps 1, X und 2 im Ergebnis in Form einer dicken grünen Linie gezeigt.

Bedingungen für Favoriten:

Diese Seite zeigt auf die gleiche Art und Weise die Anzahl der Favoriten, neutralen Tipps und Außenseiter aller Tippkolonnen.

Filter:

Diese Seite zeigt das Erfüllen der Filter-Bedingungen.

Potenzial

– Potenzial (Umschalt+Strg+G)

sucht nach der Anzahl an richtigen Tipps für jedes mögliche Ergebnis. Dafür wird die aktuelle Tippverteilung im Hauptfenster verwendet.

Die Anwendung prüft für jedes mögliche Ergebnis, wie viele richtige Ergebnisse die aktuelle Tippverteilung mit diesem Ergebnis haben wird. Der höchste Wert je Ergebnis wird gezählt. Die Anzahl an richtigen Tipps zeigt das Potenzial der aktuellen Tippverteilung. Der höchste Wert gibt die höchstmögliche Zahl an Richtigen an, das ist das optimistische Szenario. Der niedrigste Wert gibt die schlechteste Zahl an Richtigen an, das ist das pessimistische Szenario - mindestens diese Anzahl an richtigen Tipps ist garantiert.

example.tmt: Potenzial

Fenster Hilfe

Suche nach der Anzahl an richtigen Tipps für jedes mögliche Ergebnis:

Für die Suche verwendete Ergebnisse:

	1	X	2
1: Blackcastle-Tottenham	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2: Everham-Newbridge	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3: Middlesburn-Bolwich	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4: Ipston-Sundercastle	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5: Fulbrough-Liverton	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6: South Villa-West Hampton	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7: Nürnberg-Gladberg	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8: Wolfsmund-Dortburg	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9: Freiberg-Leverbach	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10: Stuttkusen-St. Lautern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11: 1804-Wilma	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12: Unterbus-Cottfurt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Anzahl der Ergebnisse: 531.441

Prüfe, ob die Ergebnisse diese Bedingungen erfüllen:

☐ Bedingungen für 1 X 2

☐ Bedingungen für Favoriten

☐ Bedingungen für Wahrscheinlichkeiten

☐ Filter

* ok *

Abbrechen übernehmen Standardwerte

Anzahl an richtigen Tipps:

			+	-
12:	10	0,00%	1	.
11:	240	0,04%	0	.
10:	2.640	0,54%	0	.
9:	17.600	3,85%	0	.
8:	75.712	18,10%	0	.
7:	179.893	51,95%	0	.
6:	186.143	86,97%	0	.
5:	65.283	99,26%	2	.
4:	3.919	99,99%	7	.
3:	1	100,00%	.	10
2:	0	100,00%	.	.
1:	0	100,00%	.	.
0:	0	100,00%	.	.
Σ:	531.441		10	10

Suchen -> Logbuch

Auf der linken Seite des Fensters werden die Ergebnisse eingegeben, die für die Suche verwendet werden.

»Prüfe, ob die Ergebnisse diese Bedingungen erfüllen:« Wenn Bedingungen oder Filter verwendet werden, dann kann der Benutzer angeben, dass bei jedem möglichen Resultat überprüft wird, ob es diesen Bedingungen entspricht. Diese Prüfung macht es möglich, die Anzahl an richtigen Tipps mit oder ohne den Ergebnisse, die außerhalb der Bedingungen liegen, anzuzeigen. Normalerweise sollte diese Option verwendet werden, sie sollte nur dann deaktiviert werden, wenn die Suche sonst zu lange dauert. Wenn »Wahlspiele« für die Tippverteilung verwendet wurden, dann kann nicht geprüft werden, ob die Ergebnisse die Bedingungen erfüllen.

Auf der rechten Seite werden gezeigt: Die Anzahl an richtigen Tipps, der Prozentsatz an Resultaten, die zur jeweiligen Anzahl an richtigen Ergebnissen führen, die Richtigen für den besten Fall ('+') und für den schlechtesten Fall ('-').

»Entfernte Tippkolonnen einbeziehen«: Wenn Tippkolonnen mit Hilfe von Dezimieren entfernt wurden, dann lässt ein Kontrollkästchen den Benutzer angeben, ob die Anzahl an richtigen Tipps für die komplette oder nur für die aktuelle Tippverteilung gezeigt werden soll.

»Ergebnisse außerhalb der Bedingungen einbeziehen«: Wenn Bedingungen oder Filter verwendet werden und »Prüfe, ob die Ergebnisse diese Bedingungen erfüllen:« auf der linken Seite ausgewählt wurde, dann lässt ein Kontrollkästchen den Benutzer angeben, ob Ergebnisse, die die Bedingungen nicht erfüllen, in die Anzahl an richtigen Tipps einbezogen werden sollen.

»Suchen«: Diese Schaltfläche startet die Suche nach der Anzahl an richtigen Tipps. Sie ist nur dann aktiviert, wenn die Suche lange dauern wird.

»-> Logbuch«: Diese Schaltfläche schreibt den Inhalt des Potenzial-Fensters in das Logbuch, mit allen Kombinationen für die Einbeziehung und den Ausschluss von entfernten Tippkolonnen und von Ergebnissen, die die Bedingungen nicht erfüllen.

Mit den **Schaltflächen** »ok« und »übernehmen« unten kann der Inhalt des Fensters gespeichert werden. Die Schaltfläche »Standardwerte« wählt alle Ergebnisse für die Suche aus, jedoch mit Ausnahme derjenigen Ergebnisse, für die es gar keine Tipps gibt sowie mit Ausnahme derjenigen, die nicht mehr möglich sind, weil das Resultat bereits bekannt ist.

Beispiel:

Das Bildschirmfoto oben zeigt das Fenster für die Beispieldatei aus dem Hilfe-Menu. In diesem Beispiel werden alle Ergebnisse verwendet. Es gibt daher zwölf Spiele mit jeweils drei Ergebnissen, das heißt 531.441 mögliche Ergebnisse (3 hoch 12). Bedingungen werden nicht verwendet, daher sind die Optionen für die Prüfung, ob die Ergebnisse den Bedingungen entsprechen, nicht aktiviert.

Anzahl an richtigen Tipps: In diesem Beispiel bringen 10 Ergebnisse 12 richtige Tipps. Das ist nicht überraschend, da ja alle verfügbaren Ergebnisse verwendet werden und die Beispieldatei zehn Tippkolonnen hat. Daher gibt es bei den 531.441 Ergebnissen zehn mögliche Ergebnisse, die zu zwölf richtigen Tipps führen. 240 Ergebnisse bringen 11 richtige Tipps usw. Es gibt ein Ergebnis, das nur drei richtige Tipps bringt, das ist der schlechteste Fall.

Der Prozentsatz der 10 Richtigen mit dem besten Ergebnis von allen 531.441 Ergebnissen ergibt $10/531.441$ oder 0,002 %. 240 Ergebnisse bringen 11 richtige Tipps. Zusammen mit den 10 Ergebnissen mit 12 richtigen Tipps beträgt der Prozentsatz für zumindest 11 richtige Tipps $250/531$ oder 0,047 %. Die Chance, zumindest 3 richtige Tipps zu haben, beträgt 100,00 %, das ist der schlechteste Fall.

Das beste Ergebnis bringt eine Tippkolonne mit 12 richtigen Tipps und - weniger interessant - 2 Tippkolonnen mit 5 richtigen Tipps sowie 7 Tippkolonnen mit 4 richtigen Tipps. Das schlechteste Ergebnis bringt 10 Tippkolonnen mit nur jeweils 3 richtigen Tipps.

Noch ein Beispiel:

example.tmt: Potenzial

Fenster Hilfe

Suche nach der Anzahl an richtigen Tipps für jedes mögliche Ergebnis:

Für die Suche verwendete Ergebnisse:

	1	X	2
1: Blackcastle-Tottenham	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2: Everham-Newbridge	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3: Middlesburn-Bolwich	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4: Ipston-Sundercastle	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5: Fulbrough-Liverton	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6: South Villa-West Hampton	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7: Nürnberg-Gladberg	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8: Wolfsmund-Dortburg	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9: Freiberg-Leverbach	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10: Stuttkusen-St. Lautern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11: 1804-Wilma	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12: Unterbus-Cottfurt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Anzahl der Ergebnisse: 59.049

Prüfe, ob die Ergebnisse diese Bedingungen erfüllen:

☐ Bedingungen für 1 X 2

☐ Bedingungen für Favoriten

☒ Bedingungen für Wahrscheinlichkeiten

☐ Filter

Anzahl an richtigen Tipps:

			+	-
12:	0	.	.	.
11:	4	0,06%	1	.
10:	60	0,99%	0	.
9:	361	6,57%	0	.
8:	1.441	28,87%	0	.
7:	2.909	73,88%	0	.
6:	1.581	98,34%	0	.
5:	107	100,00%	3	1
4:	0	100,00%	2	4
3:	0	100,00%	2	3
2:	0	100,00%	.	.
1:	0	100,00%	.	.
0:	0	100,00%	.	.
Σ:	6.463		8	8

☐ Entfernte Tippkolonnen einbeziehen.

☐ Ergebnisse außerhalb der Bedingungen einbeziehen.

Suchen -> Logbuch

* ok * Abbrechen übernehmen Standardwerte

Dieses Beispiel verwendet Bedingungen für Wahrscheinlichkeiten, außerdem wurden zwei Tippkolonnen mit Hilfe von Dezimieren entfernt.

Auch bei diesem Beispiel gibt es zwölf Spiele, aber für die beiden ersten Spiele wird nur ein Tipp verwendet (nehmen wir an, dass deren Ergebnisse bereits bekannt sind). Es gibt daher 59.049 mögliche Ergebnisse (3 hoch 10).

Anzahl an richtigen Tipps: Die Anzahl an richtigen Tipps wird nur für 12.658 mögliche Ergebnisse gezeigt. Grund dafür ist, dass die Tippverteilung Bedingungen für Wahrscheinlichkeiten verwendet hat und dass diejenigen Ergebnisse, die diese Bedingungen nicht erfüllen, nicht enthalten sind. Wäre »Ergebnisse außerhalb der Bedingungen einbeziehen« angeklickt worden, dann würden alle 12.658 Ergebnisse für die Anzahl an richtigen Tipps verwendet werden.

Das beste Ergebnis ('+') und das schlechteste Ergebnis ('-') haben nur acht Ergebnisse. Grund dafür ist, dass zwei Tippkolonnen entfernt wurden und daher die Tippverteilung nur acht Tippkolonnen hat. Wäre »Entfernte Tippkolonnen einbeziehen« angeklickt worden, dann wären alle zehn Tippkolonnen der Tippverteilung verwendet worden.

Ansicht

Das Menu »Ansicht« enthält Befehle zur Darstellung der berechneten Tipps im Hauptfenster.

Tipps:

Die erste Gruppe der Befehle wählt die Darstellung der Tipps: 1-X-2 (bzw. 1-0-2) oder Favorit-Neutral-Außenseiter, normal oder mit Farben. Die Standard-Darstellung sowie die Farben können mit Einstellungen > Mehr Optionen > Ansicht eingestellt werden.

- **Ansicht 1X2 - normal**

zeigt die Tipps als 1, X und 2 mit Farben (Alt+Strg+1).

- **Ansicht 1X2 - farbig**

zeigt Tipps als 1, X und 2 mit Farben (Alt+Strg+2).

- **Ansicht Favoriten - normal**

zeigt Tipps als Favoriten, Neutral und Außenseiter (Alt+Strg+3).

- **Ansicht Favoriten - farbig**

zeigt Tipps als Favoriten, Neutral und Außenseiter mit Farben (Alt+Strg+4).

Dezimierte oder komplette Tippverteilung:

Die zweite Gruppe der Befehle entscheidet, ob die dezimierte oder die komplette Tippverteilung gezeigt wird.

- **Aktuelle Tippverteilung**

zeigt die aktuelle Tippverteilung ohne entfernte Tippkolonnen (Alt+Strg+5).

