

PRONOLOTO/EURO MILLIONS EXPERT

DOCUMENTATION

Shareware développé par Mr NOUREDDINE Nadim (e-mail : webmaster@pronosoft.com)
Toute reproduction même partielle des informations présentées dans ce document doivent être autorisées par l'auteur
Le Loto National est une marque déposée par la Française des Jeux

Table des matières

1.Loto 5 numéros et Euro Millions.....	2
2.Les systèmes réduits.....	2
2.1Les garanties.....	2
2.2Les conditions ou filtres.....	3
2.3Quelques statistiques.....	4
3.Manuel d'Utilisation.....	7
3.1Installation du logiciel.....	7
3.1.1Configuration minimale/recommandée.....	7
3.1.2Installation/Désinstallation du logiciel.....	7
3.1.3Saisie de la licence.....	7
3.1.4Limitations de la version 'shareware'.....	8
3.2Fenêtre principale.....	8
3.3Filtrer les grilles à partir de conditions.....	9
3.4Visualisation des bulletins.....	9
3.5Impression des bulletins.....	10
3.5.1Options d'impression.....	11
3.5.2Paramètres de l'imprimante.....	11
3.5.3Modes 'Vecteur' et 'Raster'.....	11
3.5.4Problèmes liés à l'impression.....	12
3.6Testez la grille gagnante.....	12
3.7Le menu Principal.....	13
3.7.1menu PronoLoto.....	13
3.7.2menu Grille.....	13
3.7.3menu Système.....	13
3.7.4menu Langage.....	13

1.Loto 5 numéros et Euro Millions

En octobre 2008, les règles du Loto ont été changées. Au lieu de tirer 6 numéros, seuls 5 numéros sont tirés. Le logiciel PronoLoto Expert a été adapté pour supporter ce changement, en gérant donc les 5 numéros.

L'Euro Millions quant à lui est un jeu très proche du loto de part son principe.

La présente documentation est donc valide pour les deux logiciels, PronoLoto Expert et Euro Millions Expert.

Lorsque la documentation parle de « 6 numéros », il faut comprendre « 5 numéros » puisque ces deux jeux

« tirent » 5 numéros sur 49 ou sur 50.

2.Les systèmes réduits

Les systèmes réduits permettent de jouer au loto plus de 6 numéros simultanément, en définissant un objectif de gain inférieur ou égal à 6 bons numéros, et ce basé sur le nombre de numéros exacts que vous avez cochés, et qui sont apparus lors du tirage.

Par exemple, vous souhaitez jouer 10 numéros au Loto National. Une grille multiple du Loto National vous permet de jouer ces 10 numéros. La garantie proposée par la Française Des Jeux est une garantie dite 6 sur 6, c'est à dire que si vous avez les 6 numéros du tirage dans votre sélection de 10, vous êtes sûrs d'avoir gagné au rang 6.

Le système réduit se distingue du système proposé par la Française Des Jeux de par la garantie, qui peut être différente de 6 sur 6. Il comporte également un autre avantage, celui de ne pas se limiter à 10 à numéros, et de pouvoir étendre la sélection de départ jusqu'à 49 numéros !

2.1Les garanties

Prenons un exemple simple :

Vous sélectionnez 10 numéros, de 1 à 10. A partir de là, vous souhaitez évidemment gagner au rang le plus haut (6) si les 6 numéros du tirage sont compris entre 1 et 10. La garantie 6 sur 6 vous convient. Cependant, elle a l'inconvénient de coûter cher (210 grilles, soit 420FF à 2FF la grille).

Il existe d'autres stratégies, qui consistent à utiliser une garantie inférieure, par exemple la garantie 5 sur 6, qui vous garantit de gagner au rang 5 si les 6 numéros du tirage sont bons.

Egalement, il est possible de jouer une garantie 5 sur 5, qui vous assure de gagner au rang 5 si le tirage comporte 5 numéros de 1 à 10.

Le tableau suivant récapitule les différentes garanties gagnantes, par rapport à l'exemple ci dessus.

Numéros joués	Garantie	Nombre de grilles	Exemple de tirage et gain espéré.
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	6 sur 6	210	1,2,3,4,5,6 -Vous êtes sûrs d'avoir une grille gagnante au rang 6.
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	5 sur 6	14	1,2,3,4,5,6 -Vous êtes sûrs d'avoir une grille gagnante au rang 5.
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	4 sur 6	3	1,2,3,4,5,6 -Vous êtes sûrs d'avoir une grille gagnante au rang 4.
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	3 sur 6	2	1,2,3,4,5,6 -Vous êtes sûrs d'avoir une grille gagnante au rang 3.
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	5 sur 5	50	1,2,3,4,5,49 -Vous êtes sûrs d'avoir une grille gagnante au rang 5.
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	4 sur 5	7	1,2,3,4,5,49 -Vous êtes sûrs d'avoir une grille gagnante au rang 4.
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	3 sur 5	2	1,2,3,4,5,49 -Vous êtes sûrs d'avoir une grille gagnante au rang 3.
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	4 sur 4	20	1,2,3,4,48,49 -Vous êtes sûrs d'avoir une grille gagnante au rang 4.
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	3 sur 4	4	1,2,3,4,48,49 -Vous êtes sûrs d'avoir une grille gagnante au rang 4.
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	3 sur 3	10	1,2,3,47,48,49 -Vous êtes sûrs d'avoir une grille gagnante au rang 4.

