

PROGRAMA SENA V 1.2 - (c) 1988 TACO software
AUTOR: RICARDO DORSA

CONFIGURACAO BASICA:

- 01 CPU MSX 64 Kbytes
- 01 Monitor ou TV
- 01 Unidade de disk drive 5 1/4
- 01 Impressora (opcional)

INTRODUCAO

Gostaríamos de agradecer a preferencia por um software totalmente desenvolvido no Brasil.

Quem ainda nao tentou um dia ariscar uma "fezinha" em qualquer tipo de jogo de sorte/azar.

Foi pensando nesse aspecto que decidimos criar SENA para voce.

Um programa rapido, inteligente, bem estruturado, e acima de tudo sem enfeites pseudos-eficientes, tornando SENA pratico e racional.

A logica de apoio de SENA e constituida na Tabua Espectral dos numeros, desmembrando a espectralidade de cada numero.

SENA trabalha com numeros de 01 a 50, nao deixando escolha ao usuario de seus proprios numeros.

SENA nao se apoia em combinacoes aleatorias, e sim com a Manta Espectral dos numeros, verifica se o cartao ou jogo serado tem uma alta espectralidade, e ordenacao numeral indicado pelo primeiro numero.

Como todo e qualquer jogo de sorte/azar, no caso a LOTO II da caixa economica federal, nao garantimos que com esse programa voce ira acertar todas as vezes que jogar, mas deixamos garantido uma boa marsem de chances para seu jogo.

Carregue seu programa e Boa Sorte, e nao se esqueca, se voce sanhar, lembre-se da gente.

1.0 - COMO COLOCAR "SENA" EM SEU MSX ?

Certifique-se que nao existe nenhum tipo de programa ou mesmo qualquer tipo de cartucho na memoria de seu MSX, apenas a interface acionadora de drive.

Coloque o disco em sua unidade de drive e ligue seu MSX, o programa entrara automaticamente.

2.0 - O FUNCIONAMENTO

Após a entrada do programa, surgira a pergunta :

GERAR CARTOES ?

Responda com Sim ou Nao

3.0 "SIM"

Para inicializacao de um novo grupo de cartoes.

3.1 Quantidade ?

Quantidade de cartoes a serem gerados, minimo de 3 e maximo de 3840 cartoes.

3.2 Arquivo Destino ?

Nome de arquivo para gravacao (maximo 08 caracteres)

3.3 Simulacoes ?

Numero de simulacoes para cada cartao gerado, quanto maior seu numero, mais aperfeicoado seu jogo ficara.

4.0 "NAO"

Para apenas leitura e posterior impressao, via video ou impressora.

4.1 Exibilos ?

Responda com Sim (Nao abortara o programa)

4.2 Impressora ?

Sim para saida via impressora, Nao para saida via video
Recomendamos o uso de formulario contínuo, para impressao acima de 130 cartoes.

4.3 Arquivo a Exibir ?

Nome dado ao arquivo por voce.

5.0 GERACAO DE CARTOES

Passo 1 = Gera conjunto de cartoes

Passo 2 = Gera tabua espectral

Passo 3 = Ordena cartoes gerados

OK ! = Fim da geracao

=: = Resultado da tabua de contigencia, indice de ponderacao

Esp: = Media geometrica de contigencia

- = Melhor(es) Cartao(oes) da(S) Geracao(oes)

6.0 FORMA DE GERACAO

Geracao Espectral por Tabua de Contigencia.

Tempo depende diretamente da quantidade de Cartoes e Simulacoes a serem gerados e definidos pelo usuario.

7.0 GRAFICO DO TEMPO x QUANTIDADE DE CARTOES