- **Komplette Tippverteilung**

zeigt die komplette Tippverteilung, auch die entfernten Tippkolonnen (Alt+Strg+6).

Totoscheine:

Wenn sich die Tippverteilung auf mehr als einen Totoschein verteilt, kann mit den Befehlen der dritten Gruppe gewählt werden, welcher Totoschein gezeigt werden soll.



: Nächster Schein

wechselt zum nächsten Totoschein (Bild-Ab, Strg+'+', '+').



: Voriger Schein

wechselt zum vorhergehenden Totoschein (Bild-Auf, Strg+'-', '-').



: Letzter Schein

wechselt zum letzten Totoschein (Strg + Bild-Ab, Ende, Alt+Strg+'+', '+').



: Erster Schein

wechselt zum ersten Totoschein (Strg + Bild-Auf, Pos1, Alt+Strg+'-', '-').

Kolonnen:

Mit der vierten Gruppe können einzelne Kolonnen hervorgehoben werden, um das Ausfüllen des Totoscheins zu erleichtern.



: Nächste Kolonne

hebt die nächste Kolonne hervor (Leertaste, Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste unten, Strg+Punkt, Punkt).



: Vorige Kolonne

hebt die vorhergehende Kolonne hervor (Strg+Leertaste [Haiku: Umschalt+Leertaste], Pfeiltaste links, Pfeiltaste oben, Strg+Komma, Komma).

- **Keine Hervorhebung**

beendet die Hervorhebung von Tipps (Strg+Entf, Entf, Esc).

Totoscheine drucken - Format Editor

TotoCalculator 2 benutzt Format-Dateien, um mit den unterschiedlichen Formaten der Totoscheine in aller Welt zurechtzukommen zu können. Eine Format-Datei enthält alle Informationen, die TotoCalculator 2 für den Druck von Totoscheinen braucht.

1. Besorgen Sie sich eine Format-Datei für Ihr Land von www.totocalculator.com oder erzeugen Sie sich mit Hilfe des Format-Editors Ihre eigene Format-Datei.
2. Wählen Sie die Format-Datei, mit der Sie drucken wollen, mit dem Befehl 'Totoschein' > 'Format auswählen...'.
3. Drucken Sie die Totoscheine mit dem Befehl 'Totoscheine' > 'Totoscheine Drucken...'.

Wichtiger Hinweis:

Es bringt offenbar nur Schwierigkeiten, etwas mit einem anderen Format als DIN A4 zu bedrucken, und Totoscheine haben nie dieses Format. Trotzdem versucht TotoCalculator 2, das direkte Drucken von Totoschein zu ermöglichen und dabei soviel Flexibilität wie möglich anzubieten, damit Sie die richtigen Einstellungen für diese Aufgabe finden können.

Seien Sie sich aber bewusst, dass es Sie einige Zeit kosten wird, bis Sie die richtigen Einstellungen und den besten Weg, den Totoschein in den Drucker einzuführen, gefunden haben werden - und dass durchaus die Möglichkeit besteht, dass das Drucken von Totoscheinen auf Ihrem Drucker gar nicht funktioniert.

Bevor Sie versuchen, richtige Totoscheine zu bedrucken, sollten Sie unbedingt mit normalem DIN A4-Papier so lange experimentieren bis Sie sich sicher sind

- dass die Format-Datei mit dem Format Ihres Totoscheins übereinstimmt, und
- dass sie den Totoschein auch genau dort in den Drucker einführen können, wo der Drucker drucken wird, weil sonst der Drucker möglicherweise verdreckt, wenn er neben dem Totoschein druckt.

Totoschein:



X : Totoscheine drucken...

druckt die Totoscheine mit Hilfe des aktuellen Formats (Strg+G). Sie müssen eine Format-Datei auswählen, bevor Sie diesen Befehl verwenden können. Wenn bereits eine Format-Datei ausgewählt wurde, wird ihr Name in Klammer angezeigt, zum Beispiel so:
»Totoscheine drucken (Austrian Toto)«

- Format auswählen...

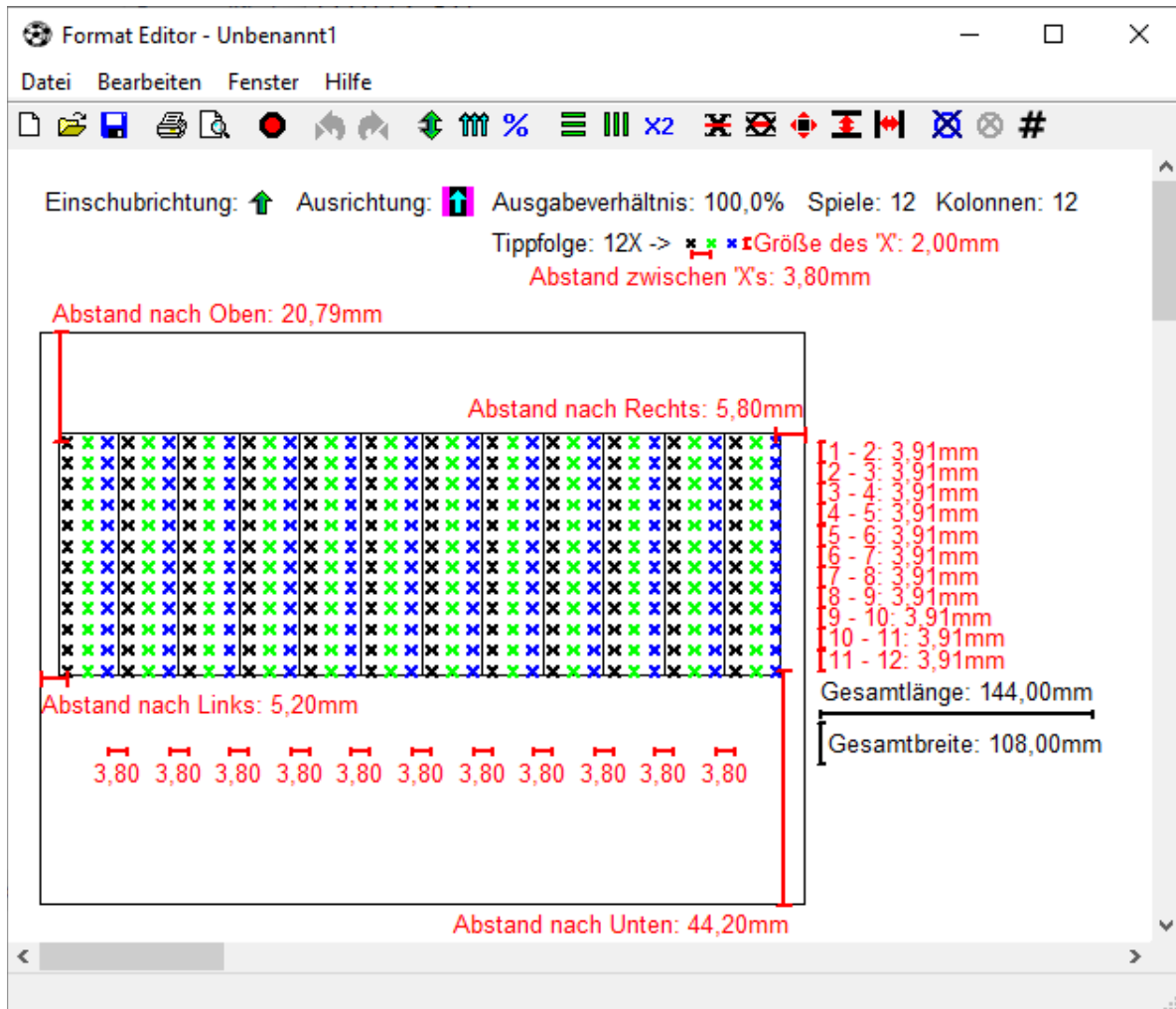
lässt Sie das Format wählen, mit dem Totoscheine bedruckt werden (Strg+F). Eine Format-Datei kann mit dem Format-Editor, der Bestandteil von TotoCalculator 2 ist, erzeugt und geändert werden.

- Format Editor

startet den Format Editor (Strg+E).

Format Editor

Der Format-Editor erzeugt oder ändert die Format-Dateien, die alle Informationen enthalten, die TotoCalculator zum Bedrucken von Totoscheinen benötigt.



Datei:

Das Menu »Datei« enthält die üblichen Befehle zur Verwaltung der Dokumente sowie Befehle zum Drucken aller 'X' des Totoscheines, um ihre Positionen zu testen. Format-Dateien benutzen standardmäßig die Endung ».tmx«.



: Neu

erzeugt eine neue, leere Datei (Strg+N). Eine neue Datei erhält Standardwerte, die dem österreichischen Totoschein entnommen sind.



: Öffnen...

öffnet eine existierende Datei (Strg+O, Strg+F12)

- Schließen

fragt nach der Übernahme von Änderungen und schließt die aktive Datei, ohne den Format Editor zu beenden (Windows: Strg+F4; Linux und BSD: F4)



: Speichern

speichert die aktive Datei mit dem aktuellen Dateinamen (Strg+S, Umschalt+F12)

- Speichern unter...

speichert die aktive Datei mit einem anderen Dateinamen (Strg+U, F12)



: Test-Drucken...

druckt alle 'X' des Dokuments (Strg+P). Verwenden Sie diesen Befehl, um zu testen, ob die 'X' auf dem Totoschein auf den richtigen Positionen gedruckt werden.



: Testdruck Seitenansicht...

zeigt das Dokument, wie es mit dem Testdruck beim Drucker erscheint (Strg+H)



: Beenden

fragt nach der Übernahme von Änderungen und beendet den Format-Editor (Alt+F4)

- Liste zuletzt geöffneter Dateien:

enthält die Format-Dateien, die Sie zuletzt mit der Anwendung geöffnet haben.

Bearbeiten:

Abstände und Größen sind in Millimetern mit bis zu zwei Nachkommastellen anzugeben. Die aktuellen Werte und Positionen aller 'X' werden laufend im Fenster des Format-Editor dargestellt. Die Proportionen dieser Darstellung sollten korrekt sein, nicht aber die Distanzen auf dem Bildschirm selbst, weil diese von den Bildschirmeinstellungen abhängen.

Das Menu »Bearbeiten« enthält alle Befehle zum Ändern der Werte einer Format-Datei.

Die alternative Methode zum Ändern der Werte ist ein Mausklick auf das Fenster an den jeweiligen Positionen. Ein Klick mit der rechten Maustaste verkleinert die Werte, ein Klick mit der linken Maustaste erhöht sie.

Befehle zurücknehmen oder wiederholen:

Der Name dieser beiden Menubefehle ändern sich entsprechend den letzten Änderungen. Sie sind nicht verfügbar, wenn derzeit keine Änderung rückgängig oder wiederhergestellt werden kann.



: Rückgängig

macht den letzten Befehl rückgängig (Strg+Z). Verwenden Sie diesen Menubefehl, um die letzte Änderung zurückzunehmen.



: Wiederholen

wiederholt den letzten Befehl (Strg+Y) und stellt damit wieder her, was zuvor mit dem Menubefehl »Rückgängig« zurückgenommen wurde.

Druckereinstellungen:

Die Menubefehle dieser Gruppe ändern die Darstellung des Totoscheines auf dem Bildschirm nicht, ändern aber dessen ungeachtet die Ausgabe auf dem Drucker.



: Einschubrichtung

Geben Sie die Seite des Totoscheins an, mit der er in den Drucker eingeführt wird (Strg+V).



: Ausrichtung

Geben Sie an, ob der Totoschein links, zentriert oder rechts in den Drucker eingeführt wird (Strg+F).



: Ausgabeverhältnis

Geben Sie das Ausgabeverhältnis an (Strg+A). Das Ausgabeverhältnis passt beim Drucken alle Abstände der Format-Datei an. Ein Wert von 100.0% ändert nichts, ein höherer Wert vergrößert, ein kleinerer Wert verkleinert Alles. Das Ausgabeverhältnis soll alle Missverhältnisse zwischen den Eingaben und dem tatsächlichen Ausdruck korrigieren.

