

# NOTAS DE VERSÃO

## Componente Millennium

### Projeto Milionário 2016

|                    |                                                                            |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sistema:</b>    | Millennium                                                                 |
| <b>Referência:</b> | DD_MIL_NOTAS_VERSÃO_M16_20160516                                           |
| <b>Data:</b>       | 16-05-2016                                                                 |
| <b>Versão:</b>     | V03                                                                        |
| <b>Autor:</b>      | DISTI/UGAJ                                                                 |
| <b>Descrição:</b>  | Notas de versão da componente Millennium do projeto Milionário 2016 (M16). |

#### Histórico do Documento:

| Versão | Data       | Responsável | Descrição de Alterações                                                                                                                                                           |
|--------|------------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| V.01   | 16-05-2016 | DISTI/UGAJ  | Criação do documento                                                                                                                                                              |
| V.02   | 27-06-2016 | DISTI/UGAJ  | Alteração dos programas MDCMNG e MILLRECON<br>Adicionado o procedimento de reconfiguração dos tamanhos dos ficheiros de <i>checkpoint</i>                                         |
| V.03   | 19-07-2016 | DISTI/UGAJ  | Novo programa TMIR_BEF_5626<br>Correção dos programas INMGR e OUTMGR para passarem a ter em conta se o terminal está ou não <i>signed-on</i> aquando do processamento dos pedidos |
| V.04   | 14-09-2016 | DISTI/UGAJ  | Novo programa UPDPAS8_ASF<br>Correção e melhoria do programa TMIR                                                                                                                 |

## 1. Informação de Desenvolvimento

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sistema /<br/>VERSÃO</b>       | MILL /01                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>DESCRIÇÃO</b>                  | Alterações ao sistema de jogo Millennium no âmbito do projeto M16.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>COMENTÁRIOS</b>                | <b>Não há prioridade na instalação das máquinas.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>DETALHES de<br/>INSTALAÇÃO</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Após o STOPSYS do sistema Millennium;</li> <li>2. Executar o programa UPDPAS8_ASF_BEF_M16 em todas as máquinas do sistema Millennium com as memórias ainda instaladas do dia anterior;</li> <li>3. Instalar em todas as máquinas do sistema Millennium os novos executáveis resultantes do LOTGEN (executáveis e memórias);</li> <li>4. Instalar o script KILSYS.COM e o ficheiro de configuração SHRIMG.NAM no diretório GXCOM;</li> <li>5. Converter o ficheiro SCF.FIL de cada máquina do sistema Millennium através do programa CNVSCF.</li> <li>6. Recriar os ficheiros de checkpoint em todas as máquinas do sistema Millennium através do programa CHKPNTSIZ (os ficheiros CHK0.FIL, CHK1.FIL e CHK3.FIL aumentaram de tamanho).</li> <li>7. Reconfigurar o tamanho dos ficheiros de checkpoint em todas as máquinas do sistema Millennium através do programa BLDSYS (os ficheiros CHK0.FIL, CHK1.FIL e CHK3.FIL aumentaram de tamanho).</li> <li>8. Configurar em cada máquina do sistema Millennium o valor dos novos parâmetros globais de sistema através do programa BLDSYS (parâmetros n.º 141 e n.º 142).</li> <li>9. Configurar em todas as máquinas do sistema Millennium os parâmetros de jogo dos jogos Euromilhões e M1lhão através do programa novo BLDEURSYS.</li> </ol> |
| <b>FICHEIROS<br/>ALTERADOS</b>    | <b>Consultar anexo</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>ANEXOS</b>                     | <b>DD_MIL_SOURCE_CODE_LIST_M16_20160516_V04.xls<br/>X</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

## 2. Notas

As alterações implementadas foram desenvolvidas no âmbito do projecto M16.

Neste projeto foram ainda incluídas as alterações de código fonte decorrentes das implementações, por parte da IGT, dos CRs 13, 31, 43, 44 e 67.

Dada a natureza das alterações foi necessário realizar o LOTGEN de todo o código fonte do sistema Millennium.

Foram modificadas as seguintes estruturas de dados:

- Ficheiro de configuração do sistema Millennium, SCF.FIL:
  - Definição de novos parâmetros globais de configuração relativos ao sistema Euromilhões:
    - EUSPICA – função de supressão de cancelamento interno de apostas de todos os jogos do sistema Euromilhões;
    - EUSPGICA – função de supressão de cancelamento interno de apostas por jogo dos jogos do sistema Euromilhões;
    - EUSPFIR – função de supressão dos relatórios financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações;
    - EUSPGGRR – função de supressão dos relatórios Chaves e Resultados por jogo dos jogos do sistema Euromilhões;
    - EUSPGWAG – função de supressão de apostas por jogo dos jogos do sistema Euromilhões;
    - EUSPBIR – função de supressão do relatório financeiro Prestação de Contas, substituindo a função de supressão existente SPBLRP;
    - EUSPGRR – função de supressão de relatórios Chaves e Resultados de todos os jogos do sistema Euromilhões, substituindo a função de supressão existente EUSPREP.
  - Redimensionamento da estrutura de dados de conversão do *Tipo/Índice de Jogo* no *Número de Jogo*, SCFGTN, para permitir a parametrização de três tipos de jogo novos;
- Ficheiro TMF de transações do sistema Millennium:
  - Criação de novos campos nas transações do tipo EUR (aposta, cancelamento e validação/pagamento);
  - Criação de novos campos nas transações relativas a relatórios financeiros (Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios, Remunerações e Prestação de Contas);
  - Criação de novos campos na transação relativa ao relatório de chaves e resultados dos jogos do sistema Euromilhões (Euromilhões, Chuva de Milionários e M1lhão);
  - Novas transações do tipo comando relativas à alteração de funções de supressão e outros da tela EUOMIL;
  - Aumento do tamanho da transação de aposta do jogo Euromilhões em disco. Esta transação passa de dois a três segmentos de *logging* no ficheiro TMF.

- Ficheiros de *checkpoint* do sistema Millennium CHK0.FIL, CHK1.FIL e CHK3.FIL aumentam o seu tamanho no disco em consequência da alteração da memória PASCUM (CR13).

Foi descontinuado o seguinte ficheiro de jogo:

- EUROCONF.FIL – ficheiro de configuração do jogo Euromilhões.

Foram criados os seguintes ficheiros de jogo:

- EUM1CF.FIL – novo ficheiro de configuração do jogo Euromilhões;
- RAF2CF.FIL – novo ficheiro de configuração do jogo M1lhão.

Foi criada a seguinte memória partilhada:

- GXEURCOM.ESH – memória que permite partilhar configurações relacionadas com o sistema Euromilhões e os jogos do sistema Euromilhões entre os vários programas e tarefas aplicacionais do sistema de jogo Millennium.

Foi descontinuado o seguinte programa:

- EUROCONFIG.EXE – programa utilitário de configuração dos parâmetros de jogo de Euromilhões.

Programas com menu de seleção do tipo de jogo:

A parametrização no sistema Millennium de três tipos de jogo novos é visível na interface de vários programas que possuem o menu de selecção do tipo de jogo. Na tabela em baixo listam-se os vários tipos de jogo do menu. Sombreado a amarelo está o tipo de jogo novo *Raffle* (no qual se inserem os jogos novos Chuva de Milionários e M1lhão). Os tipos de jogo 20 e 21 estão disponíveis para utilização futura.

|    |   |          |
|----|---|----------|
| 1  | - | Lotto    |
| 2  | - | Sports   |
| 3  | - | Numbers  |
| 4  | - | Joker    |
| 5  | - | Bingo    |
| 6  | - | Wintip   |
| 7  | - | Todays C |
| 8  | - | Todays T |
| 9  | - | Super D  |
| 10 | - | Super T  |
| 11 | - | Langen   |
| 12 | - | Score    |
| 13 | - | Super S  |
| 14 | - | Instant  |
| 15 | - | Results  |
| 16 | - | Passive  |
| 17 | - | EuroMil  |
| 18 | - | Oddset   |
| 19 | - | Raffle   |
| 20 | - |          |
| 21 | - |          |

Como exemplos de programas que possuem o menu de selecção do tipo de jogo tem-se:

- PJPRIZES;
- MULTIWIN;
- Etc.
- PJRESULTS;
- SHARECLC;
- RESULTS;
- SHAREUPD;

### 3. Código Fonte

Os ficheiros de código fonte alterados encontram-se listados no ficheiro DD\_MIL\_SOURCE\_CODE\_LIST\_M16\_20160516\_V04.xlsx (também estão listados os ficheiros com as implementações dos CRs já referidos).

| Tipo de Ficheiro                               | Extensão do Ficheiro | Total de Ficheiros M16 |             |
|------------------------------------------------|----------------------|------------------------|-------------|
|                                                |                      | Novos                  | Modificados |
| Script DCL                                     | .COM                 | 0                      | 1           |
| Ficheiro de Definições de Código Fonte Fortran | .DEF                 | 8                      | 7           |
| Ficheiro de Código Fonte Fortran               | .FOR                 | 21                     | 33          |
| Ficheiro de Linkagem EXE                       | .LNK                 | 4                      | 10          |
| Ficheiro de Linkagem ESH                       | .LSH                 | 1                      | 0           |
| Ficheiro de Configuração de Script DCL         | .NAM                 | 0                      | 1           |
| Ficheiro de Opções de Linkagem                 | .OPT                 | 0                      | 1           |
| <b>Total</b>                                   |                      | <b>34</b>              | <b>53</b>   |

Nota: Dada a natureza das alterações foi necessário compilar todo o código fonte do sistema Millennium (LOTGEN).

### 4. Programas/Executáveis

#### Programa BLDSYS

Foram criados os parâmetros globais do sistema Millennium n.ºs 141 e 142 (opção 1 - Change a global system parameter do programa).

| N.º do Parâmetro Global | Nome    | Função                                                                                               |
|-------------------------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 141                     | EUSPFIR | Ativa/Suprime os relatórios financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações |
| 142                     | EUSPICA | Ativa/Suprime os cancelamentos internos de apostas dos jogos do sistema Euromilhões                  |

Foram renomeados os nomes dos parâmetros globais de sistema n.ºs 126 e 129 (opção 1 - Change a global system parameter do programa).

| N.º do Parâmetro Global | Nome                 | Função                                                                           |
|-------------------------|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 126                     | EUSPGRR<br>(EUSPREP) | Ativa/Suprime os relatórios Chaves e Resultados dos jogos do sistema Euromilhões |
| 129                     | EUSPBIR              | Ativa/Suprime os relatórios financeiros Prestação de Contas                      |

(SPBLRP)

## Programa CNVSCF

Este programa é um utilitário com o propósito de reestruturar à medida o ficheiro SCF.FIL do sistema de jogo Millennium.

No âmbito do projeto M16 houve a necessidade de alterar este programa para introduzir um tipo de jogo novo no sistema (não existiam mais tipos de jogo disponíveis para utilização).

O efeito prático desta configuração é o aumento da dimensão do ficheiro SCF.FIL, em consequência da introdução do tipo de jogo novo na estrutura SCFGTN (tabela de conversão do *Tipo/Índice de Jogo* no *Número de Jogo*).

Nota 1: o programa deverá ser executado, única e exclusivamente, imediatamente após a instalação dos novos binários do sistema Millennium decorrentes do projeto M16 e antes de qualquer configuração que seja necessária realizar antes do primeiro arranque do sistema.

Nota 2: foram introduzidos mais dois tipos de jogo na estrutura SCFGTN para utilização futura, para assim se evitar nova reestruturação no futuro.

```

POSYSD::SCML> R CNVSCF
16:38:46 CONSOLE Copyright 2011 GTECH Corp. All rights reserved.
16:38:46 CONSOLE
16:38:46 CONSOLE CURRENT FILE:

Directory GXPROJ:[TSK]

SCF.FIL;1                                108/108                27-JAN-2014 08:13:09.02

Total of 1 file, 216/216 blocks.
16:38:46 CONSOLE Old file size =                24
16:38:46 CONSOLE New file size =                24
16:38:46 CONSOLE
16:38:46 CONSOLE Number of records to convert >                1
16:38:46 CONSOLE
16:38:46 CONSOLE Are you sure you want to convert SCF file >Y
16:38:50 CONSOLE Allocating & clearing FILE:SCF.NEW                100 sectors
16:38:50 CONSOLE Clearing                107 VAX sectors in FILE:SCF.NEW
16:38:50 CONSOLE INITIALIZATION COMPLETE FOR FILE:SCF.NEW
16:38:50 CONSOLE STARTING...
16:38:50 CONSOLE Renaming FILE:SCF.FIL to FILE:SCF.OLD
16:38:50 CONSOLE Renaming FILE:SCF.NEW to FILE:SCF.FIL
16:38:50 CONSOLE
16:38:50 CONSOLE Files after conversion:

Directory GXPROJ:[TSK]

SCF.FIL;1                                108/108                18-MAY-2016 16:38:50.71
SCF.OLD;1                                108/108                27-JAN-2014 08:13:09.02

Total of 2 files, 216/216 blocks.
16:38:50 CONSOLE SCF file converted successfully!
16:38:50 CONSOLE STOP0001 ***** SUCCESS
POSYSD::SCML>

```

## Programa DMPTOOL

Este programa utilitário foi atualizado na sequência da reestruturação do ficheiro SCF.FIL para permitir a consulta do seu conteúdo.

```
POSYSD:SCML> R GXUTL:DMPTOOL
16:40:01 CONSOLE Copyright 2011 GTECH Corp. All rights reserved.
16:40:01 CONSOLE <<<<< DMPTOOL >>>>>
16:40:01 CONSOLE
```

Money unit currently in use: -2

- 1 - Lotto
- 2 - Sports
- 3 - Numbers
- 4 - Joker
- 5 - Bingo
- 6 - Wintip
- 7 - Todays C
- 8 - Todays T
- 9 - Super D
- 10 - Super T
- 11 - Langen
- 12 - Score
- 13 - Super S
- 14 - Instant
- 15 - Results
- 16 - Passive
- 17 - EuroMil
- 18 - Oddset
- 19 - Raffle
- 20 -
- 21 -

- 22 - DAF file
- 23 - ASF file
- 24 - WRF file
- 25 - SCF file
- 26 - PPF file
- 27 - Change money unit

```
16:40:01 CONSOLE Enter file type >
```

## Programa TSTLOG

Este programa utilitário foi atualizado na sequência da alteração da composição da transação do tipo EUR (aposta, cancelamento e validação). A sua função é testar as rotinas de escrita e leitura das transações do ficheiro TMF.

## Programa BLDEURSYS

Este programa foi criado para configuração/gestão, no sistema Millennium, dos parâmetros dos jogos do sistema Euromilhões. Este programa substitui o programa existente de configuração do jogo Euromilhões EUROCONFIG.

Este programa permite:

- Criar os ficheiros de configuração dos jogos Euromilhões e M1lhão, respectivamente, EUM1CF.FIL e RAF2CF.FIL;
- Consultar a configuração dos jogos Euromilhões e M1lhão;
- Alterar a configuração dos jogos Euromilhões e M1lhão.

Nota: qualquer alteração que seja guardada afeta apenas o ficheiro de configuração do jogo que se está configurar; as memórias do sistema Millennium não são atualizadas. Isto significa que qualquer alteração aos parâmetros de jogo afetam apenas o próximo arranque do sistema Millennium.

Funcionalidades do programa BLDEURSYS:

- Jogo Euromilhões
  - Mostrar
    - Estado do Jogo;
    - Revisão do Jogo (\*\*);
    - Tipo/Índice do Jogo (\*);
    - Número do Jogo (Externo) (\*);
    - Preço da Aposta (Cêntimos de Euro);
    - Número Máximo de Apostas;
    - Muti-Semanas (Bitmap);
    - Jogo M1lhão Associado?;
    - NIF Obrigatório para Registo de Apostas?;
    - Número Mínimo de Apostas Chuva de Milionários com Representação em Intervalo;
    - Nome Abreviado do Jogo;
    - Nome Longo do Jogo;
    - Nome do Ficheiro de Configuração (\*);
    - Option Flags do Jogo no Sign-on (\*\*);
    - Option Flags do Jogo no Control Request (\*\*).

(\*) – parâmetro não editável, sendo o seu valor definido aquando da criação do ficheiro de configuração.

(\*\*) – parâmetro não editável, sendo o seu valor incrementado em uma unidade pelo próprio programa de configuração de cada vez que se salvam as alterações.

(\*\*\*) – parâmetro não editável, sendo o seu valor alterado pelo programa de configuração consoante o valor de parâmetros editáveis específicos (por ex., o parâmetro de configuração relativo à obrigatoriedade do NIF altera o campo *Option Flags do Jogo no Control Request*).

- Alterar
  - Estado do Jogo;
  - Preço da Aposta (Cêntimos de Euro);
  - Número Máximo de Apostas;
  - Muti-Semanas (Bitmap);
  - Jogo M1lhão Associado?;



## Direção de Sistemas e Tecnologias de Informação

- NIF Obrigatório para Registo de Apostas?;
- Número Mínimo de Apostas Chuva de Milionários com Representação em Intervalo;
- Nome Abreviado do Jogo;
- Nome Longo do Jogo;

Nota: de cada vez que se salvam as alterações no ficheiro de configuração do jogo, a revisão do jogo incrementa uma unidade.

### ○ Criar Ficheiro

Aquando da criação do ficheiro de configuração de jogo, o programa pede ao utilizador que introduza o número de blocos do ficheiro a criar. O utilizador deverá introduzir 200. Durante a criação do ficheiro é definido a configuração *baseline* e por omissão do jogo que se segue:

|                                                                                |                        |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| ▪ Estado do Jogo                                                               | = DESATIVADO           |
| ▪ Revisão do Jogo                                                              | = 0                    |
| ▪ Tipo/Índice do Jogo (*)                                                      | = 17 / 1               |
| ▪ Número do Jogo (Externo) (*)                                                 | = 1                    |
| ▪ Preço da Aposta (Cêntimos de Euro)                                           | = 0                    |
| ▪ Número Máximo de Apostas                                                     | = 0                    |
| ▪ Muti-Semanas (Bitmap)                                                        | = 80 00 00 00 00 00 00 |
| ▪ Jogo M1lhão Associado?                                                       | = NÃO                  |
| ▪ NIF Obrigatório para Registo de Apostas?                                     | = NÃO                  |
| ▪ Número Mínimo de Apostas Chuva de Milionários com Representação em Intervalo | = 0                    |
| ▪ Nome Abreviado do Jogo                                                       | = <VAZIO>              |
| ▪ Nome Longo do Jogo                                                           | = <VAZIO>              |
| ▪ Nome do Ficheiro de Configuração (*)                                         | = GXTSK:EUM1CF.FIL     |
| ▪ Option Flags do Jogo no Sign-on (*)                                          | = 0004                 |
| ▪ Option Flags do Jogo no Control Request (*)                                  | = 0054                 |

(\*) – configuração *baseline*.

### ○ Voltar

## • Jogo M1lhão

### ○ Mostrar

- Estado do Jogo;
- Revisão do Jogo (\*\*);
- Tipo/Índice do Jogo (\*);
- Número do Jogo (Externo) (\*);
- Preço da Aposta (Cêntimos de Euro);
- Muti-Semanas (Bitmap);
- Número Mínimo de Apostas com Representação em Intervalo;
- Jogo Standalone?;
- NIF Obrigatório para Registo de Apostas (standalone)?;
- Número Máximo de Apostas (standalone);
- Nome Abreviado do Jogo;

## Direção de Sistemas e Tecnologias de Informação

- Nome Longo do Jogo;
- Nome do Ficheiro de Configuração (\*);
- Option Flags do Jogo no Sign-on (\*\*);
- Option Flags do Jogo no Control Request (\*\*).

(\*) – este parâmetro não é editável, sendo o seu valor definido aquando da criação do ficheiro de configuração.

(\*\*) – sendo o seu valor incrementado em uma unidade pelo próprio programa de configuração de cada vez que se salvam as alterações.

(\*\*) – parâmetro não editável, sendo o seu valor alterado pelo programa de configuração consoante o valor de parâmetros editáveis específicos (por ex., o parâmetro de configuração da obrigatoriedade do NIF altera o campo *Option Flags do Jogo no Control Request*).

- Alterar
  - Estado do Jogo;
  - Número Mínimo de Apostas com Representação em Intervalo;
  - Preço da Aposta (Cêntimos de Euro);
  - Jogo Standalone?;
  - NIF Obrigatório para Registo de Apostas (standalone)?;
  - Número Máximo de Apostas;
  - Muti-Semanas (Bitmap);
  - Nome Abreviado do Jogo;
  - Nome Longo do Jogo.

Nota: de cada vez que se guardam as alterações no ficheiro de configuração do jogo, a revisão do jogo incrementa uma unidade.

- Criar Ficheiro

Aquando da criação do ficheiro de configuração de jogo, o programa pede ao utilizador que introduza o número de blocos do ficheiro a criar. O utilizador deverá introduzir 200. Durante a criação do ficheiro é definido a configuração *baseline* e por omissão do jogo que se segue:

- |                                                           |                        |
|-----------------------------------------------------------|------------------------|
| ▪ Estado do Jogo                                          | = DESATIVADO           |
| ▪ Revisão do Jogo                                         | = 0                    |
| ▪ Tipo/Índice do Jogo (*)                                 | = 19 / 1               |
| ▪ Número do Jogo (Externo) (*)                            | = 3                    |
| ▪ Preço da Aposta (Cêntimos de Euro)                      | = 0                    |
| ▪ Muti-Semanas (Bitmap)                                   | = 80 00 00 00 00 00 00 |
| ▪ Número Mínimo de Apostas com Representação em Intervalo | = 0                    |
| ▪ Jogo Standalone?                                        | = NÃO                  |
| ▪ NIF Obrigatório para Registo de Apostas (standalone)?   | = NÃO                  |
| ▪ Número Máximo de Apostas (standalone)                   | = 0                    |
| ▪ Nome Abreviado do Jogo                                  | = <VAZIO>              |
| ▪ Nome Longo do Jogo                                      | = <VAZIO>              |

Direção de Sistemas e  
Tecnologias de Informação

- |                                               |                    |
|-----------------------------------------------|--------------------|
| ▪ Nome do Ficheiro de Configuração (*)        | = GXTSK:RAF2CF.FIL |
| ▪ Option Flags do Jogo no Sign-on (*)         | = 0004             |
| ▪ Option Flags do Jogo no Control Request (*) | = 0054             |

(\*) – configuração *baseline*.

- Voltar

## Programa TMIR

Em resultado das alterações à composição das transações do tipo EUR e das transações relativas a relatórios (financeiros e chaves e resultados), o programa tmir foi alterado (este programa aplica-se somente para datas CDC não anteriores à data CDC de entrada em produção do projeto M16).

As modificações de que o programa foi alvo são as seguintes:

- Apresentação de conteúdo transacional novo e na forma da sua apresentação (layout);
- Melhoria da interface do programa;
- Introdução de um novo parâmetro de entrada no programa que permite excluir todas as transações do tipo IGS do relatório gerado;
- Introdução de mais filtros do tipo *offset/value*;
- Introdução de informação nova e em falta no relatório gerado;
- Valor do parâmetro novo e o dos parâmetros em falta foi adicionado à lista de parâmetros no início do relatório;
- Informação estatística mais detalhada relativa às transações do tipo EUR foi adicionada no final do relatório.

### i. Transações do tipo EUR

#### a. Cabeçalho da transação

Relativamente aos campos que constituem o cabeçalho, foram adicionados dois campos novos com os seguintes descritivos:

- CMIL – toma o valor Y ou N, consoante a transação tem ou não associado o jogo Chuva de Milionários;
- M1LH – toma o valor Y ou N, consoante a transação tem ou não associado o jogo M1lhão.

Ainda relativamente ao cabeçalho, o campo JOKER, que já existe, passa a tomar o valor Y ou N, consoante o boletim do jogo Euromilhões tinha ou não selecionado apostar no jogo Joker.

Os campos JOKER, CMIL e M1LH aplicam-se consoante o subtipo da transação EUR:

- JOKER – aplica-se apenas ao subtipo Aposta da transação EUR do jogo Euromilhões;

Direção de Sistemas e  
Tecnologias de Informação

- CMIL – aplica-se aos subtipos Aposta, Cancelamento e Validação da transação EUR do jogo Euromilhões;
- M1LH – aplica-se aos subtipos Aposta e Cancelamento da transação EUR do jogo Euromilhões.

b. Detalhe da transação do subtipo Aposta (do jogo Euromilhões)

Foram acrescentados os seguintes campos:

- NIF do Apostador (sempre que a aposta foi registada com NIF, este surge no relatório substituído por \*\*\*\*\*);
- Canal de Vendas;
- Identificador da Mensagem de Aposta enviada para o sistema Euromilhões;
- Código da Aposta M1lhão;
- Número do Sorteio M1lhão;
- Quantidade de Apostas M1lhão;
- Primeiro Código M1lhão;
- Último Código M1lhão;
- Número do Sorteio Chuva de Milionários;
- Quantidade de Apostas Chuva de Milionários;
- Primeiro Código Chuva de Milionários;
- Último Código Chuva de Milionários.

c. Detalhe da transação do subtipo Cancelamento (de aposta do jogo Euromilhões)

Foram acrescentados os seguintes campos:

- Identificador da Mensagem de Cancelamento enviada para o sistema Euromilhões;
- Hora do Cancelamento da Aposta (no sistema Euromilhões);
- Código da Aposta M1lhão;
- Código de Cancelamento da Aposta M1lhão;
- Valor do Cancelamento da Aposta M1lhão.

d. Detalhe da transação do subtipo Validação

Foram acrescentados os seguintes campos à validação de uma aposta do jogo Euromilhões:

- Identificador da Mensagem de Validação enviada para o sistema Euromilhões;
- Número de Identificação Bancária (quando aplicável);
- NIF do Apostador (quando aplicável, o NIF surge no relatório substituído por \*\*\*\*\*);
- Indicação de que o pagamento do prémio requer ou não a confirmação do NIF;
- O Valor Líquido do Prémio (quando aplicável);
- O Valor do Imposto do Selo (quando aplicável).

Os campos apresentados na transação de validação de uma aposta do jogo M1lhão são os mesmos que os do jogo Euromilhões.

ii. Transações relativas a relatórios financeiros

a. Cabeçalho da transação

Não foram feitas alterações.

b. Detalhe da transação

Foram acrescentados os seguintes campos:

- Identificador da Mensagem de Relatório Financeiro enviada para o sistema Euromilhões.

Aplicável aos relatórios financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios, Remunerações e Prestação de Contas.

- *Bitmap* da presença/ausência de informação financeira dos jogos externos ao sistema Millennium (Euromilhões, M1lhão e Placard).

Aplicável aos relatórios financeiros Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações. No relatório tmir, o campo configura-se na forma,

XGames ND> 100

O *bitmap* é composto por três bits, representando cada um, da direita para a esquerda, os jogos Euromilhões, M1lhão e Placard. O bit 0 significa que a informação financeira do jogo correspondente constava na resposta enviada ao Terminal Altura; o bit 1 significa o contrário. Neste exemplo, só a informação financeira do jogo Placard não constou na resposta enviada ao terminal.

- *Bitmap* da presença/ausência de informação financeira dos sistemas externos ao sistema Millennium (Euromilhões e ABP).

Aplicável ao relatório financeiro Resumo de Caixa. No relatório tmir, o campo configura-se na forma,

XSystems ND> 10

O *bitmap* é composto por dois bits, representando cada um, da direita para a esquerda, os sistemas Euromilhões e ABP. O bit 0 significa que a informação financeira do sistema correspondente constava na resposta enviada ao Terminal Altura; o bit 1 significa o contrário. Neste exemplo, só a informação financeira do sistema ABP não constou na resposta enviada ao Terminal Altura.

iii. Transações relativas a relatórios de chaves e resultados

a. Cabeçalho da transação

Não foram feitas alterações.

## b. Detalhe da transação

Foram acrescentados os seguintes campos:

- Identificador da Mensagem de Relatório Chaves e Resultados enviada para o sistema Euromilhões;
- Tipo do Jogo;
- Índice do Jogo.

Aplicável apenas aos jogos do sistema Euromilhões (Euromilhões, Chuva de Milionários e M1lhão).

## iv. Transações do tipo CRS

Foi acrescentado ao detalhe das transações do tipo CRS o valor do campo `Instant crs ref #` (somente a transação de validação/pagamento de prémio de LI já contemplava este campo).

## v. Melhoria da interface do programa TMIR

O sombreado amarelo assinala as alterações introduzidas na interface do programa TMIR.

```

POSYSD::SCML> R TMIR
16:49:59 CONSOLE Copyright 2011 GTECH Corp. All rights reserved.

<<<<< TMIR Transaction Master File Inquiry V01 >>>>>

16:50:01 CONSOLE Enter file device (Disk, Tape) >D
16:50:02 CONSOLE Enter file type (Tmf, Carryover, Draw) >T
16:50:02 CONSOLE Enter file name (VOLN:FILENAME) >PRIM:MTMF01.FIL
16:50:06 CONSOLE Enter report file name: >TMIRREP.DAT
16:50:06 CONSOLE Enter terminal number (A=all) >A
16:50:07 CONSOLE Exclude EM transactions (Y/N) >N
16:50:07 CONSOLE Exclude IGS transactions (Y/N) >N
16:50:08 CONSOLE Enter starting serial number (A=all/E=EuroMil/P=Placard) >A
16:50:08 CONSOLE Enter starting time (A=all) >A
16:50:09 CONSOLE Enter report option (Detail,Summary) >D
16:50:09 CONSOLE Scramble serial numbers (Y/N) >N
*** OFFSETS ***** VALUES *****
* Trx Status(1)...: Good(1)/Void(2)/CashExchg(4)/Cash(5)/Reject(6) *
* Trx Error(2)...: Noer(0)/Invl(1)/Synt(2)/Supr(3)/NotOn(4)/Sdor(5) *
* Sdrw(6)/Rety(15)/Vinq(16)/Grev(18)/Bcrs(33) *
* Trx Type(9).....: Wag(1)/Can(2)/Ican(3)/Val(4)/Ret(5)/Spe(7)/Crs(9) *
* Eur(11)/Igs(12) *
* Game Num(10)....: TotobolaNormal(1)/Totoloto(2)/TotobolaExtra2(3) *
* Loto2(4)/Joker(5)/TotolotoSab(6)/TotolotoQua(7) *
* Classica(8)/Popular(9)/TotobolaExtra1(10) *
* Game Type(11)...: Loto(1)/Sports(2)/Joker(4)/Results(15)/Pas(16) *
* Eur(17)/Odds(18)/Raffle(19) *
* Spe Func(25)....: Son(1)/Soff(2)/SalRep(5)/GamRep(6)/Reprint(7) *
* CtrlReq(19)/BilRep(51) *
* Eur TrxType(25)..: Wag(1)/Can(2)/Val(4) *
* Eur WagChan(45)..: Retlr(1)/Web(2)/SMS(3)/PortalMed(4)/Mob(5) *
* Igs TrxType(25)..: Wag(0)/Can(1)/Val(2)/Pay(3)/Rep(4) *
*****
16:50:10 CONSOLE Enter first offset (A=all) >A
POSYSD::SCML>

```

vi. Lista de parâmetros de entrada e informação estatística mais detalhada

O sombreado amarelo assinala as alterações introduzidas no relatório tmir.

[...]

## REPORT BASED ON FOLLOWING PARAMETERS

```

DEVICE -----> DISK
FILE TYPE -----> DAILY TMF
FILE NAME -----> PRIM:MTMF01.FIL
TAPE DRIVE ----->
TERMINAL NUMBER -----> ALL
EXCLUDE EM TRX -----> NO
EXCLUDE IGS TRX -----> NO
EUROMIL EXT SER # ----->
PLACARD EXT SER # ----->
STARTING SERIAL -----> 1
ENDING SERIAL -----> 999999999
STARTING TIME -----> 00:00:00
ENDING TIME -----> 00:00:00
REPORT OPTION -----> DETAIL
SERIAL NUMBERS -----> INTERNAL
OFFSETS ----->
VALUES -----> -1 : -1 : -1 : -1 : -1 :

```

[...]

### Euro Milhoes transactions

|              | COUNT |
|--------------|-------|
| Wagers       |       |
| EM+M1LHAO    | 91    |
| TOTAL wagers | 91    |

### TOTAL count of EM wager transactions by multiple bet type

|          | 5N | 6N | 7N | 8N | 9N | 10N | 11N | SUBTOT | S     |
|----------|----|----|----|----|----|-----|-----|--------|-------|
| 2S       | -  | 2  | 1  | 1  | 1  | 1   | 2   | 8      |       |
| 3S       | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   |     | 6      |       |
| 4S       | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |     |     | 5      |       |
| 5S       | 1  | 1  | 1  | 1  |    |     |     | 4      |       |
| 6S       | 1  | 1  | 1  |    |    |     |     | 3      |       |
| 7S       | 1  | 1  | 1  |    |    |     |     | 3      |       |
| 8S       | 1  | 1  | 1  |    |    |     |     | 3      |       |
| 9S       | 2  | 1  | 1  |    |    |     |     | 4      |       |
| 10S      | 1  | 1  |    |    |    |     |     | 2      |       |
| 11S      | 1  | 1  |    |    |    |     |     | 2      |       |
| 12S      | 2  | 1  |    |    |    |     |     | 3      |       |
| SUBTOT N | 12 | 12 | 8  | 4  | 3  | 2   | 2   | 43     | TOTAL |

### TOTAL count of EM wager transactions with 1, 2, 3, 4 and 5 simple bets

| # Simple Bets | COUNT |
|---------------|-------|
| 1             | 41    |
| 2             | 2     |
| 3             | 1     |
| 4             | 1     |
| 5             | 3     |
| TOTAL         | 48    |

|               | COUNT | TOT AMT | EM AMT | M1LHAO AMT |
|---------------|-------|---------|--------|------------|
| Cancels       |       |         |        |            |
| EM+M1LHAO     | 9     | 195.00  | 171.60 | 23.40      |
| TOTAL cancels | 9     | 195.00  | 171.60 | 23.40      |

|                           | COUNT    | TOT AMT | EM AMT    | M1LHAO AMT  |
|---------------------------|----------|---------|-----------|-------------|
| validations               |          |         |           |             |
| EM                        | 2        | 300.00  | 300.00    | 0.00        |
| EM+CMIL                   | 11       | 594.03  | 594.03    | 0.00        |
| TOTAL validations         | 13       | 894.03  | 894.03    | 0.00        |
| Euro Milhoes bets (gross) |          |         |           |             |
|                           | TOT BETS | EM BETS | CMIL BETS | M1LHAO BETS |
| Bets                      |          |         |           |             |
| EM+M1LHAO                 | 18016    | 9008    | 0         | 9008        |
| TOTAL bets                | 18016    | 9008    | 0         | 9008        |

[...]

## Programa VISION

A tela do programa VISION de monitorização dos parâmetros de sistema relativos ao sistema Euromilhões, EUROMIL, foi alterada na forma e no conteúdo.

Nesta nova versão:

- A alteração do valor de um parâmetro decorre do processamento de um comando *vision* introduzido pelo utilizador;
- Qualquer alteração no valor de parâmetros passa a ser realizada apenas no sistema primário, que depois se propaga pelos outros sistemas (atualmente a alteração do valor do parâmetro nos vários sistemas ocorre nos próprios sistemas de forma independente e a pedido do utilizador);
- A alteração do valor dá origem ao registo de uma transação do tipo CMD (*Command*) no ficheiro TMF;
- A alteração de parâmetros da tela EUROMIL é registada no log de consola do sistema Millennium (como acontece atualmente);
- O comando *vision* de acesso à tela mantém-se (EURomil);
- Os valores dos parâmetros de ação global (funções de supressão e outros) no arranque do sistema Millennium são definíveis no programa BLDSYS antes do arranque do mesmo.

```

**** Euro Milhoes snapshot ****                we 18.05.2016  18:05:23      Primary-A

QUEUES  >  INMGR           0    COMMGR           0    OUTMGR           0

        >  *EURCON         1    COMMGR Attached?  Yes
          *EURTMO         40    Time Attached    17.05.2016  17:10:19
          *FINTMO         20    Time Last Detach  ??:??:???? ??:??:??

EUR      >  *SUPWAg         0    *SUPCan         0    *SUPVAL         0    *SUPGRre        0
          *SUPFire         0    *SUPBire         0    *SUPICan         0

----- E U R   S Y S   S T A T I S T I C S -----
Next Cross Ref #  0                Msg TIMO/Alrdy TIMO  0/0
Msg  PutQ/GetQ    0/0                Wagers              0/0
Err  PutQ/GetQ    0/0                Cancels              0/0
Ican Sent/Failed  0/0                Validations           0/0
Ican Not Sent     0                  Payments              0/0
                                   Fin Reports             0/0

```



Enter change, !eur game number, or vision command

Na tela é possível visualizar a seguinte informação:

- Número de mensagens nas *queues* das tarefas aplicacionais relativas ao sistema Euromilhões (novo):
  - INMGR;
  - COMMGR;
  - OUTMGR.
- Estado da ligação do sistema Millennium ao sistema Euromilhões (EURCON);
- Tempo de time out das mensagens de aposta, cancelamento, validação, relatório de chaves e resultados e relatório de prestação de contas, EURTMO;
- Tempo de time out das mensagens dos relatórios financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações, FINTMO;
- Se a tarefa aplicacional COMMGR está ou não *attached* ao sistema Euromilhões;
- Dia e hora do *attachment* da tarefa aplicacional COMMGR no formato dd.mm.yyyy hh24:mi:ss;
- Dia e hora da última ocorrência de *detachment* da tarefa aplicacional COMMGR no formato dd.mm.yyyy hh24:mi:ss;
- Valores das funções de supressão:
  - Global:
    - Registo de Apostas dos jogos do sistema Euromilhões, SUPWAg;
    - Cancelamento de Apostas dos jogos do sistema Euromilhões, SUPCAn;
    - Validação/pagamento de prémios dos jogos do sistema Euromilhões, SUPVAl;
    - Relatório Chaves e Resultados dos jogos do sistema Euromilhões, SUPGRre;
    - Relatórios Financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações, SUPFire (novo);
    - Relatório Financeiro Prestação de Contas, SUPBlre;
    - Cancelamentos Internos de Apostas dos jogos do sistema Euromilhões, SUPICAn (novo);
  - De Jogo (novo):
    - Euromilhões:
      - Registo de Apostas, SUPWAg;
      - Relatório Chaves e Resultados, SUPGRre;
      - Cancelamentos Internos de Apostas, SUPICAn.
    - Chuva de Milionários:
      - Relatório Chaves e Resultados, SUPGRre.
    - Milhão:
      - Relatório Chaves e Resultados, SUPGRre.
- Informação Estatística relativa ao sistema Euromilhões:
  - O próximo identificador da mensagem a enviar para o sistema Euromilhões;
  - Contador de mensagens enviadas com sucesso para o sistema Euromilhões;
  - Contador de mensagens recebidas com sucesso do sistema Euromilhões;
  - Contador de erros no envio de mensagens para o sistema Euromilhões;
  - Contador de erros na obtenção de mensagens do sistema Euromilhões;
  - Contador de mensagens de cancelamento interno enviadas com sucesso para o sistema Euromilhões;

Direção de Sistemas e  
Tecnologias de Informação

- Contador de mensagens de cancelamento interno que não foram possíveis de enviar para o sistema Euromilhões;
- Contador de mensagens de cancelamento interno que não foram enviadas para o sistema Euromilhões (por ex., a função estava suprimida);
- Contador de mensagens *Timed Out* dos tipos:
  - Apostas;
  - Cancelamento;
  - Validação;
  - Pagamento de Prémios;
  - Relatório Financeiro (Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações).
- Contador de mensagens *Already Timed Out* dos tipos:
  - Apostas;
  - Cancelamento;
  - Validação;
  - Pagamento de Prémios;
  - Relatório Financeiro (Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações).

Na tela é possível alterar a seguinte informação:

- Estado da ligação do sistema Millennium ao sistema Euromilhões, EURCON;

| Comando | Valor | Ação                                   |
|---------|-------|----------------------------------------|
| EURCO   | 1     | Abre a ligação ao sistema Euromilhões  |
| EURCO   | 0     | Fecha a ligação ao sistema Euromilhões |

- Tempo de time out das mensagens que não das mensagens dos relatórios financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações, EURTMO;

| Comando | Valor               | Ação                                                                                                                                                |
|---------|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| EURTM   | {1,2,...,50}<br>seg | Define o valor de time out em segundos das mensagens de Apostas, Cancelamento, Validação e dos relatórios Chaves e Resultados e Prestação de Contas |

Nota: a alteração deste parâmetro requer a introdução de password (SUPORTE).

- Tempo de time out das mensagens dos relatórios financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações, FINTMO;

| Comando | Valor               | Ação                                                                                                                                         |
|---------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FINTM   | {1,2,...,50}<br>seg | Define o valor de time out em segundos das mensagens dos relatórios financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações |

Nota: a alteração deste parâmetro requer a introdução de password (SUPORTE).

- Valores das funções de supressão:

- Globais:

- Registo de Apostas dos jogos do sistema Euromilhões, SUPWAg;

| Comando | Valor | Ação                                     |
|---------|-------|------------------------------------------|
| SUPWA   | 1     | Suprime o processo de registo de apostas |
| SUPWA   | 0     | Ativa o processo de registo de apostas   |

- Cancelamento de Apostas dos jogos do sistema Euromilhões, SUPCAn;

| Comando | Valor | Ação                              |
|---------|-------|-----------------------------------|
| SUPCA   | 1     | Suprime o cancelamento de apostas |
| SUPCA   | 0     | Ativa o cancelamento de apostas   |

- Validação/pagamento de prémios dos jogos do sistema Euromilhões, SUPVAI;

| Comando | Valor | Ação                           |
|---------|-------|--------------------------------|
| SUPVA   | 1     | Suprime a validação de apostas |
| SUPVA   | 0     | Ativa a validação de apostas   |

- Relatório Chaves e Resultados dos jogos do sistema Euromilhões, SUPGRre;

| Comando | Valor | Ação                                    |
|---------|-------|-----------------------------------------|
| SUPGR   | 1     | Suprime o relatório Chaves e Resultados |
| SUPGR   | 0     | Ativa o relatório Chaves e Resultados   |

- Relatórios Financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações, SUPFIre (novo);

| Comando | Valor | Ação                              |
|---------|-------|-----------------------------------|
| SUPFI   | 1     | Suprime os relatórios financeiros |
| SUPFI   | 0     | Ativa os relatórios financeiros   |

- Relatório Financeiro Prestação de Contas, SUPBIre;

| Comando | Valor | Ação                                    |
|---------|-------|-----------------------------------------|
| SUPBI   | 1     | Suprime o relatório Prestação de Contas |
| SUPBI   | 0     | Ativa o relatório Prestação de Contas   |

- Cancelamentos Internos de Apostas dos jogos do sistema Euromilhões, SUPICan (novo);

| Comando | Valor | Ação                                      |
|---------|-------|-------------------------------------------|
| SUPIC   | 1     | Suprime o cancelamento interno de apostas |
| SUPIC   | 0     | Ativa o cancelamento interno de apostas   |

- De Jogo (novo):

O acesso aos parâmetros de jogo é feito na linha de comandos da tela EUROMIL através da introdução do carácter ! seguido do número de jogo externo (1 = Euromilhões, 2 = Chuva de Milionários e 3 = M1lhão).

▪ Euromilhões (!1):

- Registo de Apostas, SUPWAg:

| Comando | Valor | Ação                                             |
|---------|-------|--------------------------------------------------|
| SUPWA   | 1     | Suprime o registo de apostas do jogo Euromilhões |
| SUPWA   | 0     | Ativa o registo de apostas do jogo Euromilhões   |

- Relatório Chaves e Resultados, SUPGRre:

| Comando | Valor | Ação                                                        |
|---------|-------|-------------------------------------------------------------|
| SUPGR   | 1     | Suprime o relatório Chaves e Resultados do jogo Euromilhões |
| SUPGR   | 0     | Ativa o relatório Chaves e Resultados do jogo Euromilhões   |

- Cancelamentos Internos de Apostas, SUPICan:

| Comando | Valor | Ação                                                          |
|---------|-------|---------------------------------------------------------------|
| SUPIC   | 1     | Suprime o cancelamento interno de apostas do jogo Euromilhões |
| SUPIC   | 0     | Ativa o cancelamento interno de apostas do jogo Euromilhões   |

▪ Chuva de Milionários (!2):

- Relatório Chaves e Resultados, SUPGRre:

| Comando | Valor | Ação                                                                 |
|---------|-------|----------------------------------------------------------------------|
| SUPGR   | 1     | Suprime o relatório Chaves e Resultados do jogo Chuva de Milionários |
| SUPGR   | 0     | Ativa o relatório Chaves e Resultados do jogo Chuva de Milionários   |

▪ M1lhão (!3):

- Relatório Chaves e Resultados, SUPGRre:

| Comando | Valor | Ação                                                   |
|---------|-------|--------------------------------------------------------|
| SUPGR   | 1     | Suprime o relatório Chaves e Resultados do jogo M1lhão |
| SUPGR   | 0     | Ativa o relatório Chaves e Resultados do jogo M1lhão   |

Programa RESET

Programa que inicializa as memórias para processamento transacional das tarefas aplicacionais e comunicações.

Este programa é executado através do script RUNSYS.COM.

Este programa foi alterado para carregar o conteúdo dos novos ficheiros de configuração dos jogos Euromilhões (EUM1CF.FIL) e M1lhão (RAF2CF.FIL) na memória nova GXEURCOM.ESH.

O sombreado amarelo assinala a fase do processo do arranque do sistema Millennium em que ocorre o carregamento da memória (extraído do log de consola do sistema).

[...]

## PORTUGAL ES EVOLUTION SYSTEM STARTUP POSYSD 20.05.2016

```

1. CDC                               5499 ( Fr 20.05.2016 )
2. Restart from checkpoint           No
3. Backup tape logging                No
4. Backup disk logging                No
5. Connect to IPS                     No
6. GVT end time                       22:00:00
7. Connect to EuroMilhoes            Yes
8. Connect to IGS                     No

```

The system is in \*\*\* LIVE \*\*\* mode

```

16:59:22 CONSOLE Enter option [C - bring up the system] >c
16:59:22 CONSOLE
16:59:22 CONSOLE Loading config files of games of EuroMillions gaming system
16:59:22 CONSOLE Reading EUM1 configuration file
16:59:22 CONSOLE Loading EUM1 configuration file into memory
16:59:22 CONSOLE Reading RAF2 configuration file
16:59:22 CONSOLE Loading RAF2 configuration file into memory
16:59:22 CONSOLE
16:59:22 CONSOLE Games active today
16:59:22 CONSOLE
16:59:22 CONSOLE TOTOBOLA NORMAL - Draw - 0780
16:59:22 CONSOLE JOKER - Draw - 0780
16:59:22 CONSOLE TOTOLOTO SABADO - Draw - 0271
16:59:22 CONSOLE TOTOLOTO QUARTA - Draw - 0272
16:59:22 CONSOLE CLASSICA - Draw - 0763
16:59:22 CONSOLE POPULAR - Draw - 0774
16:59:22 CONSOLE
16:59:22 CONSOLE Are these correct? (Y/N) >

```

### Programa REPROX

Tarefa aplicacional de reprocessamento das transações do ficheiro TMF, invocada pelo programa RESET durante o arranque do sistema Millennium.

Passam a ser reprocessadas as seguintes transações:

- Transações do tipo EUR:
  - Estas transações passam a contribuir para:
    - A obtenção do número de série interno da última transação registada com sucesso de cada Terminal Altura dos subtipos Aposta, Cancelamento e Validação;

- A obtenção do próximo identificador da mensagem a enviar para o sistema Euromilhões (Next Cross Ref #).
- Transações relativas a relatórios financeiros (Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios, Remunerações e Prestação de Contas):
  - Estas transações passam a contribuir para:
    - A obtenção do próximo identificador da mensagem a enviar para o sistema Euromilhões (Next Cross Ref #).
- Transações relativas a relatórios de chaves e resultados dos jogos do sistema Euromilhões:
  - Estas transações passam a contribuir para:
    - A obtenção do próximo identificador da mensagem a enviar para o sistema Euromilhões (Next Cross Ref #).

As transações do tipo comando relativas à alteração do parâmetro de fecho/abertura de ligação ao sistema Euromilhões, EURCON, são ignoradas.

Nota: o reprocessamento destas transações consiste em atualizar o valor de parâmetros em memória.

Extração do log de consola do sistema Millennium relativa à fase de reprocessamento:

```
[...]
18:16:41 REPROX Reprocessing of TMF started ....
18:21:08 REPROX Last transaction reprocessed was a command at 18:11:18
18:21:08 REPROX Reprocessing of TMF complete ...
18:21:08 REPROX STOP0001 ***** SUCCESS
[...]
```

## Programa SPESRV

Tarefa aplicacional de processamento de serviços especiais (por ex., pedidos do Terminal Altura de relatórios financeiros, chaves e resultados, reimpressão, etc.).

Nesta nova versão verifica-se o seguinte:

- O conteúdo do ficheiro de configuração do jogo Euromilhões deixa de ser carregado localmente pelo programa (passa a ser carregado em memória partilhada pelo programa RESET);
- Adicionado novo relatório de chaves e resultados dos jogos Chuva de Milionários e Milhão;
- Criação dos erros de sintaxe que se seguem:
  - 20 – número do jogo da mensagem Chaves e Resultados é inválido;
  - 30 – índice do jogo da mensagem Chaves e Resultados é inválido.
- A construção da mensagem de resposta de Sign-on passa a considerar o novo jogo Milhão:
  - Se estiver ativo, o jogo é adicionado à mensagem;
  - Se estiver inativo, o jogo não é adicionado à mensagem.

- Alteração da estrutura da mensagem de resposta de reimpressão de uma transação do tipo Euromilhões (EUR) para ter em conta as alterações à estrutura das mensagens do Terminal Altura relativas ao jogo Euromilhões;
- Alteração da mensagem de resposta dos relatórios financeiros Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações para ter conta o jogo novo M1lhão.

## Programa SPESRVF

Tarefa aplicacional de processamento de serviços especiais que requerem rapidez na resposta (por ex., pedidos do Terminal Altura *Control Request*, etc.).

Nesta nova versão verifica-se o seguinte:

- O conteúdo do ficheiro de configuração do jogo Euromilhões deixa de ser carregado localmente pelo programa (passa a ser carregado na memória partilhada pelo programa RESET);
- Atualização da mensagem de resposta de *Control Request* do jogo Euromilhões;
- Nova mensagem de resposta de *Control Request* do jogo novo M1lhão.

## Programa INMGR

Tarefa aplicacional que inicia e o processamento das mensagens relativas a pedidos de registo de aposta, de cancelamento de aposta e de validação/pagamento de prémios dos jogos do sistema Euromilhões e que depois as encaminha para a tarefa aplicacional COMMGR. As mensagens do INMGR são provenientes da tarefa DISPAT (*dispatcher*). Tem também a função de iniciar as transações do tipo EUR no sistema.

Nesta nova versão verifica-se o seguinte:

- Alteração do processamento do pedido de registo de aposta para ter em conta a nova estrutura da mensagem e a nova estrutura da transação;
- Alteração do processamento do pedido de *retry* de registo de aposta para ter em conta a nova estrutura da mensagem e a nova estrutura da transação;
- Introdução da função de supressão de jogo do registo de apostas do jogo Euromilhões (SUPWAg);
- Introdução da validação do valor do campo *Controlo da Revisão de Jogo* da mensagem de aposta do jogo Euromilhões;
- Rejeição dos pedidos de registo de aposta, cancelamento de aposta e validação de aposta dos jogos do sistema Euromilhões no caso de o terminal não estar *signed-on* (no sistema Millennium);
- Criação de erros de sintaxe:
  - 10 – o valor do campo *Tipo de Jogo* na mensagem de registo de aposta não é válido;
  - 20 – o valor do campo *Índice de Jogo* na mensagem de registo de aposta não é válido;
  - 30 – o número do jogo Euromilhões não é válido;
  - 40 – o número de controlo da revisão do jogo Euromilhões não é válido.

## Programa COMMGR

Tarefa aplicacional que faz a interface entre os sistemas de jogo Millennium e Euromilhões na troca de mensagens do Terminal Altura com o sistema Euromilhões.

Nesta nova versão verifica-se o seguinte:

- Introdução das seguintes funções de supressão:
  - Relatórios Financeiros (Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações) (SUPFlre);
  - