

# Lotto Per Vincere PRO 2026

## manuale utente

### INTERFACCIA UTENTE

#### Sezione Superiore: Gestione Archivio e Concorsi

- **Data Concorso:** Mostra la data dell'estrazione visualizzata. Un doppio click permette di saltare istantaneamente all'ultima estrazione in archivio.
- **E. Mese:** Indica la posizione dell'estrazione all'interno del mese (es. la 16ª del mese). Questa funzione è stata introdotta a luglio 2024.
- **Concorso N.:** Mostra il numero progressivo del concorso. Facendo doppio click, è possibile inserire manualmente il numero di un concorso per visualizzarlo direttamente.
- **Contatore Generale:** È la piccola casella numerica situata subito a destra del numero del concorso. **Tiene traccia di quante estrazioni sono trascorse rispetto all'ultima inserita e più aggiornata** nell'archivio.
- **Pulsante CLS / TUTTI:**
  - In modalità **CLS**, pulisce la griglia estrazionale da tutti i colori applicati dai metodi o dalle ricerche.
  - In modalità **TUTTI** (che si attiva durante le ricerche storiche), riporta il programma all'ultima estrazione disponibile e ripristina la funzione CLS.

#### Sezione Centrale: Griglia Estrazioni e Navigazione

- **Ruote (Bari - Nazionale):** Facendo click sul nome di una ruota, compare una freccia di riferimento che resta visibile anche cambiando estrazione. Il tasto destro sul nome della ruota apre un menu per visualizzare le ultime 50 estrazioni o verificare se i numeri sono sortiti in precedenza.
- **Griglia Numerica:** Visualizza i 5 estratti per ogni ruota. I colori cambiano in base alle evidenziazioni attive.
- **Barra selezione concorsi:** Lo slider in basso (sotto la griglia) permette di navigare velocemente tra le estrazioni dell'archivio.

#### Sezione Destra: Strumenti di Ricerca ed Evidenziazione

- **Barre Evidenza ambate personali:** Due barre orizzontali per selezionare e colorare istantaneamente numeri specifici nella griglia. La prima barra definisce anche il valore "vertice" per le analisi nel **Cerchio Ciclotometrico**.
- **Check "Tieni Traccia":** Se attivati, mantengono l'evidenziazione dei numeri scelti anche quando ci si sposta tra i vari concorsi.
- **Ricerca lunghette e numeri personali:** Casella di testo per inserire sequenze di numeri (separati da virgole, punti o trattini) da marcare nel quadro estrazionale.
- **Pulsantini Vista:** Piccole caselle che mostrano i valori selezionati dalle barre e permettono l'inserimento rapido di coppie per ricerche storiche di ambi.

#### Sezione Pulsanti di Comando (Sotto la Ricerca manuale dei numeri e delle lunghette)

- **[X]:** Pulisce il testo nella sezione NOTE senza cancellare i salvataggi precedenti.
- **[S]:** Salva le note correnti collegandole all'estrazione visualizzata.
- **[A], [T], [Q]:** Avviano rispettivamente la ricerca di un **Ambo**, **Terno** o **Quaterna** specifico in tutto l'archivio.

- **[N]:** Ricerca nell'archivio un numero che risulti ripetuto almeno 3 volte nella stessa estrazione.
- **[O]:** Apre o chiude il **Pannello OPZIONI** per ricerche veloci di distanze e somme.
- **[V]:** Attiva il controllo delle vincite in un numero "X" di colpi per la lunghetta inserita o elaborata.
- **[R]:** Ricerca nell'archivio l'ambo selezionato tramite le barre orizzontali in alto, e mostra gli ultimi 50 esiti.
- **[^]:** Replica immediatamente l'ultimo comando o metodo eseguito.
- **[#]:** Avanza di 1 estrazione ed esegue automaticamente lo script di default caricato (con contatore attivo).
- **[-] e [+]:** Pulsanti per lo zoom del carattere usato nella casella di testo principale NOTE.
- **[F]:** Attiva la finestra di controllo per la scelta del carattere da utilizzare nella casella di testo principale NOTE.
- **[N.F.] (Note Fisse):** Se attivo, mantiene visibili le note attuali anche cambiando estrazione, impedendo il caricamento di note salvate in precedenza.

#### Sezione Inferiore: Risultati e Info

- **Casella NOTE (TEXT1):** Area di testo dove il programma scrive i risultati dei metodi o dove l'utente può inserire annotazioni personali.
- **Barra di Stato:** Visualizza la versione del software (es. Ver. 8.2.2026) e i dettagli della licenza.

## SCORCIATOIE INTERFACCIA

Ecco una sezione dettagliata dedicata alle scorciatoie e alle azioni rapide per ottimizzare l'uso di **Lotto Per Vincere PRO 2026**, basata sulle istruzioni e sulle funzionalità descritte nelle fonti.

#### Scorciatoie da Tastiera e Menu

- **F1:** Apre immediatamente il **Manuale d'uso** ufficiale del software.
- **F2:** Esegue istantaneamente lo **Script** correntemente selezionato o l'ultimo utilizzato (funzione "Elabora Script").

#### Scorciatoie tramite Doppio Click

- **Sulla Data Concorso:** Permette di saltare istantaneamente all'**ultima estrazione** presente in archivio.
- **Sul Numero Concorso (Concorso N.):** Apre una finestra di immissione rapida per accedere direttamente a un **concorso specifico** inserendone il numero.
- **Sulla Barra Inferiore (Info Versione):** Attiva o disattiva la modalità **NOTEFULLSCREEN** per visualizzare la sezione Note a tutto schermo.
- **Sulla Finestra "Stampa Estrazione" (In alto a sinistra):** Ingrandisce la visualizzazione dell'estrazione corrente a pieno schermo.
- **Sull'immagine dell'estrazione (in modalità Stampa):** Esporta l'estrazione visualizzata in formato **immagine**.

#### Funzioni Rapide del Tasto Destro (sui nomi delle Ruote)

Cliccando con il tasto destro del mouse sul nome di una ruota (es. Bari, Napoli), si accede a un menu contestuale che permette di:

- **MOSTRA LE ULTIME 50 ESTRAZIONI** Visualizzare le **ultime 50 estrazioni** della ruota selezionata.
- **VERIFICA ESTRATTI NELLE PRECEDENTI ESTRAZIONI:** Controlla se gli estratti della ruota in esame sono sortiti nelle precedenti estrazioni (anche nelle altre ruote). In questo modo si ha contezza se si sono ripetuti ambi, terni, quaterne o addirittura cinquine.

## PANNELLO OPZIONI

Il **Pannello OPZIONI**, attivabile e disattivabile premendo il pulsante **[O]** della barra dei comandi, è una sezione progettata per velocizzare le ricerche di distanze, somme e formazioni numeriche particolari senza dover navigare nei menu a tendina.

Di seguito la descrizione dettagliata degli elementi presenti nel pannello (Fonte 16.png):

### Sezione Ricerca Distanze e Somme

Questa sottosezione permette di individuare rapidamente condizioni numeriche specifiche nella griglia estrazionale. Rispetto alle versioni precedenti della sezione "Ricerca distanze e somme", la nuova configurazione presenta i seguenti pulsanti:

1. **RT (ex Ruot.):** Per ricerche su **singola ruota**.
2. **ISO (ex Col.):** Per ricerche su **posizioni isotope**.
3. **RT+ISO:** La nuova funzione per l'**individuazione di strutture a triangolo retto**.
4. **DD:** Per la ricerca su **Doppia Diagonale ad incrocio**.
5. **SMQ (ex RSQ):** Per la ricerca di **Somme in Quadratura o in armonia**.

Questa implementazione facilita notevolmente l'utente nella segnatura di quegli elementi che, pur non essendo in quadratura perfetta su ruote diverse, presentano legami armonici simultanei tra riga e colonna del quadro estrazionale.

### Sezione Formazioni e Filtri

- **Figura:** Include una casella di controllo e uno slider per selezionare un valore di figura (da 1 a 9); una volta attivato, il programma evidenzia nella griglia tutti i numeri appartenenti a quella figura (es. selezionando 9 verranno marcati 9, 18, 27, ecc.).
- **Ambi ripetuti:** Checkbox per attivare la ricerca rapida di ambi ripetuti nel concorso in esame.
- **Vert.R. e Vert.ISO:** Caselle per la ricerca rapida di numeri **vertibili** rispettivamente su **ruota** o in **isotopia**.
- **Num.tti a 1 cifra:** Pulsante che permette di visualizzare i "numeretti" (da 1 a 9) nel quadro estrazionale nel formato a **singola cifra** (es. "5" invece di "05").
- **A.E. 4 elem.:** Pulsante probabilmente legato alla "segnatura" rapida di **4 elementi**, necessaria per l'applicazione di metodi complessi come quelli di Manara o le Somme 90.

### Controllo Vincite e Avanzamento

- **n. di colpi c.v. (es.):** Casella che indica il numero di colpi di gioco da monitorare a partire dal concorso corrente; questa funzione si attiva automaticamente quando si utilizza il controllo delle vincite (pulsante [V]).
- **Verifica ambetti:** Pulsante dedicato al controllo immediato dei risultati per la sorte dell'ambetto.
- **REFRESH:** Pulsante situato sotto lo slider dei valori per aggiornare istantaneamente la visualizzazione della griglia in base ai nuovi parametri impostati.

Come per le ricerche dei numeri personali, è possibile mantenere attiva la ricerca corrente anche al cambio del concorso, permettendo un monitoraggio fluido dell'archivio.

## MENU DEL PROGRAMMA

Ecco la struttura completa dei menu di **Lotto Per Vincere PRO 2026** con le relative descrizioni estratte dalle fonti fornite. Ove l'informazione non è presente nelle fonti, è stata inserita la dicitura richiesta.

### 1. Menu STRUMENTI

- **AGGIORNA ESTRAZIONI VIA INTERNET:** Permette di avere l'archivio estrazioni sempre aggiornato senza l'inserimento manuale dei nuovi concorsi; richiede una connessione internet.
- **INSERISCI NUOVA ESTRAZIONE MANUALMENTE:** Funzione necessaria a coloro che non dispongono di una connessione internet per inserire manualmente la data e i dati delle 11 ruote.
- **MODIFICA ESTRAZIONE CORRENTE:** Permette di modificare i dati (numeri e data) del concorso corrente per correggere eventuali errori di inserimento manuale.
- **IMPORTA DATI ESTERNI:** Utility per la conversione dati dall'archivio ufficiale di Lotto Italia e l'importazione completa nell'archivio del programma.
- **ESPORTA ESTRAZIONE CORRENTE IN PDF:** Strumento per esportare l'estrazione corrente (comprensivo di Simbolotto e 10eLotto legata al lotto) in formato PDF così da poterlo salvare sul proprio dispositivo o stamparlo.
- **CALCOLATRICE:** Strumento per operazioni ordinarie e funzioni specifiche del lotto come il calcolo del "fuori 90", diametrale, bi-diametrale e bivalente.
- **CERCA NELLE NOTE...:** Permette di ricercare del testo nelle note personali salvate ad ogni estrazione in qualsiasi direzione passo-passo.
- **GESTIONE ARCHIVIO LUNGHETTE:** Consente di creare un archivio di previsioni da monitorare, salvando numeri, date di riferimento e note sul metodo utilizzato.
- **SCRIVI VINCITE NELLE NOTE:** Permette di ricercare, dal concorso corrente, eventuali vincite di una lunghetta inserita manualmente per un determinato numero di colpi.
- **VISUALIZZA ESTRAZIONE GRAFICAMENTE:** Visualizza in modo intuitivo l'estrazione corrente (anche con elementi evidenziati) e permette l'esportazione come immagine.
- **OPZIONI GRAFICHE:** Funzioni per impostare ingrandimenti, ridefinire spessori e colori degli oggetti grafici e dell'interfaccia.
- **MEMORIA:** Copia in memoria informazioni utili da utilizzare come riferimento nelle proprie annotazioni personali.
- **ABOUT:** Mostra lo splash-screen iniziale con informazioni sulla versione, norme di utilizzo e licenza.
- **MANUALE D'USO:** Attiva la visualizzazione della guida ufficiale del software.
- **USCITA:** Chiude il programma principale e tutte le finestre secondarie eventualmente aperte.

### 2. Menu AMBATE

- **MOSTRA NUMERI RIPETUTI:** Strumento per visualizzare e annotare i numeri ripetuti (almeno 3 volte) presenti nel quadro estrazionale corrente.
- **MOSTRA NUMERI GEMELLI:** Strumento per visualizzare i numeri gemelli presenti nel quadro estrazionale corrente.
- **TABELLA E GRAFICO FREQUENZE E RITARDI:** Visualizza frequenze e ritardi delle ambate; le ricerche sono ottimizzabili per ruote, posizioni e intervalli temporali.

- **TABELLA FIGURE POSITIVE E NEGATIVE:** Strumento per creare una tabella testuale con tutte le figure positive e negative degli elementi del quadro estraionale corrente.
- **TABELLA SOMME FUORI 90:** Strumento per creare una tabella testuale con tutte le somme Fuoru90 tra i vari estratti di ogni posizione e per ogni ruota di riferimento.
- **TABELLA DISTANZE CICLOMETRICHE:** Strumento per creare una tabella testuale con tutte le distanze matematiche e ciclotriche tra i vari estratti di ogni posizione e per ogni ruota di riferimento.
- **RICERCA COPPIA GEMELLO/NUMERETTO:** Strumento per visualizzare e annotare le coppie di numeri gemelli e numeretti presenti nel quadro estraionale corrente.
- **RICERCA COPPIA GEMELLO/ZERATO:** Strumento per visualizzare e annotare le coppie di numeri gemelli con numeri unità zero (zerati) presenti nel quadro estraionale corrente.
- **RICERCA COPPIA ZERATO/NUMERETTO:** Strumento per visualizzare e annotare le coppie di numeretti (da 1 a 9) con numeri unità zero (zerati) presenti nel quadro estraionale corrente.

### 3. Menu AMBI

- **RICERCA AMBI RIPETUTI:** Ricerca nel concorso corrente tutti gli ambi ripetuti almeno due volte per applicare i metodi correlati.
- **RICERCA AMBI RIPETUTI DISTANZA XX:** Ricerca mirata di ambi ripetuti legati da una distanza specifica per elaborare un numero più ristretto di previsioni.
- **RICERCA AMBI RIPETUTI CON VERTIBILE:** Ricerca ambi ripetuti i cui componenti hanno la proprietà di essere vertibili tra loro.
- **RICERCA AMBI DISTANZA TRIANGOLATA** Strumento per visualizzare e annotare le coppie di ambi con distanze personalizzate di cui la prima distanza sulla stessa ruota e la seconda isotopa a uno dei due elementi della prima.
- **RICERCA AMBI SOMMA TRIANGOLATA** Strumento per visualizzare e annotare le coppie di ambi con somme personalizzate di cui la prima somma sulla stessa ruota e la seconda isotopa a uno dei due elementi della prima.
- **TABELLA E GRAFICO FREQUENZE E RITARDI:** Finestra per visualizzare gli ambi più frequenti e ritardatari in base a ruote, posizioni e range di estrazioni.
- **METODO LORD BYRON:** Strumento per analizzare e generare previsioni con la tecnica cabalistica del famosissimo Lord Byron.
- **METODO ELABORAZIONE DIAMETRALI:** Strumento per la creazione di previsioni corrispondenti alla tecnica.
- **METODO 4 CIFRE:** Strumento per la creazione di previsioni corrispondenti alla tecnica.
- **METODO CON VERTIBILE:** Strumento per la creazione di previsioni corrispondenti alla tecnica.
- **METODO DISTANZA 30:** Strumento per la creazione di previsioni corrispondenti alla tecnica.
- **METODO SOMMA AMBI RIPETUTI:** Strumento per la creazione di previsioni corrispondenti alla tecnica.

### 4. Menu CICLOMETRIA

- **APRI CERCHIO CICLOMETRICO:** Strumento per la gestione, creazione e visualizzazione di metodologie utilizzando il cerchio ciclotrico.
- **QUADRATURE CICLOMETRICHE:** Strumento per la gestione e visualizzazione delle operazioni di chiusura quadrature con distanze e somme degli elementi in esame.

### 5. Menu DISTANZE

- **RICERCA DIST. PURA/CICLOMETRICA (RUOTA/IN ISOTOPIA):** Strumento per la ricerca indicata in oggetto.
- **RICERCA TERZINE SIMMETRICHE (RUOTA/IN ISOTOPIA):** Strumento per la ricerca indicata in oggetto.
- **RICERCA DISTANZA XX (RUOTA/IN ISOTOPIA/DIAGONALE):** Strumento per la ricerca indicata in oggetto.
- **METODO "QUADRATURA SUPREMA":** Strumento per lo sviluppo della previsione indicata in oggetto.
- **METODO AMBO DISTANZA 5 / 45:** Strumento per lo sviluppo della previsione indicata in oggetto.
- **METODO "DISTANZE CICLOMETRICHE/MATEMATICHE GOLD":** Strumento per lo sviluppo della previsione indicata in oggetto.
- **METODO DISTANZA DIABOLICA DI O. MANARA:** Richiede l'individuazione di distanze in perfetta quadratura, preferibilmente su ruote consecutive, e la segnatura di 4 elementi. Crea previsioni con 1 ambata, tre ambi secchi e una quartina riunita,

## 6. Menu SOMME

- **RICERCA SOMME (VARIE TIPOLOGIE):** Strumento per la ricerca indicata in oggetto.
- **METODO "SOMMA 90 GOLD / GOLD 2 / PLATINUM":** Richiedono la ricerca di coppie di ambi somma 45, preferibilmente in quadratura perfetta o isotopi; necessitano della segnatura di 4 elementi.
- **METODO "SOMMA FIGURE NEGATIVE** Strumento per lo sviluppo della previsione indicata in oggetto.
- **METODO SOMMA AMBI INCROCIATA:** Strumento per lo sviluppo della previsione indicata in oggetto.
- **METODO SOMMA DIABOLICA DI O. MANARA:** Richiede l'individuazione di somme in perfetta quadratura, preferibilmente su ruote consecutive, e la segnatura di 4 elementi.

## 7. Menu SCRIPT

- **APRI SCRIPT:** Strumento che permette di caricare uno script precedentemente salvato per poi poterlo utilizzare per elaborare previsioni o funzioni create dall'utente. Lo script caricato diventerà quello di default anche per le successive sessioni del programma.
- **ELABORA SCRIPT LottoPerVincere PRO F2:** Permette di eseguire il metodo sotto forma di script caricato in precedenza utilizzando il linguaggio VBScript.
- **MODIFICA SCRIPT:** Strumento che permette di modificare lo script di default o uno precedentemente salvato per poi poterlo utilizzare nel programma.

## 8. Menu SOMMATIVI

- **GESTIONE SOMMATIVI:** Strumento che permette di creare, modificare e analizzare combinazioni automatiche e matematiche di calcolo utilizzando gli elementi dell'estrazione corrente o specificamente indicate.
- **ELABORA SOMMATIVO 1 / 2 / 3:** Strumento che permette di elaborare e annotare le combinazioni numeriche precedentemente salvate.
- **AGGIORNA SOMMATIVI VIA INTERNET:** Consente di aggiornare i file dei sommativi direttamente dal web (introdotto nella versione Pro 2022).

## 9. Menu VERTIBILI

- **RICERCA AMBI VERTIBILI SU RUOTA:** Strumento che permette di visualizzare ed annotare le coppie di numeri vertibili (sulla stessa ruota) presenti nel quadro estrazionale corrente.
- **RICERCA AMBI VERTIBILI IN ISOTOPIA:** Strumento che permette di visualizzare ed annotare le coppie di numeri vertibili (in posizione isoropa) presenti nel quadro estrazionale corrente.

- **METODO AMBO VERTIBILE:** Metodo che genera una previsione correlata all'oggetto.
- **METODO AMBI SOMMA IN FIGURA XX IN** Metodo che genera una previsione correlata all'oggetto.

## 10. Menu USCITA

- **USCITA:** Chiude l'applicazione principale e tutte le utility secondarie aperte.

## TABELLA E GRAFICO FREQUENZE E RITARDI

L'interfaccia "**Tabella e Grafico Frequenze e Ritardi**", introdotta nelle versioni più recenti (marzo 2024) e comune sia alla sezione **Ambate** che a quella **Ambi**, rappresenta uno dei motori statistici più potenti del software. Questa finestra permette di analizzare nel dettaglio il comportamento storico dei numeri per individuare i più frequenti o i più ritardatari in un determinato arco temporale.

Di seguito la descrizione dettagliata dell'interfaccia basata sulla fonte **11.png**:

### 1. Parametri di Ottimizzazione (Area Superiore)

Questa sezione permette di filtrare i dati dell'archivio per ottenere ricerche mirate:

- **Ruote di Ricerca:** Tramite apposite caselle di controllo, l'utente può selezionare una o più ruote su cui effettuare l'analisi, inclusa la Ruota Nazionale (NZ) o l'opzione "TT" che comprende tutte le ruote.
- **Range date...:** Permette di definire l'intervallo temporale della ricerca. È possibile impostare le date di inizio ("dal") e fine ("al"), oppure agire direttamente sul numero dei concorsi tramite lo slider o le caselle numeriche. Un contatore centrale indica il numero totale di concorsi analizzati.
- **Posizione Estratti:** Consente di limitare la ricerca solo a determinate posizioni (dalla 1<sup>a</sup> alla 5<sup>a</sup>). Ad esempio, è possibile cercare il numero più frequente come 1° estratto.

### 2. Tabella dei Dati (Area Sinistra)

Visualizza i risultati della ricerca in formato testuale:

- **Colonna Num.:** Elenca i numeri (o gli ambi) oggetto della ricerca.
- **Colonna Freq.za:** Indica quante volte quel numero è sortito nel range impostato.
- **Colonna Ritardo:** Indica da quante estrazioni il numero non viene estratto rispetto all'ultimo concorso del range selezionato.
- La tabella è scorrevole per permettere la consultazione di tutti i 90 numeri o delle combinazioni di ambo.

### 3. Grafico delle Frequenze (Area Inferiore)

Offre una rappresentazione visiva immediata dell'andamento statistico:

- **Visualizzazione:** Mostra un grafico a barre dove l'asse orizzontale riporta i numeri e l'asse verticale la loro frequenza d'uscita.
- **Opzioni Grafico visualizzato:** Permette di decidere quanti elementi mostrare nel grafico (es. i primi 30 più frequenti) per evitare sovraffollamento visivo.
- **Tipo di Grafico:** Un menu a tendina consente di cambiare lo stile del grafico (es. 2D Bar) per una migliore leggibilità.

### 4. Filtri Avanzati e Funzioni Speciali (Area Destra)

- **Analisi Spia:** Permette di effettuare ricerche basate sui "numeri spia", ovvero analizzare cosa accade dopo la sortita di un determinato numero.

- **Estraz. Mese:** Consente di filtrare la statistica in base a condizioni mensili specifiche (es. solo le prime estrazioni del mese).
- **Analisi singola Ambata:** Una checkbox per focalizzare l'intera tabella e il grafico su un unico numero specifico per vederne il dettaglio storico.

## 5. Pulsanti di Controllo

- **ESEGUI RICERCA:** Elabora i dati in base a tutti i filtri impostati e aggiorna tabella e grafico.
- **RESET:** Ripristina i valori predefiniti per avviare una nuova analisi.
- **CHIUDI:** Chiude la finestra statistica e torna al quadro estrazionale principale.

## CERCHIO CICLOMETRICO

L'interfaccia "**Cerchio Ciclotometrico**", richiamabile dal menu Ciclotmetria, rappresenta l'ambiente grafico dedicato all'analisi geometrica delle estrazioni, dove i 90 numeri del Lotto sono disposti lungo una circonferenza per evidenziare distanze e simmetrie.

Di seguito sono descritti nel dettaglio gli elementi che compongono questa finestra (Fonte 12.png):

### 1. Barra dei Comandi Superiore

Situata nella parte alta della finestra, permette di gestire le modalità di visualizzazione:

- **FIGURE FISSE...:** Permette probabilmente di caricare schemi geometrici predefiniti.
- **FIGURE LIBERE...:** Consente all'utente di definire manualmente i punti della figura sulla circonferenza.
- **CLS...:** Funzione di pulizia (Clear) per rimuovere i disegni e le evidenziazioni correnti dal cerchio.
- **CHIUDI:** Chiude la finestra del Cerchio Ciclotometrico.

### 2. Sezione Parametri e Vertici

Sotto la barra dei menu si trovano i riferimenti numerici utilizzati per l'elaborazione:

- **v.capogioco (Vertice Capogioco):** Situato ora sulla sinistra (aggiornamento settembre 2024), visualizza il valore impostato tramite la prima barra orizzontale della sezione "Evidenza ambate personali" nell'interfaccia principale. Questo numero funge da fulcro per i calcoli e le proiezioni geometriche.
- **Identificatori (rettangolini colorati):** Sopra ogni valore è presente un rettangolino colorato che, se cliccato, crea un cerchietto identificativo sul grafico per una migliore distinzione visiva.
- **vertici:** Elenca i numeri (estratti o selezionati) che compongono la figura attualmente analizzata (nell'esempio: 19, 37, 55, 73).
- **Pulsanti "Non calcolare" / "Evidenza":** Gestiscono l'attivazione automatica dei calcoli o la semplice marcatura grafica dei numeri selezionati.
- **Slider orizzontale:** Posto a destra dei pulsanti, permette probabilmente di scorrere tra diverse configurazioni o parametri di calcolo.

### 3. Display Risultati Combinatori

- **AMBI:** In questa riga vengono mostrate le combinazioni di ambo derivanti dalla figura ciclotmetrica in esame, solitamente mettendo in relazione il capogioco con gli altri vertici (es. 73-01, 73-19, ecc.).

### 4. Il Cerchio Ciclotmetrico (Area Centrale)

È il cuore visivo dell'interfaccia e presenta le seguenti caratteristiche:

- **Numerazione 1-90:** I numeri sono disposti in senso orario lungo il perimetro esterno.
- **Punti Evidenziati:** I numeri facenti parte della figura sono marcati con etichette colorate (es. sfondo blu con testo bianco) per un'immediata individuazione.
- **Etichette Distanze:** Lungo le linee che congiungono i punti (i lati della figura), sono visibili le **distanze ciclotmetriche** (distanze tra i punti), funzione introdotta per facilitare l'analisi delle quadrature.
- **Griglia Radiale:** Il fondo del cerchio presenta una serie di cerchi concentrici e linee radiali che aiutano a percepire visivamente le simmetrie e i diametri.

#### 5. Sezione Note e Interattività (Area Inferiore)

- **Nota informativa:** Un testo alla base del cerchio suggerisce le condizioni ideali per l'applicazione dei metodi (es. numeri ripetuti almeno 3 volte e almeno 2 isotopi).
- **Checkbox:** Presente in basso a sinistra, serve probabilmente ad attivare opzioni di monitoraggio o filtri specifici.
- **Doppio click per opzioni aggiuntive:** L'intera area è interattiva; un doppio click permette di accedere a ulteriori impostazioni di configurazione o metodi di chiusura della figura.

## QUADRATURE CICLOMETRICHE

### Quadrature: Chiusure e distanze

Questa interfaccia è uno strumento interattivo avanzato per l'analisi ciclotmetrica, che permette di verificare le armonie numeriche partendo da quattro elementi base inseriti dall'utente.

#### Funzionamento e Inserimento Dati:

- **Inserimento Manuale:** L'utente inserisce manualmente solo i **quattro numeri cardine** (posti nei vertici della struttura). Nell'esempio della fonte, i numeri digitati sono **45, 27, 63 e 9**.
- **Calcolo Interattivo delle Distanze:** Le caselle intermedie (di colore blu) non vanno compilate a mano. Cliccando sul pulsante posizionato tra due numeri, il software calcola automaticamente la **distanza ciclotmetrica** tra di essi e ne mostra il risultato.
  - *Esempio:* Cliccando tra il 45 e il 27, compare automaticamente il valore **18** (distanza ciclotmetrica tra i due).
  - *Esempio:* Cliccando tra il 63 e il 9, compare il valore **36** (distanza ciclotmetrica:  $90 - 63 = 27$ ;  $27 + 9 = 36$ ).

**Analisi della Quadratura (Riquadro Centrale):** Una volta completati i calcoli delle distanze perimetrali, il riquadro centrale mostra i parametri fondamentali per valutare la validità della condizione:

- **D1 e D2 (Distanze):** Nell'esempio sono entrambe pari a **36**, confermando una perfetta simmetria ciclotmetrica.
- **S1 e S2 (Somme):** Mostrano le somme incrociate. Il valore **S2 = 90** indica la presenza di una "chiusura" ideale, molto ricercata per l'elaborazione di previsioni ad alta attendibilità.

#### Comandi di Gestione:

- **CLS:** Svuota la griglia per una nuova sessione.
- **Invia:** Trasferisce i numeri o i risultati della chiusura alle altre sezioni del software (come la sezione NOTE o le lunghette).
- **Chiudi:** Esci dalla funzione.

## GESTIONE SOMMATIVI

La creazione e la gestione dei **Metodi Sommativi** in **Lotto Per Vincere PRO 2026** avvengono attraverso un'interfaccia dedicata che permette di costruire algoritmi personalizzati basati su calcoli matematici applicati ai numeri estratti.

### 1. Il Menu SOMMATIVI

Il menu principale organizza l'accesso alle funzioni di elaborazione e manutenzione:

- **Gestione Sommativi:** Apre la finestra di programmazione dei metodi.
- **Elabora Sommativo 1, 2, 3:** Permette di eseguire istantaneamente uno dei tre slot di metodi salvati in precedenza.
- **Aggiorna Sommativi via Internet:** Consente di scaricare nuovi file di metodi preimpostati direttamente dal server del software (funzione introdotta nella versione Pro 2022).

### 2. Interfaccia "Gestione Sommativi"

La finestra di creazione (Fonte 14.png) è strutturata per definire fino a **5 calcoli indipendenti** (Ambate) per ogni singolo metodo:

- **Identificazione del Metodo:**
  - **Nome del File:** Un menu a tendina per selezionare o nominare il file del metodo (es. SOMMATIVO01).
  - **Descrizione/Ruote di Gioco:** Campo di testo per annotare le ruote suggerite o il nome descrittivo della tecnica (es. "1° AMBO MAGICO D'OTTOBRE").
- **Logica di Calcolo (da 1 a 5 ambate):** Ogni riga di calcolo permette di impostare un'operazione tra due elementi:
  1. **Elemento 1:** Si definisce la **Posizione** (da 1 a 5) e la **Ruota** di origine del numero estratto da utilizzare.
  2. **Operatore (OPER.):** Consente di scegliere l'operazione matematica da applicare (addizione, sottrazione o moltiplicazione).
  3. **Elemento 2:** L'utente può scegliere tra due opzioni:
    - Un secondo numero estratto (definendo nuovamente **Posizione** e **Ruota**).
    - Un **Numero Fisso:** Un valore costante da sommare o sottrarre all'estratto selezionato.
  4. **Visualizzazione Risultato:** Una casella (es. "1° RISULTATO") mostra in tempo reale l'esito del calcolo basato sull'estrazione correntemente visualizzata nel programma principale.

### 3. Caratteristiche Avanzate e Salvataggio

- **Utilizzo di Ambate Fisse:** A partire dall'aggiornamento di gennaio 2025, è possibile integrare nella gestione dei sommativi anche delle ambate fisse da utilizzare come abbinamenti per la previsione finale.
- **Pulsanti di Gestione File:**
  - **APRI:** Carica un metodo esistente per modificarlo o consultarlo.
  - **SALVA / SALVA CON NOME:** Memorizza il metodo creato negli slot di esecuzione rapida (Sommativo 1, 2 o 3) o come file indipendente.
  - **CHIUDI:** Esci dall'interfaccia tornando al quadro estrazionale.

Questa sezione permette all'utente di trasformare intuizioni statistiche in procedure automatizzate che il software eseguirà ciclicamente ad ogni aggiornamento d'archivio.

## GESTIONE CODICE E SCRIPT

La sezione **SCRIPT** di Lotto Per Vincere PRO 2026 rappresenta l'area più avanzata del software, consentendo agli utenti di automatizzare calcoli, creare metodi personalizzati e interagire direttamente con i dati dell'archivio tramite il linguaggio **VBScript**.

### Interfaccia "Gestione Codice e Script"

L'interfaccia dedicata alla programmazione (visualizzata nella fonte 15.png) si presenta come un editor di testo evoluto con le seguenti caratteristiche:

- **Editor Centrale:** Un'ampia area di testo con sfondo nero e sintassi colorata (commenti in verde, istruzioni in giallo) dove viene scritto e visualizzato il codice sorgente del metodo.
- **Pulsanti di Controllo Inferiori:**
  - **APRI:** Per caricare file di script esistenti (.vbs).
  - **SALVA / SALVA CON NOME:** Per memorizzare le modifiche o creare nuovi file di script personalizzati.
  - **CHIUDI:** Per uscire dall'editor e tornare all'interfaccia principale.
- **Comandi di Esecuzione:** Gli script possono essere richiamati ed eseguiti direttamente dal menu principale tramite la voce **Elabora Script LottoPerVincere PRO F2**.

### Variabili d'Ambiente e Connessione Dati

Il software precarica una serie di variabili che mettono in comunicazione l'interfaccia grafica con il motore di scripting:

- **VALORE (1-4):** Contengono i dati numerici degli elementi selezionati manualmente dall'utente nella griglia estrazionale.
- **INDICE (1-4):** Rappresentano gli indici di posizione degli elementi selezionati.
- **RUOTA (1-4):** Identificano le ruote di riferimento degli elementi selezionati.
- **LABEL7 e LABEL5:** Contengono rispettivamente la data e il numero del concorso corrente.
- **LABEL4(INDICE):** Un array (da 0 a 54) che contiene tutti i 55 numeri dell'estrazione corrente, fondamentale per cicli di calcolo su tutto il quadro estrazionale.
- **LABEL10(INDICE):** Gestisce lo stato dei rettangolini di selezione (segnatura) di fianco agli estratti, permettendo allo script di capire quali numeri l'utente ha "marcato".
- **TEXT1:** È il canale di output verso la casella **NOTE** del programma, dove lo script invia i risultati dei calcoli o annotazioni.
- **TEXT2:** La casella di testo destinata a ricevere le lunghette o le previsioni finali generate dallo script, solitamente nel formato "XX-XX-XX".

### Funzioni Esclusive del Software

Oltre alle funzioni standard di VBScript (come MsgBox, InputBox o conversioni tipo CInt e CDbI), il programma mette a disposizione comandi specifici:

- **ColoraAmbate / ColoraAmbateIndex:** Funzioni per evidenziare graficamente i numeri nella griglia principale direttamente tramite codice, definendo colore di sfondo e del carattere in formato RGB.
- **ControllaVinciteDB / ControllaVinciteDB2(VZ):** Consentono di avviare ricerche automatiche di vincite storiche sulla lunghetta presente in **TEXT2**, con la possibilità di filtrare l'esito (es. solo vincite superiori al terno). La funzione **ControllaVinciteDB2(VZ)**, introdotta nel dicembre 2024, è uno strumento avanzato

utilizzabile negli script per automatizzare la ricerca storica delle vincite sulla lunghetta inserita nella casella **TEXT2**.

- A differenza della versione base, questa funzione permette di **filtrare l'esito della ricerca**, mostrando nell'area **TEXT1** (sezione Note) esclusivamente le vincite che risultano **uguali o superiori** al valore indicato dal parametro **VZ**.
- Ecco la legenda completa dei valori da assegnare a **VZ** per impostare la soglia minima di visualizzazione:
- **VZ=0**: Mostra tutte le vincite a partire dall'**Ambetto**.
- **VZ=1**: Mostra le vincite a partire dall'**Ambo**.
- **VZ=2**: Mostra le vincite a partire dal **Terno**.
- **VZ=3**: Mostra le vincite a partire dalla **Quaterna**.
- **VZ=4**: Mostra solo le vincite di **Cinquina**.
- **Esempio pratico di utilizzo**: Se nello script si inserisce il comando Call ControllaVinciteDB2(2), il programma elaborerà la ricerca sulla lunghetta presente in **TEXT2** ma visualizzerà in **TEXT1** solo i risultati relativi a **terni, quaterne e cinquine**, escludendo ambi e ambetti.
  - La funzione introdotta a **marzo 2026** è **ControllaVinciteDB3(VZ)**.
  - Questa funzione rappresenta un'evoluzione specifica per lo scripting, mantenendo la logica di filtraggio della versione DB2 ma con un'importante restrizione nell'output:
  - **Filtraggio per punteggio (Parametro VZ)**: Come per la versione precedente, permette di mostrare solo le vincite uguali o superiori alla soglia impostata (0 per Ambetto, 1 per Ambo, 2 per Terno, 3 per Quaterna, 4 per Cinquina),.
  - **Visualizzazione mirata**: I risultati vengono visualizzati nella sezione **NOTE (TEXT1)** esclusivamente per le **ruote di gioco** interessate dalla previsione, eliminando i dati relativi a tutte le altre ruote dell'estrazione.
  - Questa funzione è particolarmente utile per chi desidera report di vincite storiche estremamente puliti e focalizzati solo sugli esiti pertinenti alla strategia impostata nello script.
- **DISEGNAFIGURACICLOMETRICA**: Se il **Cerchio Ciclotometrico** è aperto, questa funzione permette di disegnare istantaneamente figure geometriche (a 5 o 6 lati) basate sui calcoli dello script.

### Utility di Conversione e Formattazione

Per la gestione dei numeri del lotto, il linguaggio supporta conversioni essenziali:

- **Gestione Numerica**: CInt per interi semplici, CLng per numeri più grandi e CDb1 per mantenere i decimali.
- **Fuori 90**: Sebbene esistano utility interne, lo script può calcolare manualmente il "fuori 90" utilizzando l'operatore Mod.
- **Generazione Casuale**: Utilizzo di Randomize e Rnd per generare numeri casuali compresi tra 1 e 90.

Ecco l'integrazione dettagliata per la sezione **SCRIPT**, focalizzata sulle funzioni di conversione e manipolazione di stringhe e numeri, come riportato nella documentazione tecnica del software.

### Funzioni di Conversione e Manipolazione Dati

In VBScript, le funzioni di conversione sono essenziali per trasformare i dati estratti dall'interfaccia (spesso interpretati come stringhe) in valori numerici pronti per i calcoli lottologici.

### 1. Conversione da Stringa a Numero

Per eseguire operazioni matematiche (somme, distanze), è necessario convertire le variabili utilizzando funzioni specifiche a seconda della precisione richiesta:

- **CInt (Integer):** Converte una stringa in un numero intero, troncando eventuali decimali.
  - *Esempio:* v1 = CInt("10.5") (Risultato: 10).
- **CLng (Long):** Converte in un numero intero lungo, ideale per gestire valori molto grandi o indici di archivio elevati.
  - *Esempio:* concorso = CLng("1000000").
- **CDBl (Double):** Converte in un numero a virgola mobile, mantenendo la parte decimale.
  - *Esempio:* quota = CDBl("3.14").

### 2. Altre Funzioni di Conversione Comuni

- **CStr:** Trasforma qualsiasi variabile in una stringa di testo (utile per comporre messaggi o output in TEXT1).
- **CBool:** Converte un valore in Booleano (True/False).
- **CByte:** Converte in un intero a 8 bit (valori da 0 a 255).
- **Hex / Oct:** Convertono un numero intero rispettivamente in stringa esadecimale o ottale.

### 3. Manipolazione delle Stringhe

Queste funzioni sono fondamentali per formattare le previsioni da inviare alla casella TEXT2 (es. "10-20-30"):

- **Len(stringa):** Restituisce la lunghezza di una stringa.
- **Left(stringa, n) / Right(stringa, n):** Estraggono rispettivamente *n* caratteri da sinistra o da destra.
- **Mid(stringa, inizio, n):** Estrae una sottostringa da una posizione specifica.
- **Split(stringa, separatore):** Divide una stringa in un array (es. per separare i numeri di una lunghetta).
- **Replace(stringa, cerca, sostituisci):** Sostituisce parte del testo.

#### Esempi Pratici di Utilizzo

Di seguito sono riportati piccoli script basati sulla sintassi classica supportata dal software:

##### Somma di due numeri da InputBox:

```
num1 = InputBox("Inserisci il primo numero:")
```

```
num2 = InputBox("Inserisci il secondo numero:")
```

```
' Conversione obbligatoria per evitare l'unione di stringhe
```

```
risultato = CInt(num1) + CInt(num2)
```

```
MsgBox "La somma è: " & risultato
```

**Verifica di sicurezza prima della conversione:** Poiché un errore di conversione blocca lo script, è buona norma verificare se il dato è numerico:

```
dato = "90"
```

```
If IsNumeric(dato) Then
```

```
numero = CInt(dato)
```

```
Else
```

```
MsgBox "Errore: il valore non è un numero!"
```

```
End If
```

### **Generazione di numeri casuali (1-90):**

```
Randomize
```

```
n1 = Int((90 * Rnd) + 1)
```

```
n2 = Int((90 * Rnd) + 1)
```

```
TEXT2 = n1 & "-" & n2
```

## **AGGIORNAMENTO IMPORTANTE VERS. 8.4.2026**

### **MANUALE SCRIPTING: Nuove Funzioni Native Integrate**

Il motore di scripting di Lotto Per Vincere Pro 2026 è stato potenziato con una libreria di funzioni native precompilate. Queste funzioni comunicano direttamente con il database e l'interfaccia del software, garantendo una velocità di elaborazione istantanea e una sintassi compatibile con i principali standard lottologici.

#### **1. Funzioni di Interrogazione Archivio**

Questi comandi permettono di navigare nel database delle estrazioni senza dover scrivere query SQL complesse.

- **EstrazioneFin()**
  - *Descrizione:* Restituisce il numero progressivo dell'ultima estrazione (il concorso più recente) presente in archivio. Fondamentale per avviare cicli di ricerca a ritroso.
- **Estratto(idConcorso, idRuota, Posizione)**
  - *Descrizione:* Cattura un singolo numero estratto. Richiede il numero del concorso, l'ID della ruota (da 1 a 12) e la posizione estrazionale (da 1 a 5).
- **DataEstrazione(idConcorso)**
  - *Descrizione:* Restituisce la data formattata (es. "15/05/2026") corrispondente al numero del concorso richiesto.
- **NomeRuota(idRuota) e SiglaRuota(idRuota)**
  - *Descrizione:* Traducono il codice numerico della ruota (1=Bari, 2=Cagliari... 12=Nazionale) nel suo nome completo testuale o nella sua sigla di due lettere.

#### **2. Funzioni Matematiche e Ciclometriche**

Il cuore dell'analisi lottologica. Eseguono calcoli istantanei sui numeri estratti rispettando la regola del "Fuori 90".

- **Fuori90(Numero)**
  - *Descrizione:* Applica la regola del Fuori 90. Se un numero o una somma supera il 90, sottrae 90 fino a riportarlo nel range lottologico valido (1-90). Se è negativo o zero, lo riporta in positivo.
- **Distanza(NumeroA, NumeroB)**
  - *Descrizione:* Calcola la distanza ciclomtrica tra due numeri (il risultato non supera mai 45).
- **Figura(Numero)**

- *Descrizione:* Calcola la figura lottologica di un numero (da 1 a 9).
- **Vertibile(Numero)**
  - *Descrizione:* Calcola il vertibile di un numero invertendone le cifre (es. 12 diventa 21). Gestisce correttamente le eccezioni per i numeretti, gli zerati e i gemelli.
- **Cadenza(Numero) e Decina(Numero)**
  - *Descrizione:* Estraggono rispettivamente la cifra finale (cadenza) e la decina di appartenenza di un numero (tenendo conto che il 90 fa parte della decina dell'80).
- **Diametrale(Numero) e DiametraleInDecina(Numero)**
  - *Descrizione:* Calcolano il diametrale classico (distanza 45) o il diametrale in decina (distanza 5) di un estratto.
- **Complementare(Numero) e Simmetrico91(Numero)**
  - *Descrizione:* Restituiscono rispettivamente la differenza a 90 ( $90 - n$ ) e la differenza a 91 ( $91 - n$ ).
- **Gemello(Numero)**
  - *Descrizione:* Restituisce True se il numero analizzato è un gemello (11, 22, 33...), altrimenti restituisce False.

### 3. Funzioni di Simulazione e Spoglio

Strumenti avanzati per verificare l'efficacia di un metodo nel tempo.

- **VerificaEsito(Numeri, Ruote, EstrazioneInizio, Sorte, Colpi)**
  - *Descrizione:* Motore di spoglio automatico. Partendo da un'estrazione base, viaggia nel futuro per i colpi indicati cercando i numeri giocati sulle ruote specificate. Identifica in automatico l'esito massimo raggiunto in base alla sorte richiesta (1=Ambata, 2=Ambo, ecc.) e restituisce una stringa descrittiva completa di colpo, ruota ed estratti vincenti.

### 4. Output, Formattazione e Interfaccia

Comandi essenziali per impaginare i report, gestire le pause di sistema e la grafica.

- **Scrivi(Testo)**
  - *Descrizione:* Stampa una stringa di testo nel modulo dei report. *Comando Speciale:* Inviando Scrivi "PULISCI", la casella di testo si azzerà completamente prima di una nuova ricerca.
- **Format2(Numero)**
  - *Descrizione:* Formatta visivamente i numeri aggiungendo lo zero iniziale ai numeretti (es. "5" diventa "05"), rendendo le colonne dei report perfettamente allineate.
- **StringaEstratti(idConcorso, idRuota)**
  - *Descrizione:* Cattura e formatta in un'unica stringa l'intera cinquina di una specifica ruota (es. "05.14.33.68.90").
- **Perditempo(Secondi)**
  - *Descrizione:* Funzione non bloccante che fa "respirare" il processore durante i cicli lunghi. Accetta valori decimali (es. 0.05 per mezzo decimo di secondo), mantenendo l'interfaccia del software fluida e reattiva.
- **avanzaprogessione(Testo, Massimo, Attuale)**

- *Descrizione:* Aggiorna la barra visiva di avanzamento del programma, mostrando all'utente a che punto si trova l'elaborazione di uno script molto lungo.
  - **ColoraAmbateIndex(Indice) e SpegniColori()**
    - *Descrizione:* Funzioni per l'evidenziazione visiva sul tabellone. ColoraAmbateIndex illumina una specifica cella con lo speciale colore di sfondo identificato dal codice 35280, mentre SpegniColori resetta l'intero quadro estrazionale rimuovendo ogni traccia di colore dalle celle prima di iniziare una nuova analisi visiva.
- 

## Nuova Funzione: GeneraDatiGlobali

A partire dalla versione 8.5.2026, il motore di Scripting di *Lotto Per Vincere Pro* è stato arricchito con la potentissima funzione GeneraDatiGlobali.

Questa istruzione rappresenta il "ponte" tra il calcolo matematico tradizionale e il nuovo motore di rendering visivo avanzato (WebKit). Con una sola riga di codice, permette di elaborare intere porzioni di archivio su tutte le 11 Ruote simultaneamente, restituendo a video cruscotti statistici interattivi, fluidi e di altissima qualità grafica.

### Sintassi

#### GeneraDatiGlobali(TipoAnalisi, ColpiDiAnalisi)

#### Parametri Richiesti

- **TipoAnalisi (Stringa):** Definisce quale cruscotto o tabellone visualizzare a video. I valori accettati (da scrivere tra virgolette) sono esclusivamente tre:
  - "FREQUENZE": Genera il grafico a colonne interattivo dei 10 numeri più frequenti (Top 10), con l'andamento del ritardo in sovrimpressione.
  - "RITARDI": Genera il grafico a colonne interattivo dei 10 massimi ritardatari assoluti (Top 10), con lo storico delle frequenze in sovrimpressione.
  - "TABELLONE": Genera il **Super Tabellone Analitico Interattivo**. Una griglia completa a discesa che mappa le posizioni esatte di tutti i 90 numeri, consentendo di passare istantaneamente dalla vista dei *Ritardi* a quella delle *Frequenze* tramite appositi pulsanti.
- **ColpiDiAnalisi (Numero Intero):** Indica al motore matematico quante estrazioni a ritroso scansionare a partire dall'ultima estrazione presente in archivio.

#### Comportamento

La funzione non blocca l'esecuzione del software. Il calcolo viene eseguito in background in una frazione di secondo e il risultato viene iniettato nel visualizzatore HTML5 integrato, permettendo all'utente di interagire con i dati (cambiare ruote, scorrere i tabelloni, visualizzare i tooltip passando il mouse sui numeri) senza dover ricaricare la pagina o interrogare nuovamente il database.

---

#### Esempi di Utilizzo negli Script

**Esempio 1: Lancio rapido e diretto** Se si desidera creare uno script che, all'avvio, mostri immediatamente il Tabellone Analitico calcolato sulle ultime 200 estrazioni:

VBScript

```
' Avvia direttamente il Tabellone Analitico a 200 colpi
```

```
Call GeneraDatiGlobali("TABELLONE", 200)
```

**Esempio 2: Script Interattivo con Scelta Utente (Consigliato)** Questo è il metodo migliore per creare script completi e professionali. Tramite finestre di dialogo (InputBox), lo script chiede all'utente quale analisi desidera visualizzare e su quante estrazioni effettuare la ricerca.

VBScript

Dim Colpi, TipoScelta, TipoStr

' 1. Mostra il menu all'utente

```
TipoScelta = InputBox("Scegli il tipo di analisi che vuoi visualizzare:" & vbCrLf & vbCrLf & _  
    "1 = Classifica Frequenze" & vbCrLf & _  
    "2 = Classifica Massimi Ritardi" & vbCrLf & _  
    "3 = Super Tabellone Analitico Interattivo", _  
    "MENU ANALISI LPV PRO 2026", "3")
```

' 2. Interpreta la scelta

Select Case TipoScelta

Case "1"

TipoStr = "FREQUENZE"

Case "2"

TipoStr = "RITARDI"

Case "3"

TipoStr = "TABELLONE"

Case Else

MsgBox "Scelta non valida. Verrà caricato il Tabellone di default.", 64, "LPV Pro 2026"

TipoStr = "TABELLONE"


End Select

' 3. Chiede il range di estrazioni (default 250)

```
Colpi = CInt(InputBox("Quante estrazioni a ritroso vuoi analizzare?", "RANGE DI RICERCA", 250))
```

' 4. Lancia l'interfaccia visiva

```
Call GeneraDatiGlobali(TipoStr, Colpi)
```

 **Suggerimento del Programmatore:** Per le analisi di frequenza (Top 10), un range ottimale per individuare i "numeri caldi" del momento varia dalle 18 alle 90 estrazioni. Per i Ritardi o il Tabellone Analitico, è consigliato inserire valori dai 200 colpi in su per assicurarsi di catturare e visualizzare correttamente anche gli eventuali ritardatari centenari.

## ELENCO FUNZIONI IPORTANTI DA USARE NEGLI SCRIPT

Sulla base del **CORE LOTTO PER VINCERE PRO 2026** e della documentazione tecnica, ecco il prontuario aggiornato con l'indicazione delle funzioni e delle relative proprietà (parametri) richieste per l'uso negli script o per la comprensione del motore interno:

### 1. Funzioni Matematiche e Cicloметриche

Queste funzioni operano sui numeri per riportarli alle logiche del gioco del Lotto:

- **Fuori90(NUMERO)**: Calcola il "Fuori 90" del valore indicato in NUMERO, riportandolo nell'intervallo 1-90.
- **Distanza(A, B)**: Calcola la distanza ciclometrica (massimo 45) tra i numeri A e B.
- **Figura(N)**: Restituisce la figura (valore da 1 a 9) del numero N.
- **Cadenza(N)**: Restituisce la cadenza (valore da 0 a 9) del numero N.
- **Decina(N)**: Restituisce la decina (valore da 0 a 8) del numero N.
- **Vertibile(N)**: Calcola il numero vertibile partendo dal numero N.
- **Diametrale(N)**: Restituisce il diametrale (+45) del numero N.
- **DiametraleInDecina(N)**: Calcola il diametrale in decina (+/- 5) del numero N.
- **Complementare(N)**: Restituisce il valore complementare al 90 del numero N.
- **Simmetrico91(N)**: Restituisce il valore simmetrico rispetto al 91 del numero N.
- **Gemello(N)**: Proprietà booleana che restituisce *True* se il numero N è un numero gemello (es. 11, 22, 33...).

### 2. Funzioni di Output e Interfaccia

Gestiscono la comunicazione tra lo script e l'utente:

- **Scrivi(Testo)**: Invia la stringa indicata in Testo direttamente nella casella **NOTE** del programma. Se viene usato il comando speciale "**PULISCI**", la casella viene azzerata.
- **ColoraAmbateIndex(idx)**: Evidenzia graficamente nella griglia il numero corrispondente all'indice idx (da 0 a 54).
- **DISEGNAFIGURACICLOMETRICA(NOMEFIGURA, Q1, Q2, Q3, Q4, Q5, Q6)**: Disegna sul cerchio ciclometrico una figura geometrica (da 5 a 6 lati) identificata da NOMEFIGURA utilizzando i vertici da Q1 a Q6.
- **Format2(NUMERO)**: Formatta il numero NUMERO nel formato a due cifre (es. trasforma "5" in "05").

### 3. Motori di Ricerca e Spoglio

Funzioni per l'analisi dei dati storici:







- **Estratto(idConcorso, idRuota, Posizione)**: Recupera dall'archivio l'estratto relativo al concorso idConcorso, sulla ruota idRuota (ID numerico o sigla) e nella posizione Posizione (1-5).
- **ControllaVinciteDB2(VZ)**: Esegue lo spoglio della lunghetta in TEXT2 filtrando per la vincita minima VZ (0=Ambetto, 1=Ambo, 2=Terno, 3=Quaterna, 4=Cinquina).
- **ControllaVinciteDB3(VZ)**: Simile alla precedente, ma mostra gli esiti solo sulle ruote di gioco analizzate, utilizzando lo stesso parametro di soglia VZ.
- **DataEstrazione(idConcorso)**: Restituisce la data dell'estrazione identificata dal numero di concorso idConcorso.

### 4. Gestione Ruote

- **SiglaRuota(idRuota)**: Converte l'ID numerico della ruota (es. 1) nella sua sigla corrispondente (es. "BA").
- **NomeRuota(idRuota)**: Converte l'ID o la sigla nel nome esteso della ruota (es. "Bari").
- **GetRuotaId(sigla)**: Converte la sigla di una ruota (es. "FI") nel suo identificativo numerico interno.

## NUOVA Funzione ApriContenutoInterno

La funzione ApriContenutoInterno permette di visualizzare **all'interno del programma** (senza aprire browser o visualizzatori esterni) qualsiasi tipo di contenuto:

-  **Documenti PDF**
-  **Pagine web online**
-  **File HTML locali**
-  **Immagini** (JPG, PNG, GIF, BMP, SVG)
-  **File di testo** (TXT, XML, JSON, CSS, JS)
-  **URL generici**

Tutto viene renderizzato tramite il controllo integrato nel software.

---

## SINTAXI E PARAMETRI

Function ApriContenutoInterno(ByVal InputPath As String) As Boolean

### Parametro Tipo Descrizione

InputPath String Percorso del file o URL da aprire

### Valore di ritorno:

- True → Apertura riuscita
- False → Errore (file non trovato o URL non valido)

---

## TIPI DI CONTENUTO SUPPORTATI

### 1. FILE LOCALI

Tipo	Estensione	Esempio
PDF	.pdf	ApriContenutoInterno("C:\manuale.pdf")
HTML/HTM	.html, .htm	ApriContenutoInterno("C:\pagina.html")
Immagini	.jpg, .png, .gif, .bmp, .svg	ApriContenutoInterno("C:\logo.png")
Testo	.txt, .xml, .json, .css, .js	ApriContenutoInterno("C:\note.txt")

### 2. URL WEB

Tipo	Esempio
HTTPS	ApriContenutoInterno("https://www.google.com")
HTTP	ApriContenutoInterno("http://example.com")
FTP	ApriContenutoInterno("ftp://server/file.txt")
Shorthand (aggiunge http://)	ApriContenutoInterno("www.google.com")

## PERCORSI RELATIVI

' Nella stessa cartella dell'eseguibile

```
ApriContenutoInterno(Percorso & "manuale.pdf")
```

' Sottocartella

```
ApriContenutoInterno("documenti\guida.html")
```

' Cartella superiore

```
ApriContenutoInterno("../manuali\istruzioni.pdf")
```

## CREAZIONE GRAFICI TRAMITE SCRIPT

Si possono creare grafici tramite script e non solo nella modalità a barre?

Per rispondere alla tua domanda: **assolutamente no, non sei limitato al solo grafico a barre.**

Il report HTML generato dal tuo script utilizza una potente libreria chiamata **Chart.js** per disegnare il grafico.

Attualmente, il formato è specificato rigidamente nel codice, ma puoi cambiarlo in pochi secondi modificando una singola parola.

Se scorri verso la fine dello script, all'interno della Sub FinalizzaReport, troverai questa esatta riga:

```
VBScript
```

```
jsScript = jsScript & " type: 'bar',"
```

Puoi sostituire la parola 'bar' con altri formati supportati dalla libreria. Ecco le alternative più comuni:

- **Grafico a linee:** Cambia in type: 'line', (Ottimo per visualizzare l'andamento generale e i picchi dei numeri in modo continuo).
- **Grafico a torta:** Cambia in type: 'pie',
- **Grafico a ciambella:** Cambia in type: 'doughnut',
- **Grafico radar:** Cambia in type: 'radar',

**Un piccolo consiglio tecnico:** Poiché il tuo grafico deve mostrare le frequenze di ben 90 numeri contemporaneamente, formati circolari come la torta ('pie') o la ciambella ('doughnut') risulterebbero molto caotici e illeggibili a causa dei troppi "spicchi". Per questo specifico report, le scelte visivamente più pulite e professionali rimangono le barre ('bar') o le linee ('line').

## NUOVE LINEE GUIDE (MAGGIO 2026)

Queste nuove linee guida rappresentano il protocollo definitivo per l'ottimizzazione degli script in **Lotto Per Vincere PRO 2026**. Basandosi sulle specifiche tecniche del "Core" e del manuale utente, ecco come queste regole si integrano con l'architettura del software:

### Protocollo di Sviluppo Script LPV PRO 2026

#### 1. Configurazione dell'Ambiente e Variabili

- **Niente Option Explicit:** Questa istruzione va omessa per consentire allo script di interfacciarsi correttamente con le **variabili pubbliche e gli oggetti precaricati** dal software (come LABEL4, TEXT1, TEXT2, LABEL10) senza generare errori di dichiarazione.
- **Dichiarazione Variabili:** Tutte le variabili personalizzate devono essere dichiarate all'**inizio dello script** e mai all'interno dei cicli For...Next, per garantire una gestione della memoria più efficiente durante le scansioni dell'archivio.
- **Variabile Globale Percorso:** Deve essere utilizzata direttamente (senza dichiarazione o inizializzazione) per gestire i percorsi dei file, come l'accesso al database archivio.ram o l'apertura di documenti interni.

#### 2. Performance e Fluidità (Il "Respiro")

- **Istruzione Call PerdiTempo(0.1):** È obbligatorio inserirla dopo ogni incremento di variabile e nei cicli di calcolo. Questa funzione non bloccante permette al processore di gestire i processi di sistema, mantenendo l'interfaccia del software **fluida e reattiva** anche durante elaborazioni pesanti.

#### 3. Gestione dell'Output e Visualizzazione

- **Scrivi "PULISCI":** Ogni script deve iniziare con l'istruzione Scrivi "PULISCI" per azzerare completamente la casella **NOTE (TEXT1)** prima di stampare i nuovi risultati.
- **Output Sintetico:** Oltre all'eventuale report HTML, è necessario fornire sempre un compendio rapido dei risultati direttamente nel box di testo nativo tramite la funzione Scrivi(Testo).
- **Report HTML in Dark Mode:** Per coerenza estetica con il software, i report devono avere uno stile scuro con testi ad alto contrasto e lo sfondo impostato sul colore speciale **35280** (il verde identificativo di LPV).

#### 4. Funzioni Native del Core (Uso Obbligatorio)

È vietato riscrivere funzioni di supporto personalizzate se già presenti nella libreria nativa del software. Bisogna utilizzare direttamente:

- **Matematiche/Ciclotometriche:** Fuori90(n), Distanza(a,b), Figura(n), Cadenza(n), Decina(n), Vertibile(n), Diametrale(n), DiametraleInDecina(n), Complementare(n), Simmetrico91(n).
- **Relazioni Ruote:** RuotaSimmetrica(r), RuotaGemella(r), RuotaDiametrale(r).
- **Verifiche:** IsZerato(n), IsNumeretto(n), Gemello(n).

#### 5. Operazioni sui File e Chiusura

- **Salvataggio e Apertura:** Utilizzare esclusivamente le procedure native Call SalvaFileDiTesto e Call ApriContenutoInterno sfruttando la variabile Percorso per la gestione dei file locali o URL.
- **Formato di Scambio:** Per la condivisione di listati lunghi, utilizzare il formato **RTF** per preservare la formattazione ed evitare problemi di word-wrap nelle intelligenze artificiali.
- **Chiusura di Rito:** Il listato deve sempre terminare con la chiamata alla procedura principale: **Call Main()**.

## IL PROTOCOLLO UFFICIALE (11 Regole d'Oro)

1. **Niente Option Explicit:** Rimosso tassativamente per permettere la corretta lettura delle variabili d'ambiente pubbliche (come Percorso) iniettate dal tuo software.
2. **Pulizia dell'Output:** Inserire sempre il comando Scrivi "PULISCI" all' primissimo avvio dello script per mantenere la finestra di log ordinata prima di ogni nuova elaborazione.
3. **Dichiarazione Variabili (Scope):** Tutte le dichiarazioni delle variabili (Dim) vanno raggruppate rigorosamente all'inizio della Sub (o dello script), e **mai** all'interno dei cicli For...Next o nei blocchi condizionali, per evitare errori di "Nome ridefinito".
4. **Il Respiro del Programma:** Inserire sistematicamente l'istruzione Call PerdiTempo(0.1) dopo ogni incremento importante di variabile e all'interno dei cicli pesanti per non far "congelare" il PC.
5. **La Variabile Globale Percorso:** Mai dichiararla (Dim Percorso è vietato) e mai inicializzarla. Esiste già nel core del programma e va usata direttamente per definire le path di salvataggio.
6. **Report HTML in Dark Mode:** Stile grafico scuro, testi ad alto contrasto e sfondo impostato specificamente sul colore **35280**.
7. **Salvataggio e Apertura File:** Uso esclusivo e rigoroso delle funzioni native Call SalvaFileDiTesto(Percorso & "nomefile.html", ...) e Call ApriContenutoInterno(Percorso & "nomefile.html").
8. **Output Sintetico a Video:** Oltre alla generazione del report HTML, stampare sempre un compendio testuale rapido e riassuntivo nel box di testo del software usando la funzione Scrivi.
9. **Il Formato di Scambio:** Utilizzare sempre il formato testuale **RTF** per passarci script lunghi, aggirando così i fastidiosi problemi di interruzione di riga (word-wrap).
10. **Funzioni Native del Core:** Sfruttare direttamente le funzioni matematiche e ciclotriche già integrate nel software (Diametrale, DiametraleInDecina, Vertibile, Complementare, Simmetrico91, RuotaSimmetrica, RuotaGemella, RuotaDiametrale, IsZero, IsNumeretto, Gemello, Cadenza, Figura, Distanza, Fuori90). Non bisogna mai ricrearle a fine script come funzioni personalizzate.
11. **Chiusura di Rito:** Terminare SEMPRE e obbligatoriamente il listato scrivendo Call Main() all'ultimissima riga fuori da ogni blocco, per innescare l'esecuzione.

## Fine manuale utente

# IL GIOCO È VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI

IL divieto di partecipare ai giochi con vincite in denaro per i minori è disciplinato dalla Legge n.111,art.24, commi 19-22 del 15/07/2011



**Disclaimer: nessuna previsione, garanzia o promesse di guadagni.**

**Non vi è alcuna garanzia che eventuali precedenti successi si possano applicare anche per il futuro e per la tua realtà, né possono essere usati successi precedenti, come un'indicazione del vostro futuro successo o risultati da qualsiasi informazione, contenuto o strategia.**

**Non ci assumiamo alcuna responsabilità per eventuali perdite o danni derivanti dall'uso delle informazioni contenute nel mensile o all'interno di qualsiasi informazione divulgata dai collaboratori di questo mensile in qualsiasi forma.**

**Tutto ciò che è riportato su questo mensile, documentazione, contenuti, testi, immagini, il logo, il lavoro artistico e la grafica sono di proprietà degli autori, sono protetti dal diritto d'autore nonché dal diritto di proprietà intellettuale. Sarà quindi assolutamente vietato copiare, appropriarsi, ridistribuire, riprodurre qualsiasi frase, contenuto o immagine presente su di questo mensile perché frutto del lavoro e dell'intelletto degli autori stessi.**

**È vietata la copia e la riproduzione dei contenuti e immagini in qualsiasi forma.**

**È vietata la redistribuzione e la pubblicazione dei contenuti e immagini non autorizzata espressamente dagli autori.**



**Design, Technology and Web Developer**



**LOTTO PER VINCERE PRO**

**[www.ilmiosoftware.com](http://www.ilmiosoftware.com)**

**Copyright © 2026 · All rights reserved.**