

Sommario

1. Introduzione e dediche
2. Filosofia del TTKEY
3. Panoramica Generale
4. Le funzioni di TTKEY
5. Ricerche e Conclusioni

1- Introduzione e Dediche

Il lancio ufficiale di TTKEY avviene il 20/10/2013 la data del 20/10 è stata scelta dall'autore in quanto è il suo anniversario di matrimonio e quindi indirettamente lascia intendere che tale opera possa essere un'ulteriore dedica ai suoi familiari per il tempo che lo stesso sottrae alla vita familiare dedicandosi allo sviluppo del software.

Già in passato altre opere dell'autore portano dediche ai suoi più cari, ma TTKEY è anche un gran ritorno sul lottochannel forum dopo un'assenza altalenante è quindi di fatto un vero impegno e dedica che l'autore fa ai suoi Amici e Studiosi della teoria delle chiavi e del Makeruotismo in particolare. TTKEY non è un inizio ma una continuazione, il suo nome è infatti l'acronimo di Terpandros Table KEY, nel citare Terpandros l'autore vuole estendere le potenzialità di questi ermetici che sviluppano terzine performanti nella speranza matematica che l'unione delle stesse favorisca sorti superiori all'ambo.

Ma non solo quindi un estensore dei lavori ermetici come Terpandros ma anche un'opera aperta ad eventuali Tavole (Table) perpetue o periodiche che studiosi con esperienze diverse di studi vogliono immettere come alimentazione in questo strumento.

La ridondanza del 3 e i suoi multipli sono in questo laboratorio un punto di partenza per lo studio, sono infatti 3 i campi di testo formato che si ricevono le previsioni dei Terpandros o di eventuali Tavole di studio, sono 9 come base i numeri COMBINATI che vengono analizzati per lo spoglio, 3 le immaginarie ruote dentate di una Combinazione elettronica digitale che ruotate secondo proprie ragioni portano ad un pronostico.

Di fatto il TTKEY è un semplice strumento combinatorio di gruppi di terzine previsionate sulle 11 ruote.

La potenza di questo strumento combinatorio aperto si riflette inizialmente sulla bontà delle sue alimentazioni numeriche immesse come base per lo studio combinatorio e principalmente sulle proprie esperienze di studio che il ricercatore in funzione di alcuni principi guida è in grado di valutare. Termina qui la parte introduttiva di questo strumento ormai laboratorio makeruotiano a tutti gli effetti, non tralasciando di ringraziare gli amici e studiosi che mi hanno subito incoraggiato nella divulgazione e nella continua implementazione dello strumento, l'autore infine ritiene di non far torto a nessun studioso se in questo manuale ringrazia in modo particolare citandoli i primi TRE studiosi che hanno creduto nell'opera ancora agli inizi e di fatto incompleta mandando già nei primissimi giorni il loro pensiero.

Grazie a Piero Giani amico e studioso per la sua gentilezza e incoraggiamento sincero.

Grazie a Giorgio Barbetta amico e studioso per le sue acute osservazioni che permetteranno di sondare il peso degli insiemi con ulteriore attenzione.

Grazie a Francesca Conte amica e studiosa di tanti anni che dei miei lavori ha fatto una vera e propria raccolta come una collezione di volumi d'autore, Francesca più di tanti altri ha anche il merito di avermi sempre ricercato e invogliato a ritornare sul mio forum che stavo quasi per abbandonare.

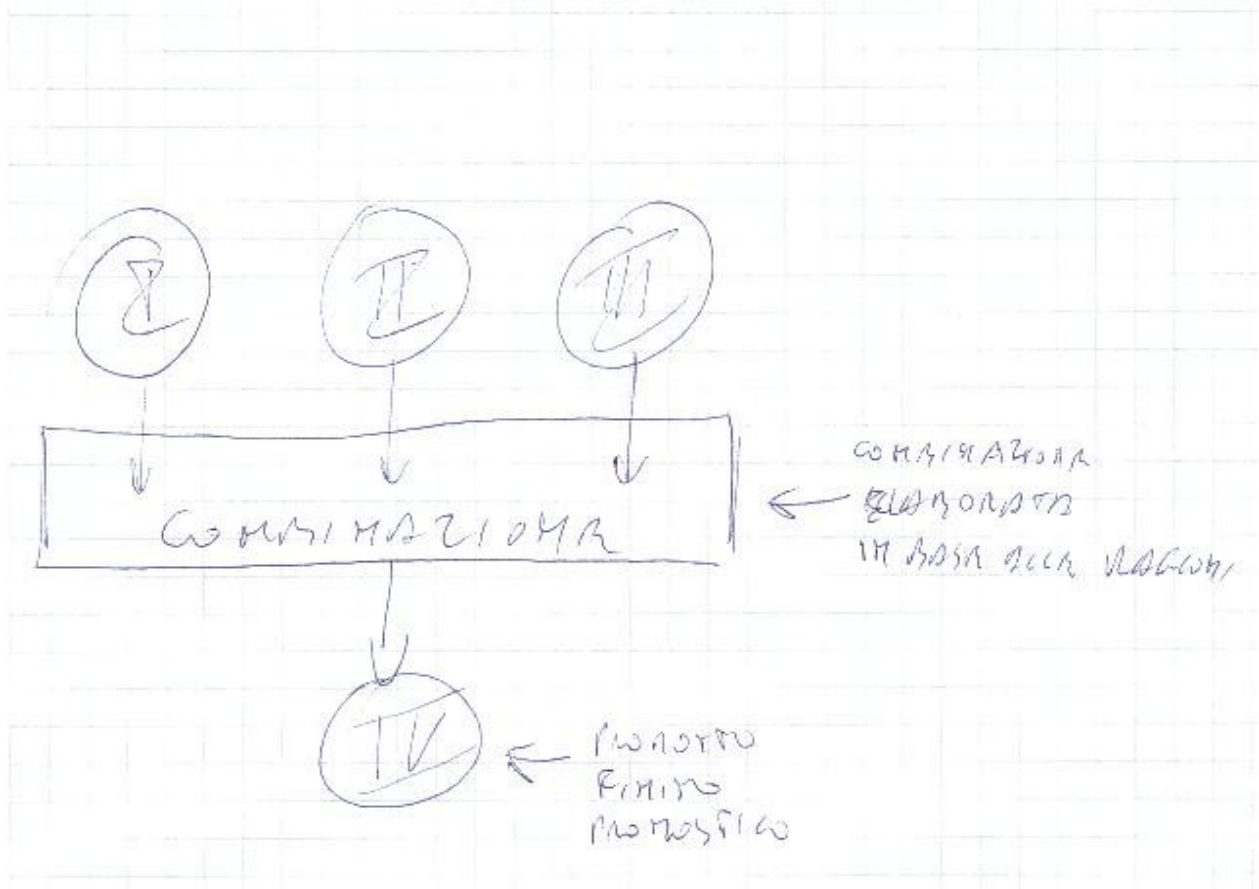
Palermo 07/11/2013

Giuseppe Marchese

2 - Filosofia del TTKEY

“Una semplice diavoleria” potrebbe forse rendere il concetto di questo programma laboratorio makeruotiano. Un quadripolo non tanto ermetico il cui principio si basa in uno schema di ragionamento quasi elementare ma che proprio per la sua semplicità ci si rimanda a tante cose che nella nostra vita ci sembrano scontate perché a portata di mano senza occuparci di come si è ottenuto un manufatto o quale è stato il suo processo evolutivo, domandarsi oggi come sia nata la ruota di un carro e l'evoluzione nello sviluppo della civiltà che la stessa ha portato, ci sembra quasi una domanda futile e anacronistica, ma certamente la semplice ruota può essere considerata anche un punto di partenza di un progresso inarrestabile. L'autore già dalle sue prime opere come il Lottokey spiegava di una ruota già bella e fatta, non c'è bisogno di reinventarla e nell'evoluzione delle sue opere dando vita al MakeRuote3D dimostrò in pieno come una piccola ruota costruita dal semplice blocco delle chiavi in differenza potesse diventare così elaborata e raffinata mostrando le sue evoluzioni in un lavoro che a detta di molti è divenuto titanico. TTKEY è la ruota iniziale, apparentemente un semplice combinatore di insiemi ma le cui funzioni di elaborazione per mirare e selezionare l'insieme migliore stanno crescendo nel tempo. L'immagine seguente è tratta da un blocco degli appunti e mostra uno schizzo iniziale che l'autore usa realizzare per improntare l'analisi di un nuovo laboratorio e quindi la nascita di un nuovo programma.

È logico ed evidente per chi ha dei suoi sostenitori la versione ufficiale 2.0 che il progetto filosofico iniziale non è ancora del tutto ultimato, in quanto l'autore nel suo schizzo di progetto immette sì i tre elaborati all'interno di un blocco di elaborazione per ottenere un quarto elaborato finito, ma la selezione finale in se deve contenere principi legati alle ragioni (delta) fra gli insiemi degli elaborati, mentre attualmente si basa su principi di impatto su quadri estrazionali e sommatoria dei ritardi dei numeri selezionati (detto peso).



3 - Panoramica Generale

L'immagine seguente mostra l'architettura base del programma e le sue zone di lavoro, vedremo successivamente le funzioni in essere, è importante da questa immagine cogliere l'idea Zonale per meglio comprendere il funzionamento generale.

Zona di uso duplice
sia per lo studio e ricerca
che per lo spoglio
previsionale.

Zona di ricerca combinatoria
a tre selezioni, ogni colonna
governa lo scorrimento delle
previsioni in terzina corrispondente
alle ruote e al campo di testo di
riferimento

Zona di scorrimento
ruote, legata alle prime tre
zone con movimenti
sincroni emulando
i dischi combinatori di
una cassaforte meccanica
tradizionale, vedi video
del lancio di TTKEY

3 zone di alimentazione
previsionale, ovvero campi
di testo editabili in cui l'autore
consiglia vengano inseriti le
previsioni dei suoi ermetici
ovvero i Terpendros

**Cliccando nella zona più
estesa del programma
con il tasto DESTRO
del mouse è possibile
aprire il menù
contestuale delle funzioni
di TTKEY**

L'autore da tempo per uso didattico ha prodotto alcuni video per meglio descrivere l'utilizzo dei programmi, storicamente i più salienti sono stati fatti in un formato integrato con un player eseguibile, inviati poi successivamente agli utenti del lottochannel forum, ma da un po' di tempo invece i video vengono caricati sulla canale di Pinelot su youtube. Coadiuvante di questa parte del manuale è quindi vedere il il seguente filmato.

<http://www.youtube.com/watch?v=0vM1HWZeEJE>

Vediamo i campi di alimentazione previsionale nel dettaglio

Inserisci qui i pronostici di Terpandros

Incolla

Inserisci qui i pronostici di Terpandros

Inserisci qui i pronostici di Terpandros


All'avvio di TTKEY i TRE campi di testo si presentano vuoti e sono pronti a ricevere qualsiasi testo copiato nella clipboard con CTRL+C ed incollato sul campo corrispondente con CTRL+V oppure usando il tasto DESTRO del mouse sopra al campo scelto e cliccando con il tasto SINISTRO la voce Incolla.

NOTA: Non è obbligatorio usare pronostici dei terpandros per alimentare il TTKEY nei campi editabili ma è obbligatorio incollarli nel formato di output prodotto dal terpandros se ci si vuole avvalere comunque delle funzioni del TTKEY

Inserisci qui i pronostici di Terpandros

Bari 61-5-41
Cagliari 18-47-11
Firenze 30-28-64
Genova 78-63-29
Milano 42-50-29
Napoli 52-54-11
Palermo 25-29-70
Roma 40-80-45
Torino 48-37-4
Venezia 11-60-43
Nazionale 46-5-62