Totoschein-Werte

Die Menubefehle dieser Gruppe ändern Anzahl und Anordnung der Tipps auf dem Totoschein.



: Spiele

Geben Sie die Höchstzahl der Spiele ein, die auf dem Totoschein ausgedruckt werden können (Strg+G).



: Kolonnen

Geben Sie die Höchstzahl der Tippkolonnen ein die auf dem Totoschein ausgedruckt werden können (Strg+L).

: Tippfolge

Geben Sie an, wie die Tipps auf dem Totoschein angeordnet sind (Strg+E). Die Tipps 1, X (0) und 2 werden durch unterschiedliche Farben der 'X' auf dem Bildschirm repräsentiert.

- Blöcke

In ganz seltenen Fällen ist ein Totoschein in mehr als einen Block von Tippkolonnen geteilt. In diesem Fall können Sie mit diesem Menubefehl die Höchstzahl der Blöcke der Tippkolonnen eingeben (Strg+C).

Größe und Abstände:

Die Menubefehle dieser Gruppe ändern die Größe der 'X' und deren Positionen auf dem Totoschein.



: Größe des 'X'

Geben Sie die Größe eines 'X' an (Strg+X). Die Größe wird gemessen von einem Ende zum anderen in horizontaler und vertikaler Richtung, d.h. also nicht in der Diagonale.



: Abstand zwischen 'X's

Geben Sie den Abstand von der Mitte eines 'X' bis zur Mitte des nächsten 'X' derselben Tippkolonne ein (Strg+B).



: Abstände zu Seiten

Geben Sie die Abstände zwischen den Seiten und den Tipps an (Strg+D). **Möglicherweise müssen Sie hier andere Werte als die tatsächlichen Ihres Totoscheins eingeben, um zu erreichen, dass Ihr Drucker auf den richtigen Positionen druckt.**



: Abstände zwischen Spielen

Geben Sie die Abstände zwischen den Spielen ein (Strg+T). Der Abstand wird gemessen von einer Mitte des 'X' zur anderen.



: Abstände zwischen Kolonnen

Geben Sie die Abstände zwischen den Tippkolonnen ein (Strg+I). Der Abstand wird gemessen von einer Mitte zur anderen des benachbarten 'X'.

- Abstände zw. Blöcken

Geben Sie den Abstand zwischen den Blöcken der Tippkolonnen ein (Ctrl+K).

Extra-Markierungen:

Neben den 'X' für die Tipps brauchen Totoscheine oft weitere Markierungen, zum Beispiel für die Zahl der Wochen, für zusätzliche Spiele wie 'Joker', 'Spiel 77' oder 'Super 6' und so weiter. Mit dem Format-Editor können Sie die Positionen und die Größen dieser Extra-Markierungen eingeben sowie ihre Standardwerte. Vor dem Drucken der Totoscheine mit dem Befehl 'Totoschein' > 'Totoscheine drucken' wird Sie TotoCalculator 2 fragen, welche der Extra-Markierungen gedruckt werden sollen.

Im Kapitel »Extra-Markierungen« finden Sie weitere Informationen.



: Extra-Markierungen bearbeiten

Bearbeiten Sie zusätzliche Markierungen auf dem Totoschein (Umschalt+U).



: Standard-Extra-Markierungen

Geben Sie die Standardwerte für die Extra-Markierungen an (Strg+K).

Nummerierung der Totoscheine:



: Nummerierung der Totoscheine

bearbeitet die Nummerierung der Totoscheine beim Ausdruck (Strg+J).

Wenn Sie sehr viele Totoscheine ausdrucken, kann es womöglich hilfreich sein, auf jedem Totoschein dessen Nummer zu drucken. Im Kapitel »Nummerierung der Totoscheine« finden Sie weitere Informationen.

Hilfe

Mit dem Menubefehl »Hilfe« oder mit der Taste »F1« gelangen Sie in die Online-Hilfe, und zwar zum Kapitel »Totoscheine drucken - Format Editor«.

Neben den 'X' für die Tipps brauchen Totoscheine oft weitere Markierungen, zum Beispiel für die Zahl der Wochen, für zusätzliche Spiele wie 'Joker', 'Spiel 77' oder 'Super 6' und so weiter. Hier ist ein Totoschein für ein deutsches Toto:

Auf diesem Totoschein gibt es zwei Gruppen von Extra-Markierungen:

- Mit dem Format-Editor können Sie die Positionen und die Größen dieser Extra-Markierungen eingeben sowie ihre Standardwerte.



: Extra-Markierungen bearbeiten

Bearbeiten Sie zusätzliche Markierungen auf dem Totoschein (Umschalt+U).

TotoCalculator Format Editor

A)
Eine Gruppe enthält zusammengehörende Extra-Markierungen:

Gruppe 1/2 Spiel 77

B)
Eingabe der Daten der Gruppe:

Name der Gruppe: Spiel 77

☒ Nur eine Extra-Markierung der Gruppe kann gewählt werden

C)
Das sind die Extra-Markierungen der aktuellen Gruppe:

Extra-Markierung 1/2 ja

D)
Eingabe der Daten der Extra-Markierung (in Millimetern):

Name: ja

Abstand nach Oben (2,00 - 297,00) 70,00

Abstand nach Links (2,00 - 297,00) 65,00

Größe des 'X' (1,00 - 10,00) 2,00

* ok * Abbrechen übernehmen

A) Gruppe von Extra-Markierungen:

Zusammengehörende Extra-Markierungen - wie etwa 'ja' und 'nein' für das 'Spiel 77' auf dem Totoschein oben - werden in einer Gruppe zusammengefasst. Jede Gruppe besteht aus Informationen über sich selbst (ihr Name und eine Option) und aus einer oder mehreren Extra-Markierungen.

Die Befehle im oberen Teil des Fensters verwalten die Gruppen:

- **Gruppe:** Wählen Sie eine Gruppe von Extra-Markierungen aus der Liste.
- '++': Erzeugt eine **neue** Gruppe von Extra-Markierungen.
- '--': **Löscht** die aktuelle Gruppe von Extra-Markierungen.
- '<<': Verschiebt die aktuelle Gruppe in der Liste nach **oben**.
- '>>': Verschiebt die aktuelle Gruppe in der Liste nach **unten**.

B) In den nächsten Feldern können die **Daten der aktuellen Gruppe** eingegeben werden:

- **Name der Gruppe:** beispielsweise 'Spiel 77'.
- **'Nur eine Extra-Markierung der Gruppe kann gewählt werden':** Wenn diese Option gewählt ist, dann können Sie nicht mehr als eine Extra-Markierung dieser Gruppe drucken. Sobald Sie eine zweite Extra-Markierung zu markieren versuchen, wird die andere Extra-Markierung rückgängig gemacht. Da es im Beispiel 'Spiel 77' keinen Sinn macht, 'ja' und 'nein' gleichzeitig zu verwenden, sollte diese Option hier markiert werden.

C) Extra-Markierungen:

Die nächsten Befehle verwalten die Extra-Markierungen der aktuellen Gruppe. Wenn Sie Extra-Markierungen einer anderen Gruppe verwalten wollen, dann müssen Sie diese andere Gruppe in der Liste der Gruppen wählen.

- **Extra-Markierung:** Wählen Sie eine Extra-Markierung aus der Liste.
- ‘+’: Erzeugt eine **neue** Extra-Markierung.
- ‘-’: **Löscht** die aktuelle Extra-Markierung.
- ‘<’: Verschiebt die aktuelle Extra-Markierung in der Liste nach **oben**.
- ‘>’: Verschiebt die aktuelle Extra-Markierung in der Liste nach **unten**.

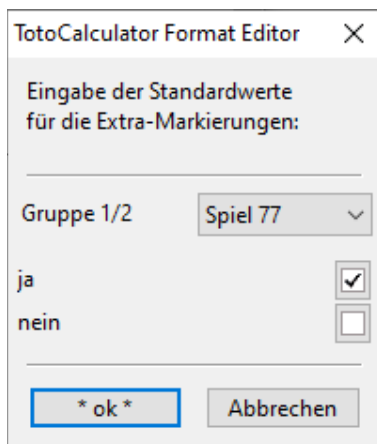
D) In den letzten Feldern können die **Daten der aktuellen Extra-Markierung** eingegeben werden:

- **Name:** zum Beispiel ‘ja’ oder ‘nein’.
- **Abstand nach Oben:** Abstand zum oberen Rand des Totoscheins in Millimetern,
- **Abstand nach Links:** Abstand zum linken Rand des Totoscheins in Millimetern,
- **Größe des ‘X’:** die Größe des ‘X’ in Millimetern.

: Standard-Extra-Markierungen

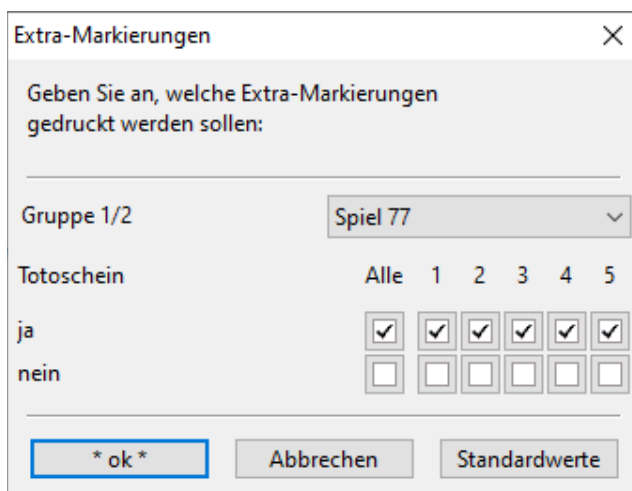
Geben Sie die Standardwerte für die Extra-Markierungen an (Strg+K).

Mit dem Befehl ‘Standard-Extra-Markierungen’ können Sie eingeben, welche Extra-Markierungen gedruckt werden sollen und welche nicht. Diese Eingaben sind nur die Standardwerte, Sie bekommen Gelegenheit, sie zu ändern, bevor die Totoscheine gedruckt werden. In diesem Beispiel hat der Benutzer ‘ja’ als Standardwert gewählt:



Drucken von Extra-Markierungen:

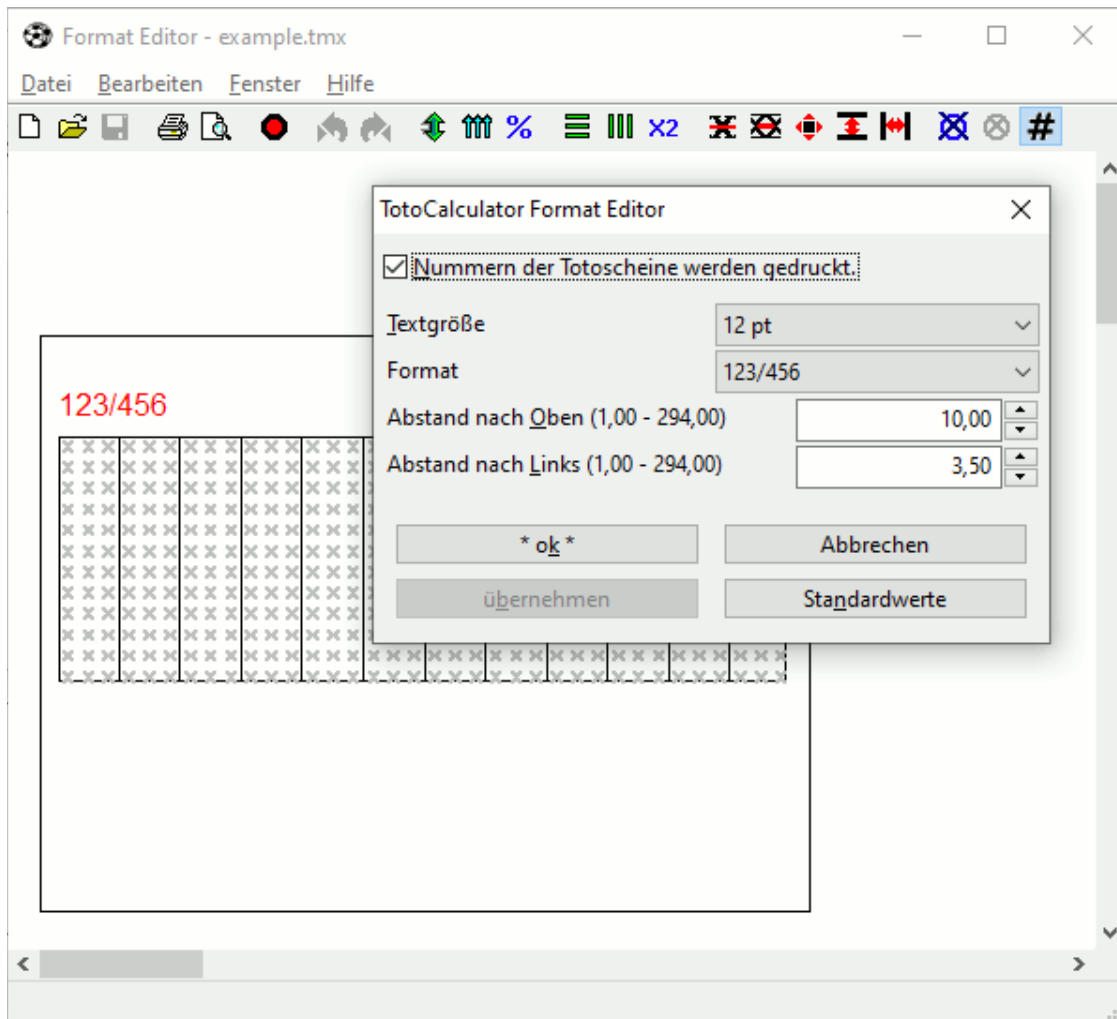
Vor dem Drucken der Totoscheine mit dem Befehl ‘Totoschein’ > ‘Totoscheine drucken’ wird Sie TotoCalculator 2 fragen, welche der Extra-Markierungen gedruckt werden sollen:



In diesem Beispiel sollen fünf Totoscheine gedruckt werden. Wenn der Benutzer mit den Standardwerten zufrieden ist, dann kann er das einfach mit ‘ok’ bestätigen, er kann aber auch die Werte für alle Totoscheine auf einmal ändern oder unterschiedliche Werte für die einzelnen Totoscheine eingeben.

Nummerierung der Totoscheine

Wenn Sie sehr viele Totoscheine ausdrucken, kann es womöglich hilfreich sein, auf jedem Totoschein dessen Nummer zu drucken. Mit dem Befehl 'Bearbeiten' > 'Nummerierung der Totoscheine' können Sie eingeben, ob die Nummern der Totoscheine gedruckt werden sollen und wo sie auf dem Totoschein platziert werden. Sie sollten jedenfalls einen Platz auf dem Totoschein wählen, wo die Nummern nicht die Maschinen, mit denen die Totoscheine eingelesen werden, stören.



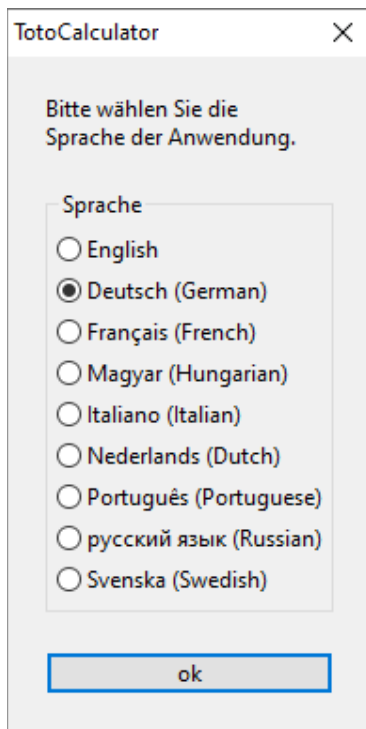
Mit dem Format '123/456' werden die Nummern der Totoscheine und die Anzahl aller Totoscheine gedruckt (also beispielsweise bei zehn Totoscheinen: '1/10, 2/10, ..., 10/10'), mit dem Format '123' nur die Nummern der Totoscheine (z.B. '1', '2', ..., '10').

Einstellungen

Im Menu »Einstellungen« werden die grundsätzlichen Einstellungen gesetzt. Die eingegebenen Werte werden in der Registry (Windows) bzw. in der Konfigurations-Datei (Linux und BSD) gespeichert.

Sprache

ändert die Sprache, die von der Anwendung verwendet wird. Die neue Sprache wird von der Anwendung erst nach einem Neustart der Anwendung zur Gänze verwendet.

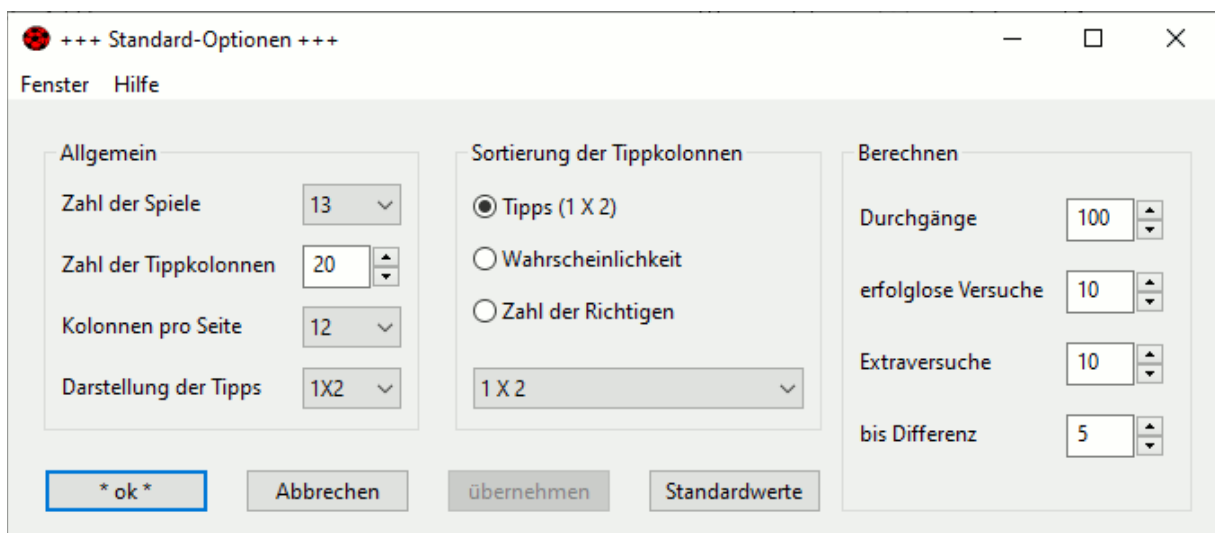


Sprache der Online-Hilfe

ändert die Sprache, die von der Online-Hilfe verwendet wird. Dieser Menubefehl steht nur dann zur Verfügung, wenn die Anwendung keine Online-Hilfe in der aktuellen Sprache gefunden hat. Sie müssen die Anwendung neu starten, damit die gewählte Sprache verwendet wird, wenn Sie die Online-Hilfe bereits einmal verwendet haben.

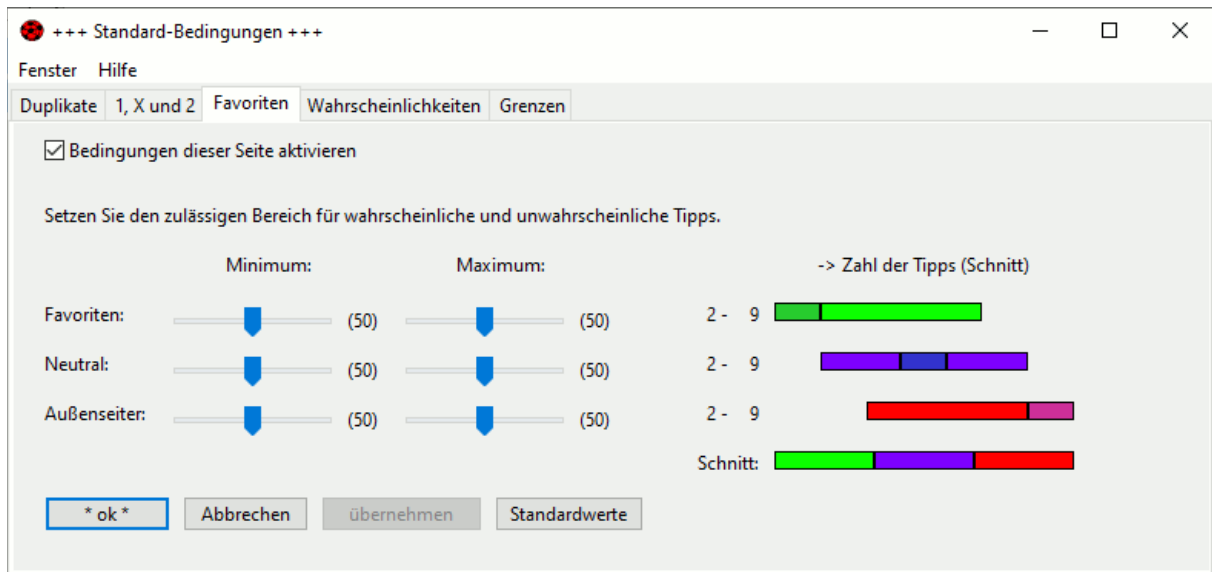
Standard-Optionen

ändert die Einstellungen, die für neue Dokumente und als Standard-Werte verwendet werden. Die Bedeutung der einzelnen Werte wird im Kapitel Optionen erläutert.



Standard-Bedingungen

ändert die Bedingungen, die für neue Dokumente und als Standard-Werte verwendet werden. Die Bedeutung der einzelnen Werte wird im Kapitel Bedingungen erläutert.



Standard-Optionen für PDF

ändert die Einstellungen, die standardmäßig für PDF Dokumente verwendet werden. Die Optionen werden im Kapitel 'Format des PDF-Dokuments' beschrieben.

Standard-Wahlspiele

ändert die Wahlspiele, die für neue Dokumente und als Standard-Werte verwendet werden. Bitte gehen Sie zum Kapitel Wahlspiele für weitere Informationen.

Mehr Optionen

ändert die Einstellungen der Anwendung. Diese Optionen werden im Kapitel 'Mehr Optionen' erklärt.

Format des PDF-Dokuments

Der Befehl 'Standard-Optionen für PDF' öffnet ein Fenster, in welchem Sie die Standard-Optionen für PDF-Dokumente eingeben können. Diese Eingaben werden verwendet, wenn ein Dokument mit dem Befehl 'Datei' > 'PDF erstellen...' exportiert wird und dabei der Dateityp 'PDF Dokument - Standard-Einstellungen' gewählt wird.

Wenn beim Export zu einem PDF-Dokument der Dateityp 'PDF Dokument' gewählt wird, dann öffnet sich ein fast gleichartiges Fenster, in dem das Format dieses nächsten PDF-Dokuments bestimmt werden kann.

Seitenformat und Textgröße

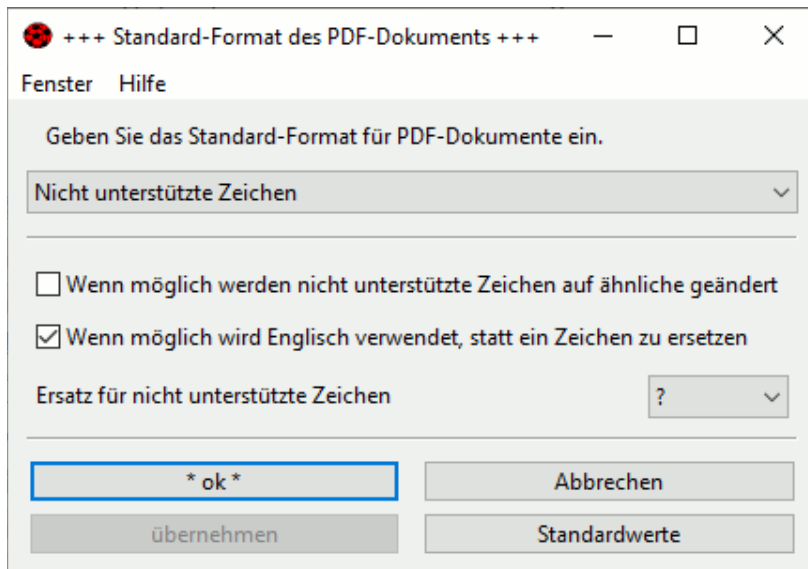
The screenshot shows a dialog box titled '+++ Standard-Format des PDF-Dokuments ...'. It has a menu bar with 'Fenster' and 'Hilfe'. Below the title bar is a message: 'Geben Sie das Standard-Format für PDF-Dokumente ein.' Below this is a dropdown menu currently set to 'Seitenformat & Textgröße'. The main area contains four settings, each with a label and a dropdown menu: 'Seitenformat' is set to 'DIN/ISO A4, 210 x 297 mm', 'Ausrichtung' is set to 'Hochformat', 'Textgröße' is set to '10 pt', and 'Farbe' is set to 'Farbig'. At the bottom, there are four buttons: '* ok *' (highlighted with a blue border), 'Abbrechen', 'übernehmen', and 'Standardwerte'.

Die Auswahl für das Seitenformat enthält auch kleine Formate (z.B. DIN A5). Wenn nicht genug Platz ist, um die Tippverteilung zu exportieren, dann wird das PDF-Dokument nicht erzeugt. Wenn für die anderen Inhalte nicht genug Platz ist, dann werden die Daten gekürzt. In beiden Fällen wird der Benutzer davon benachrichtigt.

Ränder

The screenshot shows a dialog box titled '+++ Standard-Format des PD...'. It has a menu bar with 'Fenster' and 'Hilfe'. Below the title bar is a message: 'Geben Sie das Standard-Format für PDF-Dokumente ein.' Below this is a dropdown menu currently set to 'Ränder'. The main area contains four settings, each with a label and a text input field with a spinner: 'Einheit' is set to 'Millimeter', 'Abstand nach Oben' is set to '12,7', 'Abstand nach Unten' is set to '9,9', 'Abstand nach Links' is set to '15,9', and 'Abstand nach Rechts' is set to '15,9'. At the bottom, there are four buttons: '* ok *' (highlighted with a blue border), 'Abbrechen', 'übernehmen', and 'Standardwerte'.

Nicht unterstützte Zeichen



Wenn ein Dokument Sonderzeichen enthält, z.B. kyrillische Zeichen in der russischen Version, dann werden zusätzliche Fonts verwendet und im PDF-Dokument eingebettet.

Diese Fonts sind im Verzeichnis 'fonts' gespeichert, dort finden Sie 'regularfont.otf' (original 'linlibertine_re.otf') für normale Zeichen und 'boldfont.otf' (original 'linlibertine_bd.otf') für fette, beide vom Libertine Open Fonts Project. Wenn Sie wollen, können Sie diese Fonts durch Ihre eigenen ersetzen, Sie müssen Sie nur mit 'regularfont.otf' und 'boldfont.otf' bezeichnen.

Option '**Wenn möglich werden nicht unterstützte Zeichen auf ähnliche geändert**':

Auch wenn die zusätzlichen Fonts viele Zeichen abdecken, bleiben dennoch auch nicht unterstützte, z.B. für Chinesisch oder Japanisch. Wenn diese Option gewählt ist, versucht die Anwendung, ähnliche Zeichen statt der nicht unterstützten zu verwenden. Die Datei 'bestfit.txt' im Verzeichnis 'fonts' enthält eine Liste von Zeichen mit ihren möglichen Ersatzern (beide in UNICODE). Dass ein Zeichen hier aufgezählt wird, bedeutet nicht unbedingt, dass es durch die zusätzlichen Fonts nicht unterstützt wird (aber wie oben erwähnt: Sie können diese Fonts ja austauschen). Wenn Sie wollen, können Sie auch diese Datei 'bestfit.txt' bearbeiten.

Option '**Wenn möglich wird Englisch verwendet, statt ein Zeichen zu ersetzen**':

Der zweite Ausweg bei nicht unterstützten Zeichen ist, den englischen Text zu verwenden. Das geht bei allen Texten, die von der Anwendung selbst verwendet werden, aber natürlich nicht bei Texten, die vom Anwender im Eingabefenster eingegeben wurden.

'**Ersatz für nicht unterstützte Zeichen**':

Wenn beide Auswege bei nicht unterstützten Zeichen nicht helfen, dann wird das Zeichen durch das hier ausgewählte Zeichen ersetzt. Standardmäßig ist das ein Fragezeichen.

Sicherheit

+++ Standard-Format des PDF-Dokuments +++

Fenster Hilfe

Geben Sie das Standard-Format für PDF-Dokumente ein.

Sicherheit

Keine Sicherheit - Alle Acrobat-Versionen

☒ Zulässig: Drucken ☒ Zulässig: Kopieren von Inhalt

☒ Zulässig: Ändern des Dokuments ☒ Zulässig: Kommentieren

Kennwort zum Öffnen des Dokuments: Keine Verschlüsselung

* ok *

Abbrechen

übernehmen Standardwerte

Wenn Sie hier eingeben, dass ein Passwort erforderlich ist, um das Dokument öffnen zu können, dann werden Sie bei jedem Erzeugen eines PDF-Dokuments nach dem Passwort gefragt, das verwendet werden soll. Der Dateityp 'PDF Dokument - Standard-Einstellungen' steht in diesem Fall nicht zur Verfügung, so etwas wie ein Standard-Passwort gibt es also nicht.

Es scheint, dass manche PDF-Programme Probleme mit Passwörtern haben, die Sonderzeichen enthalten (wie etwa deutsche Umlaute), und zwar selbst dann, wenn das Dokument mit Adobe erzeugt wurde. Ich schlage daher vor, auf Sonderzeichen zu verzichten.

Beschreibung

+++ Standard-Format des PD...

Fenster Hilfe

Geben Sie das Standard-Format für PDF-Dokumente ein.

Beschreibung

Titel	TotoCalculator 2
Thema	
Verfasser	
Stichwörter	TotoCalculator Toto

Anwendung: TotoCalculator 2.18.0 for Windows (64-bit)

PDF erstellt mit: wxPdfDocument 0.9.1

* ok *

Abbrechen

übernehmen Standardwerte

Kopf- und Fußzeile

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled '+++ Standard-Format des PDF-Dokuments +++'. It has a menu bar with 'Fenster' and 'Hilfe'. The main text says 'Geben Sie das Standard-Format für PDF-Dokumente ein.' Below this is a dropdown menu set to 'Kopf- und Fußzeile'. There are two more dropdowns: 'Kopfzeile auf jeder Seite' and 'Fußzeile auf jeder Seite'. Under 'Details für die Fußzeile', there are checkboxes for 'Dateiname', 'Datum', 'Dateipfad + Dateiname' (checked), and 'Datum + Zeit' (checked). Below these is the text 'Pfad\Dateiname.tmt (JJJJ-MM-TT, HH:MM)'. At the bottom are four buttons: '* ok *' (highlighted with a blue border), 'Abbrechen', 'übernehmen', and 'Standardwerte'.

Die Kopfzeilen des PDF-Dokuments enthalten Links auf die Internetseite www.totocalculator.com, die bei einem Mausklick auf die Kopfzeile in einem Browser geöffnet wird. Wenn Sie das nicht wollen, können Sie die Kopfzeilen hier entfernen.

Inhalt

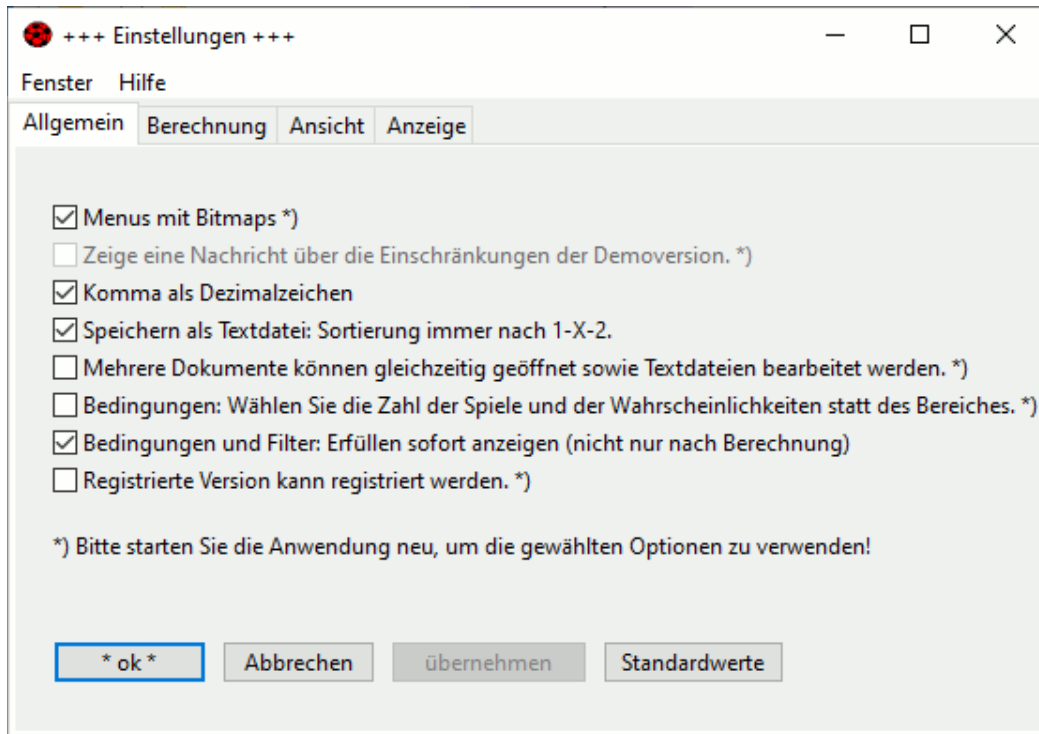
The screenshot shows the same dialog box, but with the 'Inhalt' tab selected. The main text is the same. The dropdown menu is set to 'Inhalt'. Below it are two columns of checkboxes. The left column has: 'Tippverteilung' (checked), 'Spiele, Chancen, Quoten' (checked), 'Einstellungen' (checked), 'Bedingungen' (checked), and 'Filter' (checked). The right column has: 'Charts: Wahrscheinlichkeiten & Richtige' (checked), 'Charts: Chancen & Tipps' (checked), 'Charts: 'Gleiche Tipps' & 'Duplikate'' (checked), 'Charts: 1, X und 2' (checked), 'Charts: Favoriten' (checked), and 'Charts: Filter' (checked). The bottom buttons are the same as in the previous screenshot.

Wenn das Dokument keine Filter enthält, ist die Option 'Charts: Filter' ausgeschaltet.

Mehr Optionen

Der Befehl 'Mehr Optionen' öffnet ein Fenster, mit dem die Einstellungen der Anwendung geändert werden können. Diese Optionen sind allerdings ziemlich unwichtig. Die meisten werden erst nach einem Neustart der Anwendung wirksam.