On peut rapidement comprendre l'intérêt des différentes garanties, qui de plus n'empêche pas de gagner 'avec un peu chance' au rangs supérieurs à la garantie.

2.2 Les conditions ou filtres

Lorsque vous jouez une grille simple (6 numéros cochés), vous répartissez au moins inconsciemment les numéros sur les 49 possibles, de sorte que certaines conditions (esthétiques ou autres) soient réunis. Il ne viendrait à l'idée de personne de jouer la combinaison 1-2-3-4-5-6, même si en probabilité, elle a la même chance de sortie que n'importe quelle autre combinaison. Dans un jeu multiple, il serait en théorie possible de sélectionner tous les numéros (les 49). Mais dans ce cas, certaines combinaisons non souhaitables par le joueur sont quand même générées. C'est le cas de la combinaison 1-2-3-4-5-6.

Afin d'éviter que des combinaisons non souhaitées soient générés lors du développement d'un système multiple, on introduit différents types de conditions.

Les conditions les plus utilisées, et proposées par PronoLoto Expert v3.0, sont les suivantes :

- *Nombre de pairs* : nombre de numéros pairs autorisés parmi les 6 numéros (par exemple, entre 2 et 4 numéros pairs élimineraient les combinaisons 1-3-9-11-18-25 et 2-4-8-10-11-26).
- *Nombre d'impairs* : nombre de numéros impairs autorisés parmi les 6 numéros (par exemple, entre 1 et 3 numéros impairs élimineraient les combinaisons 1-3-9-11-18-25 et 2-4-8-10-12-26).
- *Somme des nombres* : somme arithmétique des 6 numéros de la grille (par exemple, la somme des nombres de la combinaison 1-3-9-11-18-25 est de $1+3+9+11+18+25 = 67$).
- *Nombre de consécutifs* : nombre de numéros consécutifs maximum autorisé dans une même grille (par exemple, si l'on fixe ce maximum à 5, la combinaison 1-2-3-4-5-6 sera éliminée).
- *Nombre de finales* : la finale étant la valeur de l'unité composant un numéro, on peut définir le nombre de finales différentes dans une même grille. Si l'on souhaite au moins 3 finales différentes, la combinaison 1-11-21-31-41-42 ne sera pas retenue.
- *Nombre de dizaines* : il s'agit du nombre de dizaines différentes représentées par les 6 numéros de la grille (si l'on souhaite au moins 3 dizaines, la combinaison 1-2-3-10-14-15 ne sera pas retenue, puisqu'elle n'en comporte que 2).
- *Nombre de 'septaines'* : même principe que pour les dizaines, mais en base 7. Ainsi sont définies 7 septaines différentes dans les 49 numéros du loto (1 à 7, 8 à 14, 15 à 21, 22 à 28, 29 à 35, 36 à 42 et 43 à 49).
- *Nombre de réversibles* : un nombre réversible est un nombre qui donne un nombre qui donne un nombre valide (de 1 à 49) lorsque les 2 chiffres de ce nombre sont inversés. Par exemple, 12 donne 21 une fois inversé, et donc 12 est un nombre réversible. La liste des nombres réversible pour un loto à 49 numéros est : 11,12,13,14,21,22,23,24,31,32,33,34,41,42,43,44
- *Nombre de non réversibles* : il s'agit de tous les nombres qui ne sont réversibles. On a donc la liste suivante : 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,15,16,17,18,19,20,25,26,27,28,29,30,35,36,37,38,39,40,45,46,47,48,49.

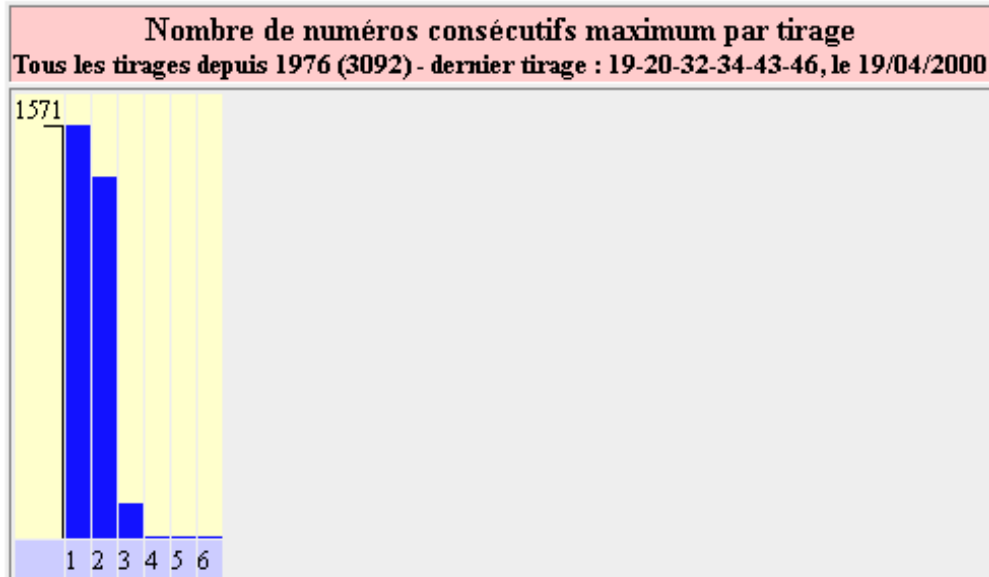
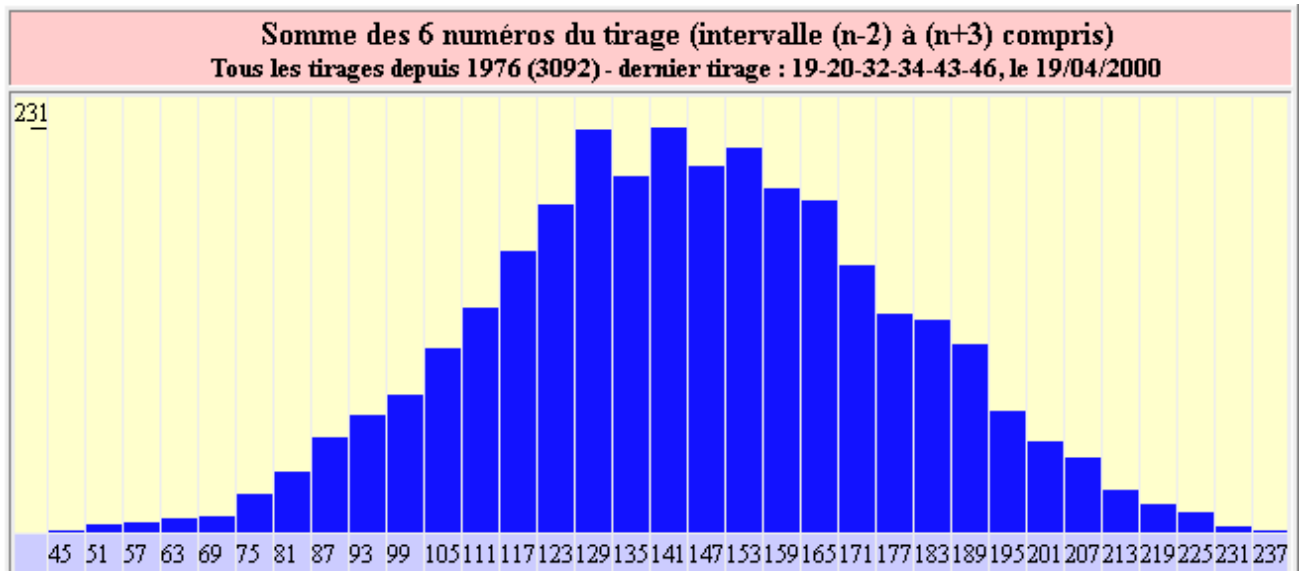
Afin de filtrer au maximum le nombre de combinaisons générées par un système multiple, on utilise une combinaison de tous les conditions ci-dessus.

Utiliser des conditions est une chose bonne en soi, mais il y a toujours le risque qu'une condition soit mauvaise pour un tirage donnée. Le jour où le 1-2-3-4-5-6 sortira, l'utilisation des conditions disparaîtra peut-être ☺

2.3 Quelques statistiques

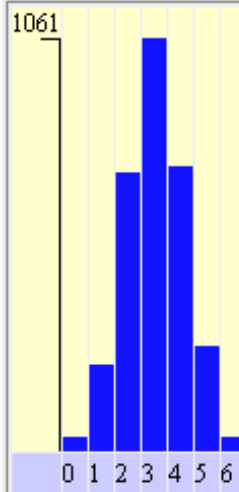
Le choix des filtres peut s'inspirer des statistiques calculées à partir des tirages du Loto National sur une période donnée. Les histogrammes suivants sont donnés à titre indicatif, en utilisant l'ensemble des tirages ayant eu lieu depuis 1976, jusqu'au 19 avril 2000 inclus. Le numéro complémentaire n'a pas été comptabilisé dans ces statistiques.

De nombreux sites sur internet proposent ce type de statistiques, et pour une utilisation optimale de ceux-ci, il convient de consulter les chiffres les plus récents.



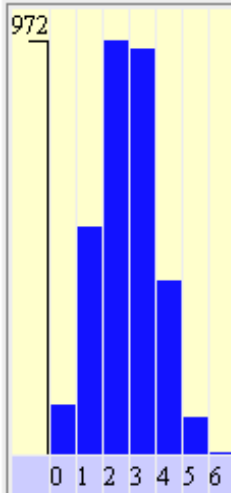
Nombre de numéros pairs par tirage

Tous les tirages depuis 1976 (3092) - dernier tirage : 19-20-32-34-43-46, le 19/04/2000



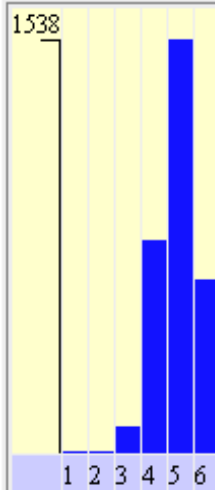
Nombre de numéros réversibles par tirage

numéros réversibles: 11,12,13,14,21,22,23,24,31,32,33,34,41,42,43,44

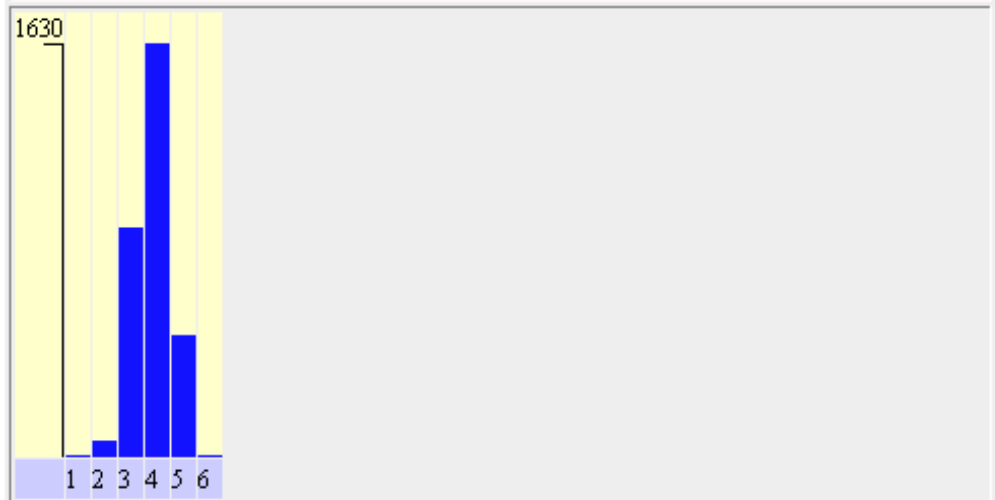


Nombre de finales différentes par tirage

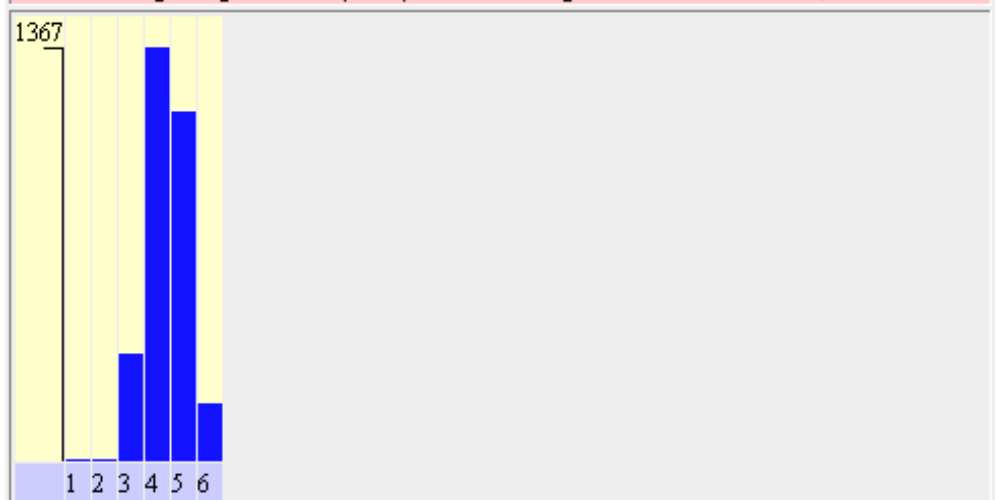
Tous les tirages depuis 1976 (3092) - dernier tirage : 19-20-32-34-43-46, le 19/04/2000



Nombre de dizaines (bases 10) différentes par tirage
Tous les tirages depuis 1976 (3092) - dernier tirage : 19-20-32-34-43-46, le 19/04/2000



Nombre de septaines (bases 7) différentes par tirage
Tous les tirages depuis 1976 (3092) - dernier tirage : 19-20-32-34-43-46, le 19/04/2000



3.Manuel d'Utilisation

L'interface utilisateur proposée est une interface de type 'Windows', qui est sensée être familière à la plupart des utilisateurs du logiciel. Elle comprend des contrôles standards comme des boutons, des champs de saisie, et des menus.

3.1 Installation du logiciel

3.1.1 Configuration minimale/recommandée

Le logiciel PronoLoto Expert a été développé pour les systèmes d'exploitation Windows 95, 98 et NT4.0. Un Pentium 60 Mhz avec 24 Mo de RAM constitue la configuration minimale, mais il est recommandé d'avoir plus de mémoire et de puissance lorsqu'un nombre important de numéro est utilisé (plus de 20 en général). Concernant l'imprimante, le marché étant tellement vaste qu'il n'y a pas d'imprimante type conseillée. Pour ma part, j'ai utilisé une HP600 et une HP660C qui m'ont donné entière satisfaction, mais les imprimantes Epson, Canon ou encore Lexmark donne normalement satisfaction.

3.1.2 Installation/Désinstallation du logiciel

L'installation est fournie dans un exécutable qui s'appelle 'ple.exe'.

Cet exécutable doit être lancé pour commencer l'installation, qui en fait composée d'un fichier .zip auto-extractible. Le répertoire par défaut d'installation est C:\nou\PronoLoto, mais peut toutefois être modifié.

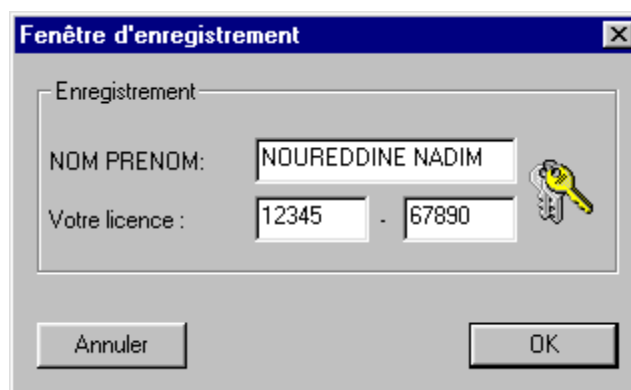
Pour extraire les fichiers de PronoLoto Expert, appuyez sur le bouton 'Unzip'. Deux fichiers sont alors copiés dans le répertoire d'installation :

- pronoloto.exe est l'exécutable de PronoLoto Expert qu'il sera bon de rajouter dans un raccourci.
- pronoloto.dat est le fichier contenant les systèmes réduits précalculés. Il est indispensable à la bonne exécution de PronoLoto Expert.

Lors du lancement de pronoloto.exe, si le fichier 'pronoloto.dat' n'est pas trouvé, une fenêtre apparaîtra afin d'indiquer au logiciel où se trouve ce logiciel.

Pour 'désinstaller' correctement PronoLoto Expert, il suffit de supprimer les deux fichiers qui ont été copiés pendant l'installation. Lors d'une mise à jour, il est vivement conseillé d'enlever ces deux fichiers avant de procéder à une nouvelle installation.

3.1.3 Saisie de la licence



La fenêtre de saisie de la licence est accessible à partir du menu PronoLoto, par l'option 'licence'. Si l'option est grisée, cela signifie que votre version est déjà activée par une licence, sinon, vous avez la version limitée (détails sur cette la version limitée dans le chapitre suivant).

Une fois votre numéro de licence sous la main, par exemple :

NOUREDDINE NADIM
12345-67890

il suffira de saisir vos nom et prénom tout en majuscule, et avec un seul espace entre chaque mot, dans le champ NOM PRENOM de la fenêtre d'enregistrement.

Le numéro précédent le tiret est à saisir dans la partie gauche de 'Votre licence', et le numéro suivant le tiret est à saisir dans la partie droite de 'Votre licence'.

Sous Windows NT, vérifiez que vous avez bien les droits administrateurs, indispensables pour effectuer l'enregistrement du logiciel. Si vous ne les avez pas, une erreur d'activation vous sera signalée.

Le numéro de licence reste valide pour toute la durée du vie du logiciel, sauf mention contraire lors d'une mise à jour.

3.1.4 Limitations de la version 'shareware'

La version shareware de PronoLoto Expert v2.20 est limitée dans son utilisation, conformément au principe du shareware. Les limitations portent uniquement sur deux points dans la version shareware : le garantie utilisée et l'impression des bulletins.

Concernant la garantie, seule la garantie 3 sur 6 est proposée en shareware.

Au niveau de l'impression, seule l'impression du premier bulletin est possible, afin de pouvoir vérifier et paramétrer correctement celle-ci.

Egalement, l'utilisation du shareware 'PronoLoto Expert' est limitée à 45 jours, même si au-delà de cette période il continuera à fonctionner correctement. C'est un principe moral et de respect par rapport à l'auteur du logiciel, qui a passé beaucoup de temps à développer cet utilitaire de pronostics, et qui essaye de rendre service au parieurs pour un investissement minimum.

3.2 Fenêtre principale

Nb	6/6	5/6	4/6	3/6
7	7	1	1	1
8	28	4	1	1
9	84	7	3	1
10	210	14	3	2
11	462	24	5	2
12	924	39	6	2
13	1716	72	12	2
14	3003	114	16	4
15	5005	175	22	4
16	8008	266	30	5
17	12376	381	43	6
18	18564	546	56	10
19	27132	756	71	12

La fenêtre principale permet la préparation rapide de votre jeu. Pour cela, il vous faut sélectionner les numéros

que vous voulez jouer (dans l'exemple ci-dessus, 15 numéros ont été cochés). Ensuite, vous devez choisir une garantie, parmi les garanties 6 /6, 5 /6, 4 /6, 3 /6, 5 /5, 4 /5, 3 /5, 4 /4, 3 /4 et 3 /3. La liste des systèmes proposés est récapitulée dans le tableau à droite de la grille. En colonne, les différentes garanties, et en lignes, le nombre de numéros sélectionnés. A l'intersection, on trouve le nombre de grille correspondant au système réduit que le logiciel va générer. Ici, la garantie 5 /6 a été sélectionnée, et le logiciel propose 175 grilles pour les 15 numéros. Certains systèmes ne sont pas disponibles dans la base de données actuelle de PronoLoto Expert, notamment les systèmes à plus de 30 numéros dans la plupart des garanties. Ces systèmes sont de plus très coûteux, et pour des besoins de simulations, des systèmes à 49 numéros en garantie 4 /6 et 3 /6, et un système à 48 numéros en garantie 5 /6 sont proposés.

Une fois votre jeu saisi, vous pouvez visualiser les bulletins à jouer en cliquant sur le bouton 'Visualiser les bulletins'. Les autres fonctionnalité du Logiciel sont accessibles à partir du menu.

3.3 Filtrer les grilles à partir de conditions

Pairs - impairs		min	max	
Nombre de pairs	4	6	1-2-8-19-27-33 => 2	
Nombre d'impairs	0	2	1-2-8-19-27-33 => 4	

Générales		min	max	
Somme des nombres	83	162	1-2-8-19-27-33 => 90	
Nombre de consécutifs	1	1	1-2-8-19-27-33 => 2	
Nombre de finales	4	6	1-2-8-19-27-33 => 6	
Nombre de dizaines	2	4	1-2-8-19-27-33 => 3	
Nombre de septaines	2	4	1-2-8-19-27-33 => 5	
Nombre de réversibles	0	1	1-2-8-19-27-33 => 1	
Nombre de non réversible	5	6	1-2-8-19-27-33 => 5	

Initialiser les conditions avec les valeurs par défaut

Calculer le nombre de grilles d'après les conditions

28

OK

L'utilisation de filtres est accessible à partir du bouton 'Filtrer' de la fenêtre principale.

La fenêtre qui apparaît alors permet d'appliquer les filtres décrits dans le chapitre sur la réduction des grilles.

Le bouton 'Initialiser les conditions avec les valeurs par défaut' permet de recalculer les filtres à leur valeur limite, afin qu'ils n'aient aucun effet (bornes min et max par rapport à votre jeu).

Le bouton 'Calculer le nombre de grilles d'après les conditions' permet d'obtenir le nombre de grilles totales après filtrage.

Le bouton 'OK' permet de valider les filtres actuellement affichés, afin qu'ils soient ensuite utilisés lors de la réduction des grilles si on choisit une garantie autre que 6/6.

3.4 Visualisation des bulletins

La visualisation des bulletins peut se faire à partir du bouton 'Visualiser les bulletins' de la fenêtre principale, ou du Menu 'Système' -> 'Visualiser'.

Visualisation des bulletins

MERCREDI 2 TIRAGES

LOTO SIMPLE

SAMEDI 2 TIRAGES

1

COCHEZ 6 NUMEROS PAR GRILLE - JOUEZ 2, 4, 6 OU 8 GRILLES

10	X	30	40	10	X	30	40	10	20	30	40	10	20	30	40	10	X	30	40	10	X	30	40	10	X	30	40	10	X	30	40									
1	X	X	31	41	1	11	X	31	X	1	X	X	31	41	1	11	X	31	41	1	X	X	31	X	1	11	21	31	X	1	11	21	31	41	1	X	21	31	41	
X	12	22	32	42	X	12	22	32	42	2	12	22	32	X	X	2	12	X	32	42	X	12	X	32	42	X	12	X	32	X	2	12	22	32	42	2	12	22	32	42
3	X	23	33	43	3	13	23	33	43	3	13	23	33	43	3	X	23	33	43	3	13	23	33	43	3	13	23	33	43	3	13	23	33	43	3	13	23	33	43	
4	14	24	34	44	4	14	24	34	X	4	X	24	34	X	4	14	24	34	X	4	14	24	34	X	4	14	24	34	X	4	14	24	34	X	4	X	24	34	X	
5	15	25	35	45	5	15	25	35	X	5	15	25	35	X	5	15	25	35	45	5	15	25	35	45	5	15	25	35	45	5	15	25	35	X	5	X	25	35	45	
6	16	26	X	46	6	16	26	36	46	6	16	26	36	46	6	16	26	36	46	6	16	26	36	46	6	16	26	X	46	6	16	26	36	46	6	16	26	X	46	
7	17	27	37	47	7	17	27	37	47	7	17	27	37	47	X	17	27	37	47	7	17	27	37	47	7	17	27	37	47	7	17	27	37	47	7	17	27	37	47	
8	18	28	38	48	8	18	28	38	48	8	18	28	38	48	X	18	28	38	48	8	18	28	38	48	8	18	28	38	48	8	18	28	38	48	8	18	28	38	48	
9	19	29	39	49	9	19	29	39	49	9	19	29	39	49	9	19	29	39	49	9	19	29	39	49	9	19	29	39	49	9	19	29	39	49	9	19	29	39	49	

Méthode d'affichage

Tout le bulletin << 1 (1-8) >>

Grille par grille << 1 >>

Impression...

OK

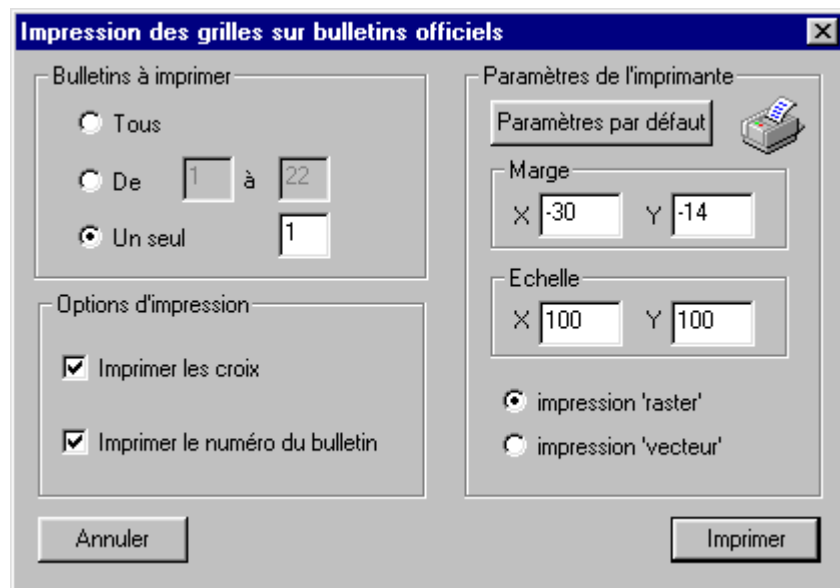
Cette fenêtre permet de recopier manuellement les bulletins, et 2 modes d'affichages sont proposés :

- 'Tout le bulletin' permet la copie du bulletin entier, avec ses 8 grilles
- 'Grille par grille' permet la copie grille par grille, afin de en pas mélanger visuellement le contenu de 2 grilles.

L'accès à la fonction 'Impression...' se fait à partir de cette fenêtre.

3.5 Impression des bulletins

L'accès à l'impression des bulletins se fait à partir de la fenêtre de visualisation des grilles, par le bouton 'Impression...'.



3.5.1 Options d'impression

Vous avez la possibilité de choisir les bulletins à imprimer dans la section 'Bulletins à imprimer'. Trois modes sont proposés :

- Tous : imprime tous les bulletin constituant votre jeu
- De <n1> à <n2> : imprime tous les bulletins entre <n1> et <n2> inclus
- Un seul <n> : imprime le bulletin <n>

Les options d'impression permettent de sélectionner les éléments du bulletin que vous souhaitez imprimer. Vous pouvez activer/désactiver les éléments suivant :

- les croix : indispensables
- le numéro du bulletin : c'est un numéro qui se situe en haut à gauche du bulletin, et qui permet de retrouver rapidement un bulletin imprimé

3.5.2 Paramètres de l'imprimante

Les paramètres de l'imprimante permettent de régler les marges et échelles d'impression.

Les marges sont exprimées en dixième de millimètre, c'est à dire que +100 en marge X correspond à un décalage de 1 cm vers la droite. Une valeur négative en marge X correspond à un décalage vers la gauche des croix. Une valeur négative en Marge Y correspond à un décalage vers le haut des croix, et une valeur positive correspond à un décalage vers le bas des croix.

Les échelles sont exprimées en pourcentage, 200 correspondant à un grossissement de 2, et 50 à une réduction de 2. L'échelle en X s'applique à l'impression en largeur, et l'échelle en Y s'applique à l'impression en hauteur par rapport au bulletin.

Le bouton 'Paramètres par défaut' permet de réinitialiser les valeurs par défaut qui sont de 0 et 0 pour les marges, et 100 et 100 pour les échelles.

En général, les échelle de 100 correspondent à la plupart des imprimantes, et des marges légèrement négatives permettent de bien caler les croix (-48 en marge X et -14 en marge Y fonctionne assez bien sur les imprimantes du type HP 600/660C...).

L'imprimante sur laquelle le logiciel imprime est l'**imprimante par défaut** de Windows 95,98 ou NT4.

3.5.3 Modes 'Vecteur' et 'Raster'

Deux modes d'impression sont proposés, baptisés 'Vecteur' et 'Raster'.

Le mode 'Vecteur' est basé sur une impression en mode texte de l'imprimante, et consiste à imprimer des croix basées sur le caractère 'x'. Ce mode fonctionne sur une majorité d'imprimante du marché.

Le mode 'Raster' est basé sur une impression de bitmaps, c'est à dire pixel par pixel. Ce mode est actuellement moins bien supporté par les différentes imprimantes du marché, mais fonctionne parfaitement sur les imprimantes du type HP 600/660C.

Un seul mode d'impression est nécessaire pour imprimer correctement les bulletins.

3.5.4 Problèmes liés à l'impression

Il est possible que certaines imprimantes ne puissent pas imprimer sur des bulletins officiels, car seul les formats de papier standard (A4, A3...) sont supportés par ces imprimantes.

De plus, pour des raisons de driver d'impression spécifiques à certaines imprimantes, ou non supportées par Windows, il est également possible que l'impression ne fonctionne pas.

La version shareware du logiciel permet de tester l'impression sur un bulletin, afin d'éviter les mauvaises surprises.

Les marges sont susceptibles de varier en fonction des lots de bulletins officiels, dont la découpe peut varier parfois de 1 mm (soit 10 unités de différences pour les marges dans la partie 'Paramètres de l'Imprimante').

Le bulletin doit être insérer dans l'imprimante de manière délicate, toujours bien calé, afin d'éviter les erreurs d'alignement.

Vérifiez bien que l'imprimante sur laquelle vous désirez imprimer est positionnée en tant qu'imprimante par défaut de Windows (Menu 'Démarrer'->'Paramètres'->'Imprimantes', puis click droit sur votre imprimante, et positionner l'onglet 'Définir par défaut' si celui-ci est absent).

3.6 Testez la grille gagnante

The screenshot shows a software window titled "Testez votre jeu par rapport à la grille gagnante". It contains two grids of numbers (10x4) and a table of results.

Grille gagnante (Winning Grid):

10	X	30	40	
1	11	21	31	41
2	12	X	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	X	44
5	15	25	35	X
6	16	26	36	46
X	17	27	37	47
X	18	28	38	48
9	19	29	39	49

complémentaire (Complementary Grid):

10	20	30	40	
1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
X	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49

Table of Results:

	7	11	12	14	17	18	19	21
1	2	7	7	2	7	8	2	7
2	20	8	8	11	8	15	7	13
3	22	11	14	14	11	20	13	15
4	42	15	21	20	15	21	20	20
5	44	20	42	22	44	22	22	21
6	45	41	45	45	45	41	41	45
nb OK	3	3	3	3	3	3	3	3

Summary Table:

	0	1	2	3	4	5	6	Total
8	44	68	50	4	1	0		175
0+	1+	2+	3+	4+	5+	6+	Total	
0	0	0	0	0	0	0		0

L'accès à la fenêtre de teste de la grille gagnante se fait à partir du menu 'Système'->'Tester'.

Cette fenêtre permet de rapidement connaître le nombre de grilles gagnantes dans son jeu. Pour cela, il suffit de remplir la grille de gauche avec les 6 numéros du tirage, et la grille de droite (complémentaire) avec le numéro

complémentaire. Le bouton '**Tester votre jeu**' devient alors actif, et en cliquant dessus, on obtient le nombre de grilles comprenant 0,1,2,3,4,5 et 6 bons numéros, mais également le nombre de grilles comprenant des bons numéros et le numéro complémentaire (0+,1+,2+,3+,4+,5+ et 6+).

Les grilles comprenant plus de 3 bons numéros sont détaillées dans le tableau en haut à droite de la fenêtre. Ce tableau permet de retrouver le numéro de la grille gagnante (numéro affiché dans le titre de la colonne), les 6 numéros de cette grille gagnante, et le nombre de bons numéros dans cette grille gagnante.

Cette fenêtre permet également de faire rapidement des simulations par rapport à son jeu, en générant des grilles gagnantes de manière aléatoire, par l'intermédiaire du bouton '**Grille aléatoire**'.

Le bouton '**RAZ**' permet d'effacer tous les numéros cochés.

Le bouton '**Mem+**' permet de mémoriser dans le logiciel la grille gagnante courante. Ainsi, lorsqu'un autre jeu est chargé par le logiciel, lors d'une même session du logiciel, le bouton '**Mem-**' permettra de récupérer cette grille gagnante. Cette fonctionnalité est utile si vous avez joué plusieurs jeux, et que vous avez rentré un fois les numéros gagnants, mais que vous voulez les tester sur l'intégralité de vos jeux.

3.7 Le menu Principal

Le menu principal comprend quatre entrées :

- menu PronoLoto, qui permet d'accéder aux fonctions globales du logiciel
- menu Grille, qui permet l'accès aux fonctions d'édition de la grille
- menu Système, qui permet l'accès au système généré par le logiciel
- menu Langage, qui permet de passer du français à l'anglais dans l'interface utilisateur

3.7.1 menu PronoLoto

Ce menu comprend la fonction '**Nouveau**', qui permet de définir un nouveau jeu à partir d'une grille vide, le fonction '**Ouvrir**' qui permet de recharger un jeu au format **.ple**, la fonction '**Enregistrer**' qui permet d'enregistrer votre jeu dans un fichier au format **.ple**, la fonction '**Licence**' qui permet d'accéder à la fenêtre de saisie de la licence, et enfin la fonction '**Quitter**' qui permet de sortir du logiciel.

3.7.2 menu Grille

Ce menu comprend la fonction '**Tout effacer**', qui décoche toutes les croix de la grille, la fonction '**Tout sélectionner**', qui sélectionne l'ensemble des 49 numéros, et la fonction '**Sélection aléatoire**' qui permet de rajouter 1 à plusieurs numéros choisis aléatoirement par le logiciel.

3.7.3 menu Système

Ce menu comprend la fonction '**Tester**' qui permet d'accéder à la fenêtre de test de la grille gagnante, et la fonction '**Visualiser**' qui permet de voir l'ensemble des bulletins à jouer pour un système donné.

3.7.4 menu Langage

Ce menu comprend deux entrées, '**Anglais**' et '**Français**', qui permettent de choisir la langue courante.