Inserisci qui i pronostici di Terpandros



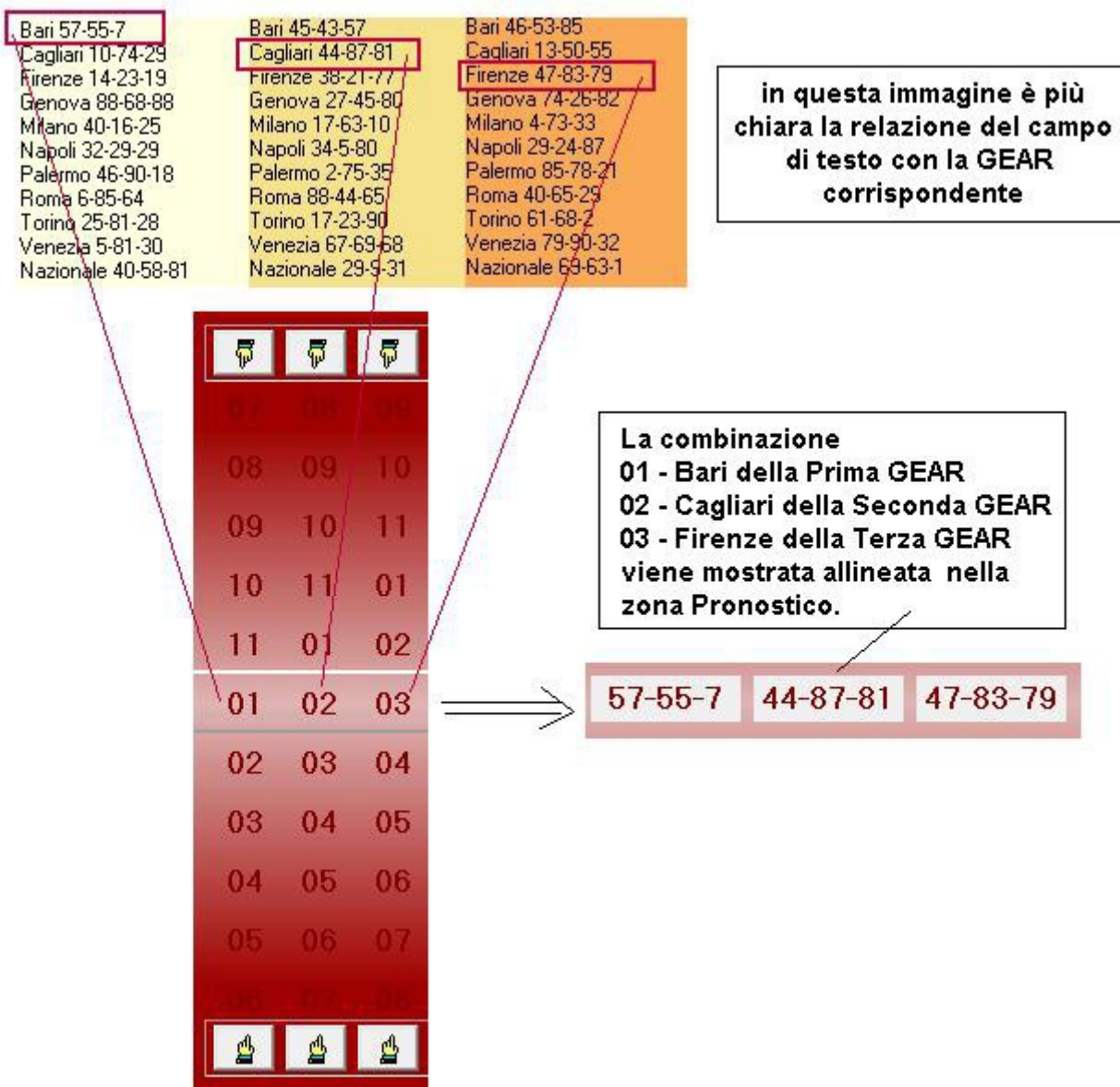
Cattura di un elaborato del Terpandros I il testo selezionato viene poi copiato con CTRL+C e successivamente Incollato sul campo di testo scelto

La colorazione dei campi di testo su TTKEY riflette i colori degli elaborati dei Terpandros non vi è altra spiegazione se non un fattore puramente estetico deciso dall'autore.

<p>Il formato testuale da incollare sui campi di testo deve essere così composto:</p> <p style="text-align: center; color: red;">Ruota XX-YY-ZZ</p> <p>Dove per Ruota s'intende scrivere i nomi delle ruote mantenendo la prima lettera Maiuscola, quindi Bari , Cagliari , Firenze , etc. etc.</p> <p>Di fianco vediamo un tipico elaborato di Terpandros I che è stato generato alla data indicata selezionando il flag di contropronostico, interessante notare che Cagliari ha dato il terno a colpo su ruota.</p>	<p>Calcolo al 05/09/2013</p> <p>Bari 44-49-72</p> <p>Cagliari 90-66-21</p> <p>Firenze 76-57-52</p> <p>Genova 82-80-48</p> <p>Milano 25-55-17</p> <p>Napoli 5-67-25</p> <p>Palermo 50-30-6</p> <p>Roma 62-21-11</p> <p>Torino 50-14-28</p> <p>Venezia 34-33-53</p> <p>Nazionale 23-11-78</p>

Vediamo come avviene la composizione combinatoria nel dettaglio

Ad ogni campo di testo l'autore ha pensato di associare virtualmente una GEAR (ruota dentata) per comporre le combinazioni fra le terzine, la ruota numerata da 1 a 11 si realizza con il campo di testo corrispondente in modo univoco con il nome della Ruota, è così che quindi 01 corrisponde alla terzina di Bari, 02 a Cagliari, 03 a Firenze e così a seguire fino a 11 la Nazionale, l'immagine seguente è chiarificante del meccanismo.



Tecnicamente la parte centrale di TTKEY è un combinatore di terzine per formare delle novine, ma in realtà le novine possono essere anche ottine o settime a seconda della ripetizione di numeri uguali nelle terzine alimentatrici nei campi, inoltre è possibile se si sostituisce con il valore 0 (zero) alcuni valori delle terzine ridurre la formazione di studio del pronostico.

Le stesse terzine dell'esempio precedente sostituendo alcuni valori con ZERO vengono così combinate nella zona pronostico

Bari 57-55-0 Cagliari 44-0-81 Firenze 0-83-79

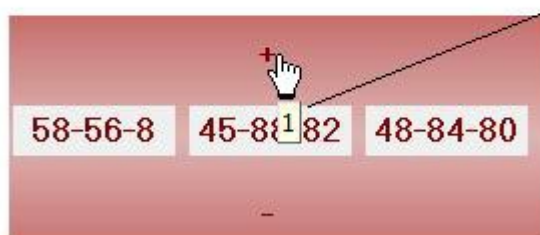
01 02 03 57-55-0 44-0-81 0-83-79

Variando le terzine nei campi di testo e sostituendo un valore con 0 (zero) è possibile ridurre la formazione combinatoria. il valore 0 in tutti i strumenti di valutazione della bontà numerica dell'insieme presenti su TTKEY verrà ignorato.

Ulteriori approfondimenti sulla parte combinatoria

La parte combinatoria appena vista produce quindi un insieme oggetto di studio mediante strumenti di osservazione o funzionali per determinare il pronostico futuro, ma è importante in questo momento completare ed approfondire alcune operazioni che possono essere effettuate in sede combinatoria.

Vediamo quindi la possibilità di un incremento a modulo di tutta la matrice di 9 numeri mediante gli operatori “+” e “-” e la possibilità di uso delle chiavi fisse.



Bari	57-55-7
Cagliari	10-74-29
Firenze	14-23-19
Genova	88-68-88
Milano	40-16-25
Napoli	32-29-29
Palermo	46-90-18
Roma	6-85-64
Torino	25-81-28
Venezia	5-81-30
Nazionale	40-58-81

Tutta la novina combinata può essere incrementata o decrementata a modulo agendo sui simboli + e - un piccolo "hint" descrittivo ci tiene informati del valore d'incremento o decremento attuato. L'insieme così operazionato non viene mantenuto costante nelle somme o sottrazioni in caso di movimento delle GEAR per cui quando si reputa interessante un valore ricercato d'incremento per mantenerlo costante nel tempo si deve agire attivando le "Chiavi Fisse"



Abilitando le chiavi fisse, si renderanno visibili dei campi editabili con un valore d'incremento che verrà applicato a tutte le terzine corrispondenti, tale operazione sommativa viene attuata anche con le manovre di movimento delle GEAR.

L'uso dello strumento per almeno 1 ora da parte dello studioso fa ben presto sparire ogni forma di dubbio sul suo meccanismo di funzionamento combinatorio e delle sue varianti applicabili.

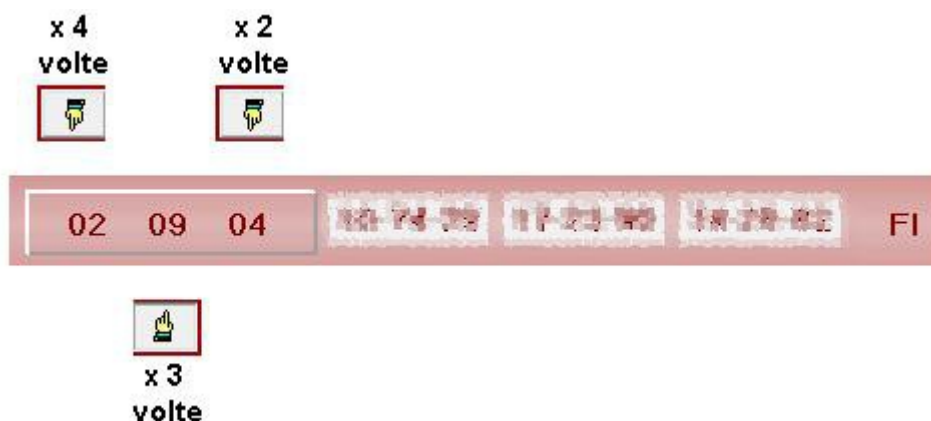
Le GEAR ingranaggi che si muovono in sincronia con le Ruote.

Approfondiamo adesso l'ultimo aspetto sulle GEAR ed in particolare quella ancora non citata che porta i nomi abbreviati delle Ruote. L'autore ha voluto che questa ultima GEAR che si trova a destra e vicina al quadro estraionale per lo spoglio si muovesse in modo sincrono con le altre GEAR, ipotizzando una sorta di allineamento meccanico tutto ipotetico e da verificare.

Partiamo dalla condizione di RESET di tutte le GEAR che è 06-06-06 e ruota di NAPOLI



Se ad esempio adesso spostiamo le GEAR (all'autore piace chiamarli anche dischi combinatori) in questo modo, il Primo Disco 4 volte in GIU, il Secondo Disco 3 volte in SU, e il Terzo Disco 2 volte in GIU, ci troveremo il Disco ultimo delle Ruote che ci segna la ruota di FIRENZE.



Spostare le GEAR delle terzine alimentatrici alla ricerca di una condizione di studio ed ottenere la Ruota che si allinea in modo automatico in relazione, rappresenta di fatto la prima metodologia spiegata anche in dei video tutorial, il Disco delle Ruote può comunque essere spostato a piacimento secondo proprie convinzioni di studio.

Il quadro Estrazionale inizio di ragionamenti e valutazioni.

Il quadro estrazionale disposto alla destra del programma assume due compiti nell'opera, il primo è quello di osservazione dell'impatto dell'insieme, infatti vengono evidenziati in rosso tutti i numeri presenti nella zona pronostico che sono presenti nell'estrazione. L'osservazione di questo impatto è anche misurato nella quantità da un indicatore, terminata l'analisi di un pronostico grazie sempre a questo quadro è possibile effettuare lo spoglio agendo sui tasti indietro o avanza e visionando il conta colpi, l'immagine seguente potrà aiutarci ulteriormente nella comprensione di questa semplice parte utile sia per l'analisi che per la verifica.

The screenshot shows a software interface with a red background. At the top, it displays 'C.N° 129' and '26/10/2013'. Below this is a table with 11 rows (cities) and 5 columns of numbers. Some numbers are highlighted in red. At the bottom of the table, there is a 'Conta Colpi' section with 'Indietro' (8) and 'Avanza' (2) buttons. Three callout boxes provide additional information:

- Contatore presenze dell'insieme di studio che impatta sul quadro estrazionale**: Points to the number '8' next to the 'Indietro' button.
- Conta Colpi si azzerà Cliccandoci sopra con il mouse**: Points to the number '2' next to the 'Avanza' button.
- Quadro estrazionale con data e numero di concorso, i tasti Indietro ed Avanza consentono di spostarsi sul database.**: Points to the entire interface area.

	8	66	82	74	15
BARI	8	66	82	74	15
CAGLIARI	44	84	78	6	75
FIRENZE	48	66	26	27	6
GENOVA	67	19	37	78	11
MILANO	5	45	55	82	67
NAPOLI	43	44	63	35	77
PALERMO	40	76	89	7	14
ROMA	17	80	63	58	5
TORINO	72	15	83	90	76
VENEZIA	75	74	88	25	25
NAZIONALE	55	19	49	61	73

8 Indietro 2 Avanza

Termina qui la panoramica generale del programma che rappresenta la base di funzionamento dello strumento TTKEY, si passa adesso alla più corposa ed ancora in crescita parte Funzionale che ci permette di addentrarci e toccare le corde di questo strumento aperto.

4- Le funzioni di TTKEY