Allgemein



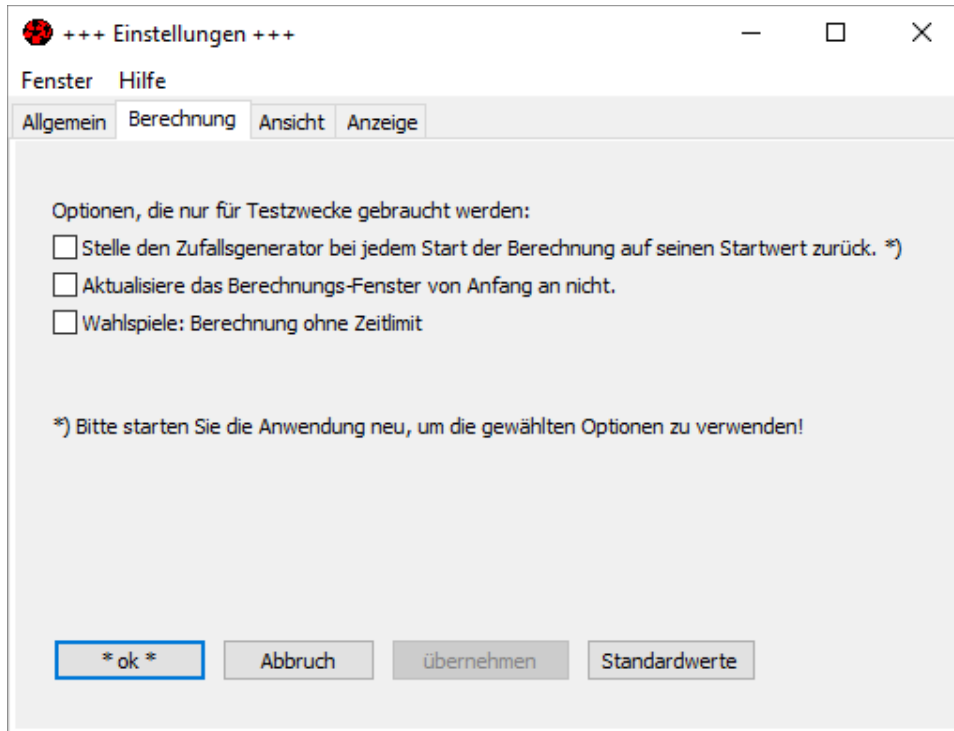
- **Menus mit Bitmaps**
Wenn diese Option gewählt ist, dann enthalten die Menus Bitmaps. Es kann womöglich sinnvoll sein, diese Option nicht zu wählen, wenn die Bitmaps an einer falschen (z.B. zu kleinen) Darstellung der Menu schuld sind.
- **Zeige eine Nachricht über die Einschränkungen der Demoversion**
Die Anwendung zeigt eine Nachricht (ein so genanntes 'nag window') über die Einschränkungen der Demoversion. Diese Option ist nur in nicht registrierten Versionen verfügbar.
- **Komma als Dezimalpunkt:**
Geben Sie hier an, ob im Eingabe-Fenster ein Komma statt eines Dezimalpunktes verwendet werden soll. Unabhängig von dieser Auswahl können Sie im Eingabe-Fenster je nach Vorliebe ein Komma oder einen Punkt als Dezimalzeichen verwenden. Die Anwendung wird Ihre Eingabe jedoch bei nächster Gelegenheit auf die hier angegebene Option korrigieren.
Ob als Dezimalzeichen ein Komma oder ein Punkt verwendet wird, kann wichtig sein, wenn Sie den Inhalt des Eingabe-Fensters kopieren und in ein anderes Programm (etwa in ein Tabellenkalkulations-Programm) einfügen und dieses Programm eine bestimmte Darstellung des Dezimalzeichens voraussetzt.
- **Speichern als Textdatei: Sortierung immer nach 1-X-2.**
Wenn diese Option gewählt wurde, dann werden die Kolonnen in der gespeicherten Textdatei immer nach 1, X und 2 sortiert, im gegenteiligen Fall wird die aktuelle Sortierung verwendet.
- **Mehrere Dokumente können gleichzeitig geöffnet sowie Textdateien bearbeitet werden**
Mit diesem Modus kann die Anwendung mehrere Dateien gleichzeitig öffnen und außerdem Textdateien mit der Dateierweiterung ».txt« bearbeiten. Auch in diesem Modus kann jedoch immer nur eine Berechnung der Tippverteilung gleichzeitig durchgeführt werden.
- **Bedingungen: Wählen Sie die Zahl der Spiele und der Wahrscheinlichkeiten statt des Bereiches.**
Normalerweise werden im Bedingungen-Fenster Schieber verwendet, um den zulässigen Bereich für die maximale und minimale Anzahl an Tipps zu setzen. Wenn diese Option gewählt wird, werden die Schieber durch Eingabefelder ersetzt, mit denen die Zahl der Tipps direkt angegeben werden kann.
- **Bedingungen und Filter: Erfüllen sofort anzeigen (nicht nur nach Berechnung)**
Mit dieser Option wirken sich Änderungen der Bedingungen und der Filter sofort auf das Hauptfenster, die

Charts und das Dezimieren-Fenster aus. Ohne diese Option werden Änderungen erst nach der nächsten Berechnung gezeigt.

- **Registrierte Version kann registriert werden.**

Wenn diese Option gewählt wurde, dann steht der Menubefehl 'Registrierung' im Menu Hilfe auch für bereits registrierte Versionen zur Verfügung.

Berechnung



- **Stelle den Zufallsgenerator bei jedem Start der Berechnung auf seinen Startwert zurück**

Bei jedem Start der Berechnung wird der Zufallsgenerator auf seinen Startwert zurückgestellt. Das führt dazu, dass die Berechnung bei gleichen Einstellungen zu gleichen Ergebnissen führt. Das ist ein Effekt, der normalerweise nicht gewünscht sein kann und vor allem Testzwecken dient.

- **Aktualisiere das Berechnungs-Fenster von Anfang an nicht**

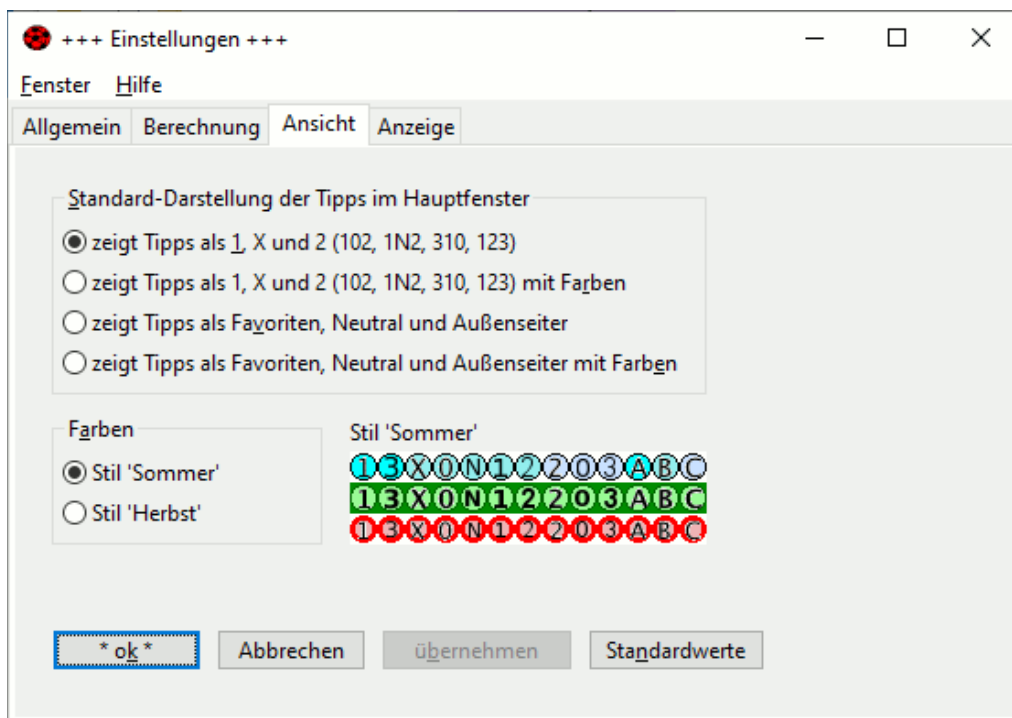
Das Berechnungs-Fenster wird von Anfang an nicht aktualisiert. Mit dem Befehl »Auftauen« erreichen Sie, dass die Berechnungsfortschritte wieder gezeigt werden und dass Sie die anderen Befehle im Berechnungs-Fenster verwenden können. Auch dieser Modus dient vor allem Testzwecken.

- **Wahlspiele: Berechnung ohne Zeitlimit**

Wenn Wahlspiele verwendet werden, dann werden in einem ersten Schritt die Positionen der leeren Tipps berechnet. Abhängig von der Anzahl der Tippkolonnen und der Leistung des Rechners wird die Dauer dieses ersten Schritts mit einem Countdown begrenzt. Mit diesem Modus gibt es kein Zeitlimit für diesen ersten Schritt.

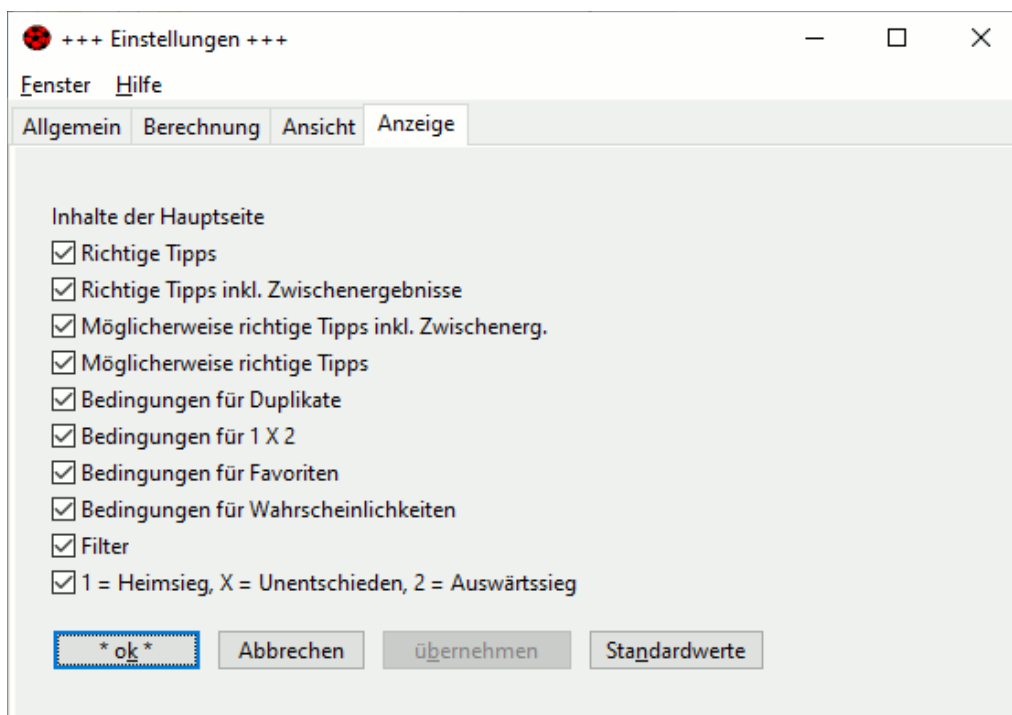
Sobald eine dieser Einstellungen ausgewählt wurde, wird im Berechnungs-Fenster der Hinweis 'Testmodus' samt einer kurzen Erläuterung ('Zufallsgenerator', 'Aktualisierung', 'Zeitlimit') gezeigt.

Ansicht



- **Standard-Darstellung der Tipps im Hauptfenster**
gibt an, wie die Tipps im Hauptfenster dargestellt werden: als 1-X-2 (bzw. 1-0-2) oder als Favorit-Neutral-Außenseiter. Die Darstellung des aktuellen Dokuments kann im Menü »Ansicht« geändert werden, neue Dokumente bekommen aber immer die Werte der Standard-Darstellung.
- **Farben**
gibt an, welche Farben für die farbige Darstellung der Tipps im Hauptfenster verwendet werden. Es stehen zwei Stile ('Sommer' und 'Herbst') zur Auswahl, jeder Stil hat etwas unterschiedliche Farben für Tipps mit unbekanntem Ergebnis, für richtige Tipps und für falsche Tipps.

