

L'installazione, Panoramica Generale e ConvertMakeToPinelot

Sommario degli argomenti trattati.

- 1. Pochi e semplici passi per l'installazione,**
- 2. Sguardo veloce sui menù presenti nel programma,**
- 3. Particolare spiegazione del Convert Make to Pinelot**

L'installazione del Pinelot viene fatta lanciando un normalissimo eseguibile "SETUP.EXE" fornito dall'autore.

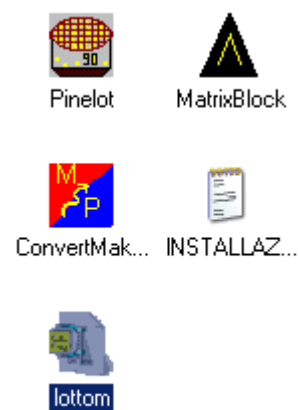
Il setup guidato ed automatico riesce a compiere quasi totalmente le funzioni necessarie, nonostante ciò due piccole manovre vengono richieste per completare la corretta installazione dello strumento Pinelot.



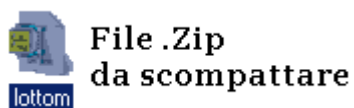
AL termine dell'installazione automatica, queste a fianco sono le icone che ci troveremo nel gruppo dei programmi Pinelot, noterete immediatamente che **con il Pinelot viene dato anche il lavoro completo di MATRIX.**

Il Makeruote3d possiede una parte di MATRIX ovvero l'analitico.

Un file di testo a corredo con scritto "INSTALLAZIONE" riporta le banalissime due operazioni da fare per poter rendere operativo immediatamente il Pinelot

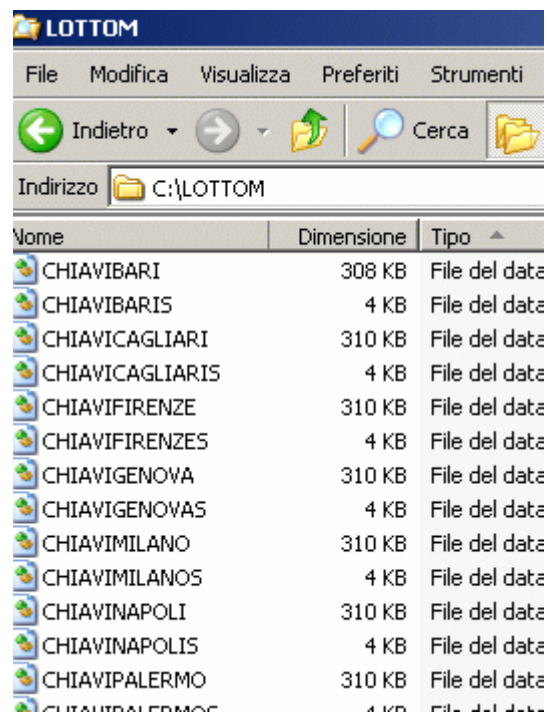


La prima operazione da fare è scompattare il file .zip dentro la cartella [C:\LOTTOM](#)



in questa cartella verranno messi dei database di appoggio che servono al Pinelot per dei particolari report che andremo a vedere più avanti nel corso.

Le operazioni di scompattazioni del file .zip sono del tutto identiche a quelle che spesso vengono eseguite per aggiornare gli archivi del MakeRuote3D



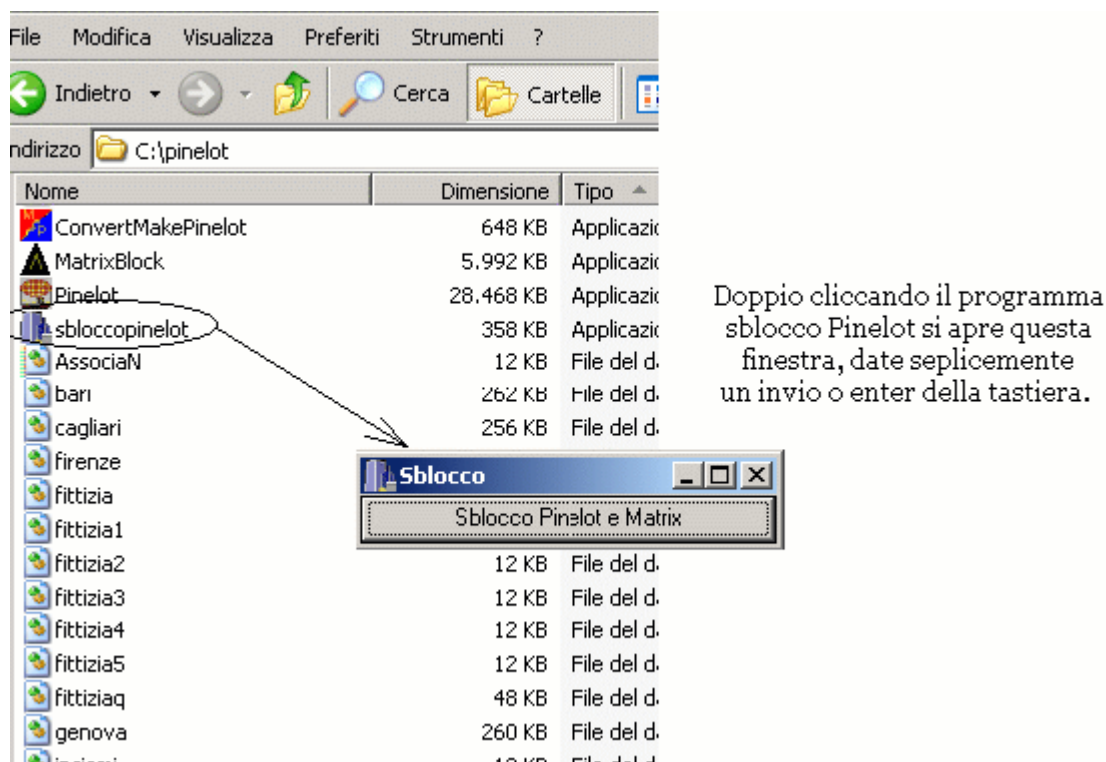
La seconda operazione da compiere è invece quella di effettuare lo sblocco del Pinelot.

Qui è doveroso fare alcune precisazioni (storia), Il Pinelot così come altri lavori che ho distribuito non sono nati per un mercato di vendita, la loro espansione e conoscenza si avvale solo della referenza attiva totale dei makeruotiani ufficiali, nonché della naturale propaganda che viene fatta nel dominio lottochannel.it.

Di fatto il Pinelot come il MakeRuote3D si espande per fiducia tra due persone, ovvero tra l'autore e lo studioso che vuole avvalersi di questo strumento, è quasi certo e scontato che lo studioso sa benissimo il valore e la conoscenza che tale opera informatica porta dentro di sé, e fino ad oggi non si sono mai avuti sentori di copie sottobanco all'insaputa dell'autore.

Il Pinelot, il MakeRuote3D e INT sono quindi in mano a persone di cultura che comprendono lo sforzo dell'autore nel creare un simile lavoro, e mai si permetterebbero di dare copie ad amici e conoscenti.

Detto ciò continuiamo con la nostra ultima operazione per dare vita al Pinelot, con esplora risorse raggiungiamo la cartella del Pinelot [c:\pinelot](#) e lanciamo il programma SBLOCCOPINELOT.EXE, con un doppio click ci vedremo aprire una strana finestra, nel preciso istante in cui la vediamo premiamo il tasto INVIO o Enter della tastiera, la finestra dello sblocco si chiuderà e il Pinelot potrà essere lanciato ed usato in tutti i suoi meandri.



A questo punto potete lanciare il vostro Pinelot e siamo subito pronti a partire esplorando l'immenso mondo sommerso del sottobosco estraionale, mi raccomando sempre la stessa cosa, calma e non correte, meglio assimilare prima un principio corretto per poi ragionare con la propria mente.

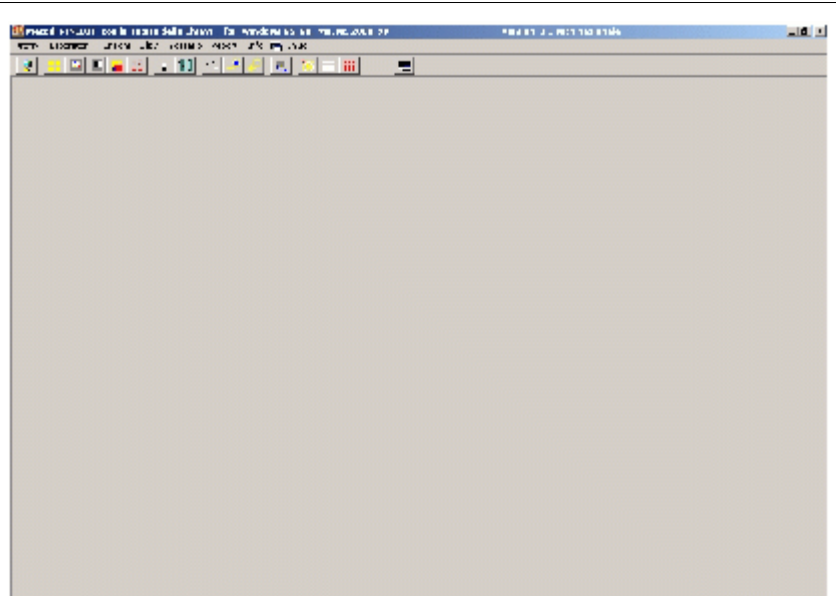
Diamo adesso uno sguardo veloce ai menù del Pinelot, solo per capire la vastità iniziale del programma, iniziale perché in realtà i molti laboratori e anche i tanti tipi di tabelloni esistenti in realtà sono ricchi ulteriori funzioni, in pratica ciò che si intuisce con questi menù sono solo degli indirizzi di grandi vie molto lunghe tutte da percorrere.

Pinelot al suo avvio si mostra come un applicativo classico di windows a finestre multiple, con un menù a tendine.

Come per il Makeruote3D se mai fosse necessario è possibile aprire più istanze del Pinelot.

È possibile iconizzarlo e la risoluzione minima di lavoro è 1024 x 768.

Una toolbar con dei pulsanti permette di aprire più rapidamente laboratori che l'autore considera essere di uso più frequente.

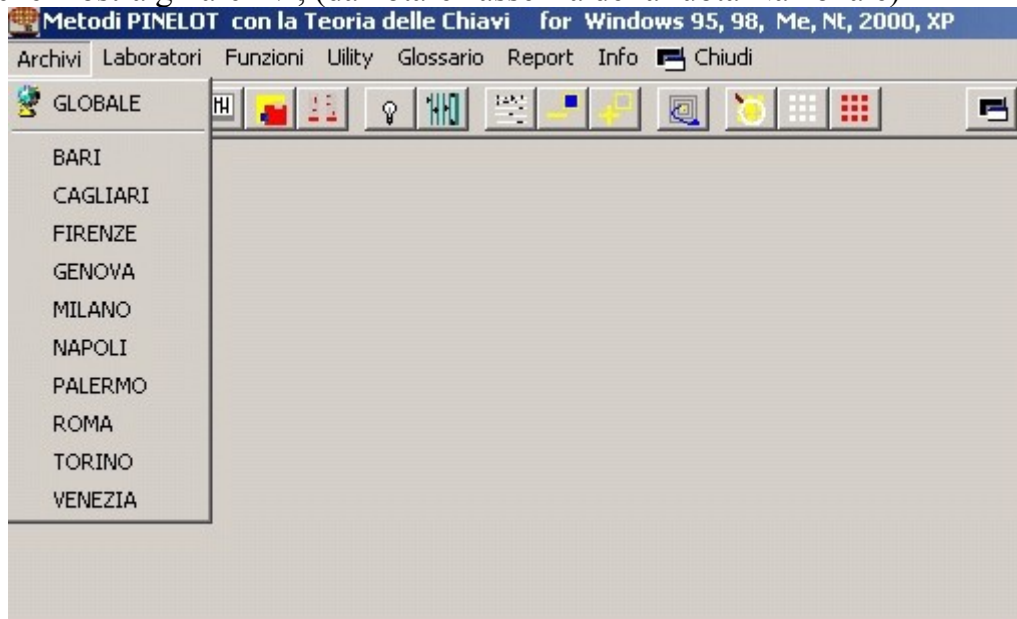


Questo è il menù in dettaglio quando si avvia il Pinelot

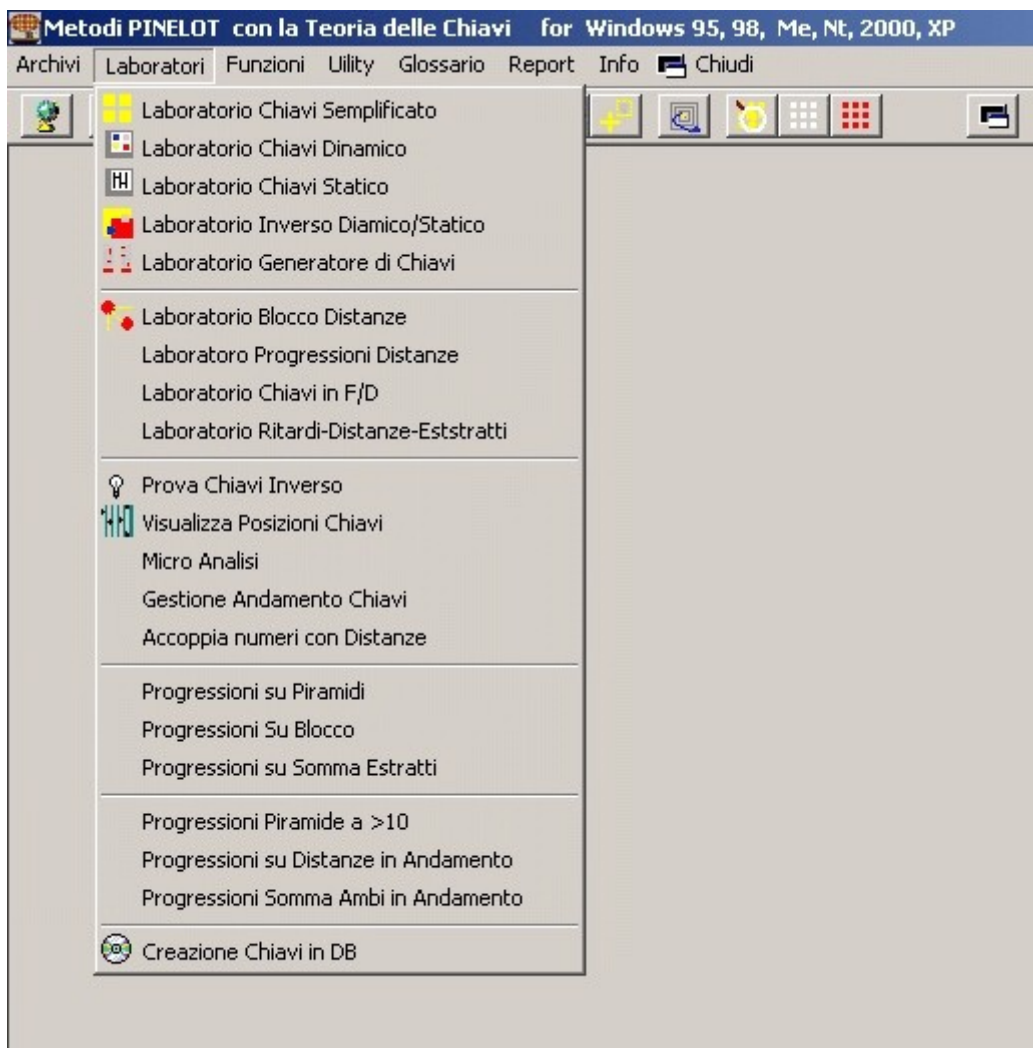


Il Pinelot così come il Makeruote3d sfrutta in molte occasioni il passaggio del cursore del mouse per far apparire dei suggerimenti descrittivi dell'azione che compie il tasto che si sta per cliccare, a volte tale azione sembra una banalità ma il programmatore ha dovuto tecnicamente scrivere la parola che vedete suggerita nelle proprietà dell'oggetto usato, sono finenze di programmazione ma che fanno comprendere la dedizione e il tempo che si è impegnato per realizzarlo.

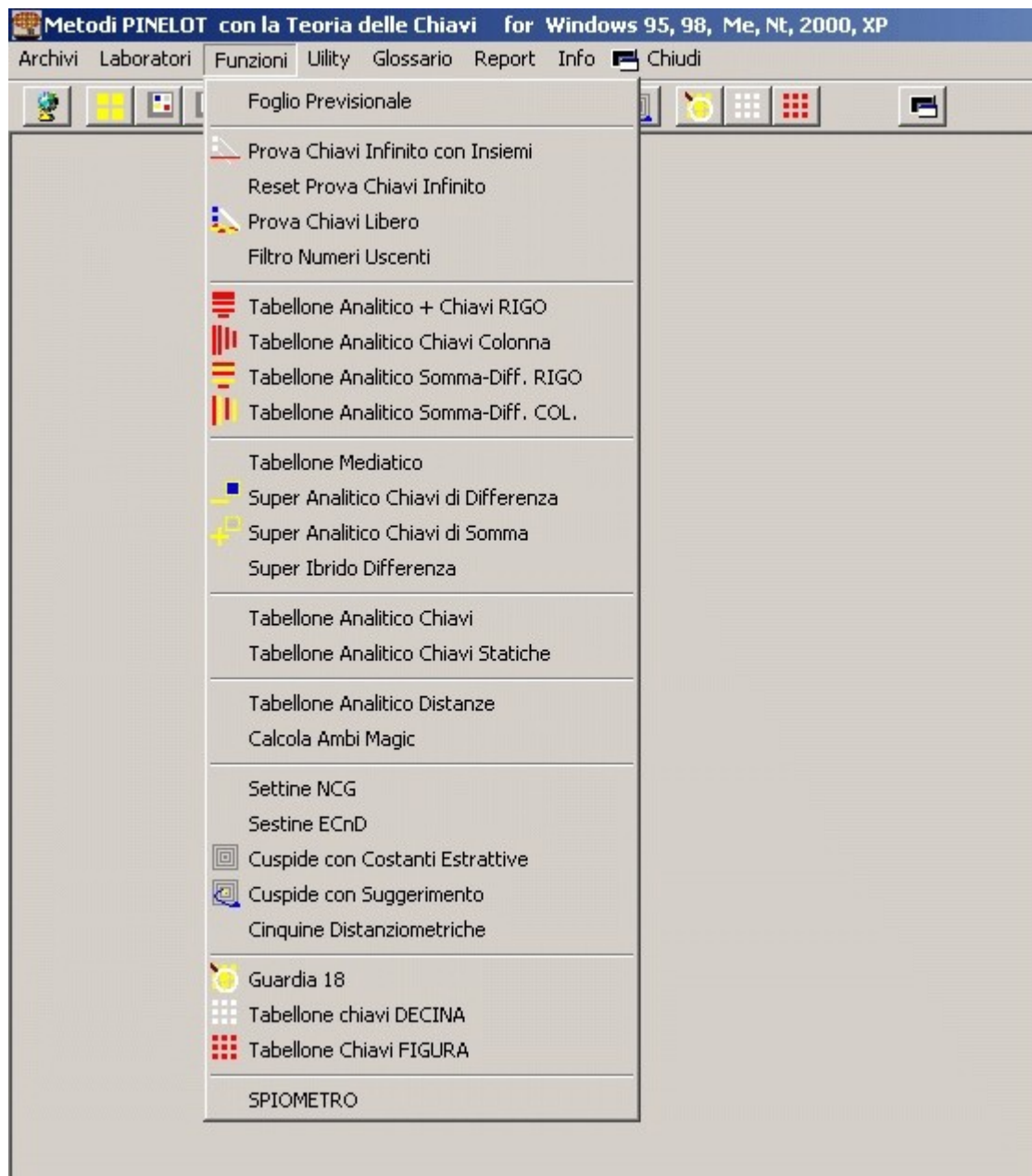
Queste immagini in sequenza mostrano in apertura i vari menù a tendina esistenti, scorriamo il primo che mostra gli archivi, (da notare l'assenza della ruota Nazionale)



Questo il ricchissimo menù dei laboratori esistenti, qui verterà la quasi totalità del corso Pinelot.



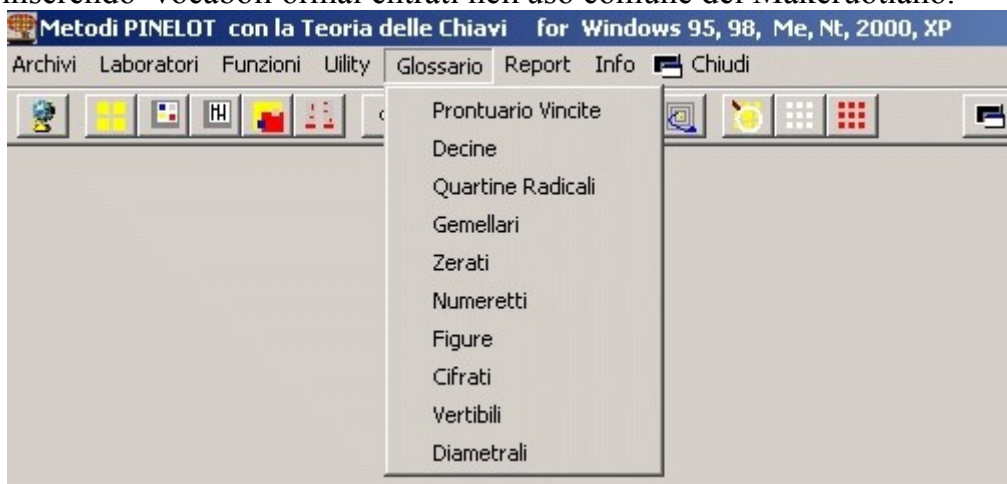
Questo è il menù delle funzioni, di cui alcuni nomi possono risultare familiari alle funzioni presenti nel MakeRuote3D.



Nelle utility troviamo un menù con voce singola, si tratta di un lavoro del tutto identico alla Ruota 3D del MakeRuote3D.



Essendo il Pinelot un programma che percorre le mie tappe di apprendimento del gioco, trovai utile mettere un glossario di terminologie note e che non nascondo vorrei in futuro ampliare inserendo vocaboli ormai entrati nell'uso comune del Makeruotiano.



Un menù di report interessanti mostrano l'apertura del Pinelot alle stampe, queste ultime sono presenti anche in diversi laboratori e funzioni, un aspetto quello delle stampe che per il MakeRuote3D non è stato intenzionalmente implementato.



Termina la panoramica veloce dei menù con l'ultima voce Info che nel punto che riguarda il copyright apre una finestra che porta la licenza d'uso con il nome e cognome dello studioso che ha creduto nel Pinelot.



Appunti e Note sui Menù

Convert Make to Pinelot

Quando nascevano i laboratori del Pinelot non esisteva la ruota Nazionale, nel periodo storico in cui veniva introdotta la ruota Nazionale i miei sforzi erano sempre protesi a potenziare il gioiello MakeRuote3D, pochi e a volte incompleti i tentativi d'inserire la Nazionale nel Pinelot in alcuni laboratori importanti, dovevo prendere atto che le difficoltà erano notevoli, non tanto per la parte di replicazione di codice, ma perché avevo disegnato il programma con una certa logica visiva e proprio fisicamente non trovavo lo spazio per allocare un nuovo tasto per la Nazionale, tutto ciò unito agli impegni sul forum e ai nuovi studi di INT mi hanno fatto prendere la decisione di abbandonare tale strada per l'inserimento della Nazionale nel Pinelot.

**In realtà così non è perché con il Convert Make to Pinelot
ciò è possibile anzi è possibile tanto altro ancora.**

L'utility che nell'immagine catturata rende immediatamente chiaro il suo funzionamento, in pratica permette d'inviare gli archivi del MakeRuote3D dentro al Pinelot, in questo modo si fa un solo carico estrazionale usando il MakeRuote3D che contiene la ruota Nazionale, sarà poi nostra la scelta in base alle nostre esigenze se vogliamo usare la Nazionale ad inviarla nel Pinelot in sostituzione di un'altra Ruota, avremo modo così di usare tutti i laboratori esistenti.

E' possibile mandare qualsiasi **ruota 3D o fittizia** elaborata con il MakeRuote3D, sempre dentro al Pinelot in sostituzione di una ruota generica, il figlio MakeRuote3D che alimenta il Padre Pinelot, con questa utility si ha tecnicamente una sinergia fra i due programmi.



Fine Capitolo 1