Anzeige



Hier können die Inhalte der Hauptseite festgelegt werden.

Wanted: Translators

It would be great if TotoCalculator 2 ran in as many languages as possible. If you like the application and if you have some spare time then please consider to translate TotoCalculator 2 into your language.

TotoCalculator 2 uses the gettext system with po- and mo-files, below you find the explanation on how it works. There are two ways how you can handle these files:

- **Edit tmt.po with a text editor:**

If you are not afraid of using a plain text editor and a batch file then download all necessary files and information from www.totocalculator.com at 'Wanted: Translators'. Even in this case you may want to download TotoCalculator 2 for Translators because that version makes testing easier.

- **Use TotoCalculator 2 for Translators:**

This version contains additional features for the translation of TotoCalculator 2 itself. Please take a look at [TotoCalculator for Translators](#).

Although this version hides the details of the gettext system you should read the information below to understand how translation works.

More information about the gettext system:

Translation is done with po- and mo-files:

A po-file is a plain text file. You can edit it with every simple text editor, or you can use the program Poedit which can be downloaded from www.poedit.net and which is included in TotoCalculator 2 for Translators.

There is no use to change the English original in the po-file because these messages must be exactly the same as in the source code of the program itself. So if you find an error in the English messages please tell me so that I can correct the program and the translation files.

The po-files must be compiled (to files with the ending *.mo) before they can be integrated into TotoCalculator.

Every translation of the application is saved in a subfolder. The name of the subfolder follows the two-letter ISO 639-1 language codes (see http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_ISO_639-1_codes). Example: 'cs' is 'Czech', 'hu' is 'Hungarian' and 'es' is 'Spanish'. TotoCalculator checks for the presence of language-subfolders with every start and automatically adds all found translations to the language dialog, but only if both wxstd.mo and tmt.mo are present in the subfolder.

Let me shortly explain the gettext system. Here is an example of a translation to German:

1. Meaning of "#:", "#", "msgid" and "msgstr"

```
msgid "&Help"
msgstr "&Hilfe"
```

What do these two lines mean?

msgid "&Help"
is the original string in the program. The '&' indicates the shortcut that the user sees with the alt-key.

msgstr "&Hilfe"
is the translated string. In the French version:
msgstr "&Aide"

If you want to add a remark (comment) you can use #, e.g.

```
# This translation is really good.
msgid "&Help"
msgstr "&Hilfe"
```

2. some examples

Since computers are stupid, there will be strings where the '&' is the only difference, e.g. in these two examples:

```
msgid "Extra Tries"
msgstr "Extraversuche"

msgid "E&xtra Tries"
msgstr "E&xtraversuche"
```

Here is another example:

```
#, c-format
msgid "Ticket No. %d of %d (Line %d to %d of %d)"
msgstr "Totoschein %d von %d (Kolonne %d bis %d von %d)"
```

The line "#, c-format" is used if message contains one or more placeholders that are replaced by the application during runtime. In this example the first "%d" will be replaced by the current number of the ticket. As you can see in this example the placeholders are not translated but are the same in every language.

3. long messages

For better reading of the po-file long messages can be put into more than one line using an apostrophe at the end and another at the start of the lines, for example:

```
msgid ""
"Check this option if the Input-Window shall display a comma instead of a "
"decimal point."
msgstr ""
"Geben Sie hier an, ob im Eingabe-Fenster ein Komma statt eines "
"Dezimalpunktes verwendet werden soll."
```

The following msgstr will produce the same result:

```
msgstr "Geben Sie hier an, ob im Eingabe-Fenster ein Komma statt eines Dezimalpunktes verwendet werden soll."
```

4. special case: changing the sequence of placeholders

Since the translation will replace the English version during runtime, the translation has to have exactly the same number of place holders (in this example: '%d'), but there is no need that the translation uses the same sequence, because the gettext systems offers the opportunity to change them in the translation. For this the dollar character \$ has to be used as in this example:

For example (there is not really a reason to change the sequence in this example, but I have no better one at this moment):

```
#, c-format
msgid "There are %d persons in the bus to %s."
msgstr "Im Bus nach %2$s sind %1$d Personen."
```

So if there is a need to change the sequence of the placeholders, do not hesitate to change it (but add a comment that the sequence has changed, please).

TotoCalculator 2 for Translators

TotoCalculator 2 for Translators is a special version of TotoCalculator 2 that integrates Poedit (www.poedit.net) and contains additional features for the translation of TotoCalculator 2 itself.

Save TotoCalculator 2 for Translators to a place where you have write access if you want to be able to use all features. The additional menu 'Translation' contains these items:



: Run Poedit

starts the integrated version of Poedit. This is an almost unchanged version of Poedit.



: Translate TotoCalculator

lets you translate the program into another language. 'Translate TotoCalculator' opens an adapted version of Poedit with this additional features:

- Most important: **Translations in any po-file opened with 'Translate TotoCalculator' are immediately used in TotoCalculator 2:**
Menus are updated with the command 'Check translations and update windows' (Strg+R) so there is no need to close the window or the whole application to apply the new translation. Dialogs and message boxes use the new translation after being reopened. Translations that contain strings like %s or %d are not used before they are checked, and fuzzy or bad tokens are not used at all.
- **Create a new language...**
makes a new directory for the selected languages, copies the untranslated tmt.po and wxstd.po to it, copies translations that are already available from wxWidgets and Poedit, compiles the po-files to mo-files, and opens the newly created tmt.po-file.
- Just like in Poedit the recently used po-files are listed at the end of the file menu but the languages ready for translation can also be opened via 'Open ...' on top of the file menu.
- The items keep their order of the po-file, and so the messages of tmt.po are grouped by there appearance in the program - mostly in the various windows.
- Edit > **'Go to next unfinished item', 'Go to previous unfinished item', 'Go to next bad item', and 'Go to previous bad item'**:
changes the focus to the next or previous unfinished item resp. next or previous item with a bad translation. A bad translation (or: bad token) is a translation which has a different amount or order of strings like %s or %d.
- Catalog > **'Include translations of another po-file'**:
copies translations from the selected po-files.
- Catalog > **'Merge with older translation'**:
copies translations from the selected po-files using 'msgmerge'. Translated strings in the selected files that are not used in the current po-file are added as 'obsolete'.
- Catalog > **'Check translations'**:
checks the translations that contains strings like %s or %d.
- Catalog > **'Check translations and update windows'** (Strg+R):
checks the translations that contains strings like %s or %d and updates the menu of opened windows of TotoCalculator 2.
- Catalog > **'Purge deleted translations'**:
removes obsolete translations (those marked as '#~').

To make testing of translations easier

- the menu 'Translation' contains some commands like 'Test start of the application (4)' that show some windows that are difficult to test. The number in the menu item shows the number of windows. These windows do nothing, so it does not matter if you choose yes or no or cancel or whatever,
- the commands 'Language of Online Help' in the 'Preferences' menu and 'Dedication' and 'Enter Registration Code' in the 'Help' menu are always available, even if they are not needed,
- the example file in the 'Help' menu uses conditions and filter.

Poedit compiles the mo-file automatically every time the po-file is saved (this can be changed in the Preferences) so the new translations can be used the next time the application starts.

Do not forget to save the po-file from time to time to be on the save side, and please send your translation to service@totocalculator.com so it can be made available to other users.

Hilfe

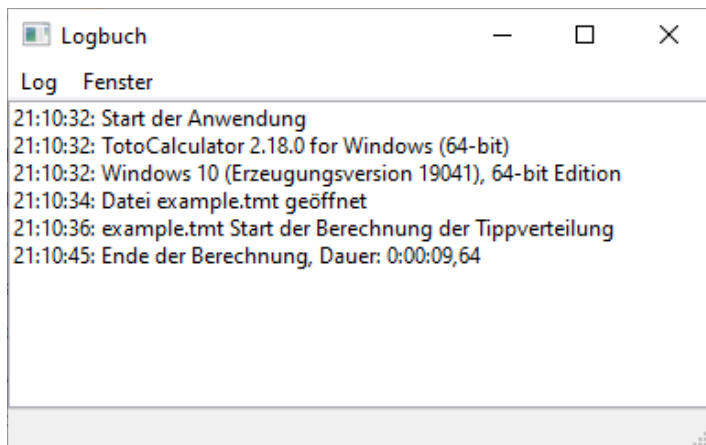
Hilfe

Über den Menu-Befehl »Hilfe« oder über die Taste »F1« gelangen Sie direkt in die Online-Hilfe (die Sie gerade lesen).

Beispiel

öffnet eine beispielhafte Datei.

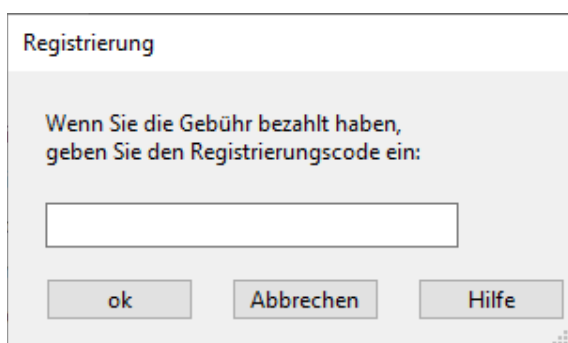
Logbuch



Das Logbuch zeigt die wichtigsten Operationen seit Programmbeginn samt Uhrzeit. Es enthält ein eigenes Menu mit Befehlen zum Löschen und zum Speichern der Eintragungen. Dieses Fenster enthält keine direkte Verbindung mit der Online-Hilfe.

Registrieren

Nachdem Sie die Registrierungsgebühr entrichtet haben, erhalten Sie einen Registrierungscode, mit dessen Hilfe aus der Demoversion eine unbeschränkte Vollversion von »TotoCalculator 2« wird. Der Menubefehl »Registrierung« im Hilfe-Menu öffnet ein Dialogfeld, in das Sie den Registrierungscode eingeben können. Achten Sie darauf, dass Sie den Code ganz genau eingeben.



Sollten Sie Schwierigkeiten beim Registrieren haben, nehmen Sie bitte mit dem Autor unter der E-Mail-Adresse service@totocalculator.com Kontakt auf.

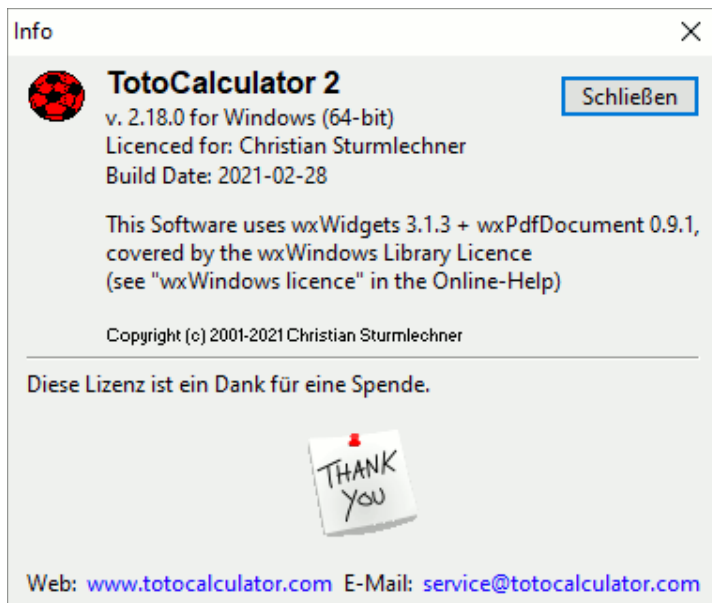
Beachten Sie bitte, dass Sie einen Registrierungscode nur dann verwenden dürfen, wenn Sie die Registrierungsgebühr entrichtet haben.

Dieser Menubefehl steht nicht zur Verfügung, wenn Sie bereits einen korrekten Registrierungscode eingegeben haben. Das kann aber mit der Option 'Registrierte Version kann registriert werden.' in Mehr Optionen geändert werden: Wenn diese Option gewählt wurde, dann steht dieser Menubefehl auch für bereits registrierte Versionen zur Verfügung.

Info

Der Befehl »Info« zeigt Angaben über die Version von TotoCalculator 2 und Copyright-Hinweise.

Lizenz



Wenn Sie die »TotoCalculator 2« als unbeschränkte Vollversion verwenden wollen, müssen sie eine Lizenz erwerben. Auf der Website: www.totocalculator.com finden Sie Infos zur Registrierung. Nachdem Sie die Registrierungsgebühr entrichtet haben, erhalten Sie einen Registrierungscode, den Sie mit Hilfe des Menübefehls »Registrieren« im Hilfe-Menü eingeben können.

Lizenz und Haftungsausschluss:

Jede Haftung für irgendwelche direkten oder indirekten, Folge- oder ähnliche Schäden (eingeschlossen sind Schäden aus entgangenem Gewinn oder Verlust von Daten), die auf Grund der Benutzung der Software oder der Unfähigkeit, die Software zu verwenden, entstehen, ist ausgeschlossen.

Diese Software darf durch eine einzige Person, die die Software persönlich benutzt, auf einem oder mehreren Computern benutzt werden. Diese Software darf auf einem Netzwerk gespeichert werden, wenn für alle Computer, auf denen die Software vom Netzwerk aus installiert oder ausgeführt wird, eine Lizenz erworben wurde.

Danksagungen

Französische Fassung:

Die französische Version von TotoCalculator 2 stammt von Stéphane Carreau, dem Autor von **Champfoot**. Champfoot ist ein Programm zur Verwaltung von Fußball-Ligen. Mit Champfoot können eine unbeschränkte Anzahl von Ligen verwaltet und eine Unzahl von Tabellen und Statistiken erzeugt werden. Alle aktuellen Informationen zu Champfoot finden Sie auf der Webseite www.champfoot.com.

Colok (www.colok-traductions.com) hat viele der neuen Funktionen der Version 2.12 ins Französische übersetzt. Vielen Dank!

Italienische Fassung:

TotoCalculator 2 wurde von meinem Freund Ferdinando Fiandaca aus Bari ins Italienische übersetzt.

Niederländische Fassung:

Sven de Jong hat TotoCalculator 2 ins Niederländische übersetzt. Besten Dank!

Portugiesische Fassung:

Nuno Laginha (www.nunolaginha.com) hat TotoCalculator 2 ins Portugiesische übersetzt. Besten Dank!

Russische Fassung:

Mikhail Nenashev aus Barnaul (Russland) hat TotoCalculator 2 ins Russische übersetzt. Besten Dank!

Schwedische Fassung:

Marcus Länje hat TotoCalculator 2 ins Schwedische übersetzt. Besten Dank!

Ungarische Fassung:

Tóth Gábor hat TotoCalculator 2 ins Ungarische übersetzt. Besten Dank!

Werkzeuge und Bibliotheken**Windows, Mac OS und Haiku:**

Diese Software benutzt die Bibliotheken **wxWidgets** ([www.wxWidgets.org](http://www.wxwidgets.org)) und wxPdfDocument (<https://utelle.github.io/wxpdfdoc>). Diese Bibliotheken und ihre Benutzung unterliegen der wxWindows Library Licence, Version 3; siehe dazu unter [wxWindows Licence](#). Diese Versionen nutzen die 'exception notice' der wxWindows Library Licence und erfüllen die Anforderungen, wie sie in den Punkten 6a bis 6d der [LGPL](#) gestellt werden, nicht.

Linux, BSD und Solaris:

Diese Software benutzt die Bibliotheken **wxWidgets 2** ([www.wxWidgets.org](http://www.wxwidgets.org)), **GTK+** und **Glib** (www.gtk.org). wxWidgets unterliegt der wxWindows Library Licence, Version 3 (siehe unter [wxWindows Licence](#)), die anderen Bibliotheken und ihre Benutzung der Gnu Library General Public License, Version 2 (siehe unter [LGPL](#)).

Linux Libertine:

Für den Export von PDF-Dokumenten verwendet diese Software Linux Libertine-Fonts vom Libertine Open Fonts Project (www.linuxlibertine.org), die der GPL mit "Font-exception" und der Open Fonts License unterliegen. Details finden Sie in [Open Font licence](#).

Demoversion

«TotoCalculator 2» ist auch als freie Demoversion erhältlich. Die unregistrierte Version benötigt keine Lizenz und ist auch zeitlich nicht beschränkt, hat aber folgende Einschränkung:

Nur die ersten 10 Tippkolonnen werden dargestellt. Obwohl auch die weiteren Kolonnen korrekt berechnet werden, werden sie immer als Tipp '2' gezeigt. Wenn Sie die Demoversion für eine Tippverteilung mit mehr als 10 Tippkolonnen verwenden, ergeben sich folgende Effekte:

- Das Hauptfenster zeigt nur die ersten 10 Tippkolonnen korrekt an. Welche Tippkolonnen das sind, richtet sich nach der Sortierung 1, X und 2.
- Für die Darstellung der anderen Tippkolonnen und für die Ermittlung der Zahl der Richtigen darin wird immer der Wert 2 verwendet.
- Durch Speichern und Öffnen eines Dokuments gehen die eigentlichen Werte in den anderen Tippkolonnen verloren; die Tipps werden als »nicht mehr aktuell« markiert.

Bitte beachten Sie, dass es nicht dasselbe ist, mit TotoCalculator 2 beispielsweise zehn Tippverteilungen mit je 10 Tippkolonnen oder eine Tippverteilung mit 100 Tippkolonnen zu ermitteln: Da TotoCalculator 2 jede einzelne Tippkolonne mit allen anderen Tippkolonnen in derselben Tippverteilung vergleicht, um ein optimales Ergebnis zu erzielen, nicht jedoch mit Tippkolonnen in anderen Verteilungen, wird das Ergebnis den Fähigkeiten von TotoCalculator 2 nicht gerecht werden.

Wenn Sie die »TotoCalculator 2« als unbeschränkte Vollversion verwenden wollen, müssen Sie eine Lizenz erwerben. Auf der Website: www.totocalculator.com finden Sie Infos zur Registrierung. Nachdem Sie die Registrierungsgebühr entrichtet haben, erhalten Sie einen Registrierungscode, den Sie mit Hilfe des Menubefehls »Registrieren« im Hilfe-Menu eingeben können.

wxWindows Library Licence for the use of wxWidgets

wxWindows Library Licence, Version 3

Copyright (c) 1998 Julian Smart, Robert Roebling et al

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this licence document, but changing it is not allowed.

WXWINDOWS LIBRARY LICENCE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Library General Public Licence as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the Licence, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Library General Public Licence for more details.

You should have received a copy of the GNU Library General Public Licence along with this software, usually in a file named COPYING.LIB. If not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA.

EXCEPTION NOTICE

1. As a special exception, the copyright holders of this library give permission for additional uses of the text contained in this release of the library as licenced under the wxWindows Library Licence, applying either version 3 of the Licence, or (at your option) any later version of the Licence as published by the copyright holders of version 3 of the Licence document.
2. The exception is that you may use, copy, link, modify and distribute under the user's own terms, binary object code versions of works based on the Library.
3. If you copy code from files distributed under the terms of the GNU General Public Licence or the GNU Library General Public Licence into a copy of this library, as this licence permits, the exception does not apply to the code that you add in this way. To avoid misleading anyone as to the status of such modified files, you must delete this exception notice from such code and/or adjust the licensing conditions notice accordingly.
4. If you write modifications of your own for this library, it is your choice whether to permit this exception to apply to your modifications. If you do not wish that, you must delete the exception notice from such code and/or adjust the licensing conditions notice accordingly.

LGPL for the use of GTK+ and Glib

GNU LIBRARY GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1991

Free Software Foundation, Inc.
675 Mass Ave, Cambridge, MA 02139, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the library GPL. It is numbered 2 because it goes with version 2 of the ordinary GPL.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Library General Public License, applies to some specially designated Free Software Foundation software, and to any other libraries whose authors decide to use it. You can use it for your libraries, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link a program with the library, you must provide complete object files to the recipients so that they can relink them with the library, after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

Our method of protecting your rights has two steps: (1) copyright the library, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

Also, for each distributor's protection, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free library. If the library is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original version, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that companies distributing free software will individually obtain patent licenses, thus in effect transforming the program into proprietary software. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License, which was designed for utility programs. This license, the GNU Library General Public License, applies to certain designated libraries. This license is quite different from the ordinary one; be sure to read it in full, and don't assume that anything in it is the same as in the ordinary license.

The reason we have a separate public license for some libraries is that they blur the distinction we usually make between modifying or adding to a program and simply using it. Linking a program with a library, without changing the library, is in some sense simply using the library, and is analogous to running a utility program or application program. However, in a textual and legal sense, the linked executable is a combined work, a derivative of the original library, and the ordinary General Public License treats it as such.

Because of this blurred distinction, using the ordinary General Public License for libraries did not effectively promote software sharing, because most developers did not use the libraries. We concluded that weaker conditions might promote sharing better.

However, unrestricted linking of non-free programs would deprive the users of those programs of all benefit from the free status of the libraries themselves. This Library General Public License is intended to permit developers of non-free programs to use free libraries, while preserving your freedom as a user of such programs to change the free libraries that are incorporated in them. (We have not seen how to achieve this as regards changes in header files, but we have achieved it as regards changes in the actual functions of the Library.) The hope is that this will lead to faster development of free libraries.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a »work based on the library« and a »work that uses the library«. The former contains code derived from the library, while the latter only works together with the library.

Note that it is possible for a library to be covered by the ordinary General Public License rather than by this special one.

GNU LIBRARY GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Library General Public License (also called »this License«). Each licensee is addressed as »you«.

A »library« means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The »Library«, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A »work based on the Library« means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term »modification«.)

»Source code« for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined

independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a »work that uses the Library«. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a »work that uses the Library« with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a »work that uses the library«. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a »work that uses the Library« uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also compile or link a »work that uses the Library« with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a

reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable »work that uses the Library«, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- c) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- d) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the »work that uses the Library« must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Library General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and »any later version«, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY »AS IS« WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

Appendix: How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the »copyright« line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Library

General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Library General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Library General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 675 Mass Ave, Cambridge, MA 02139, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a »copyright disclaimer« for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

Licence for the use of the Linux Libertine fonts

Unsere Schriften sind frei im Sinne der GPL, d.h. (stark vereinfacht) dass Veränderungen an der Schriftart erlaubt sind unter der Bedingung, dass diese wieder der Öffentlichkeit unter gleicher Lizenz freigegeben werden. Querdenker behaupten oft, dass bei der Verwendung einer GPL-Schrift eingebettet in beispielsweise eine PDF auch diese freigestellt werden müsse. Deshalb gibt es die sogenannte "Font-exception" der GPL (welche diesem Lizenztext hinzugefügt wurde). Weitere Informationen zur GPL (Lizenztext mit Font-Exzeption als GPL.txt in diesem Paket).

Zusätzlich stehen die Schriften unter der Open Font License (siehe OFL.txt).

Our fonts are free in the sense of the GPL. In short: Changing the font is allowed as long as the derivative work is published under the same licence again. Pedantics keep claiming that the embedded use of GPL-fonts in i.e. PDFs requires the free publication of the PDF as well. This is why our GPL contains the so called "font exception". Further information about the GPL (licence text with font exception see GPL.txt in this package).

Additionally our fonts are licensed under the Open Fonts License (see OFL.txt).

The GPL with font exception, Version 2, June 1991, and the SIL Open Font License, Version 1.1., can be found in the folder "fonts" of the application (gpl.txt and ofl.txt).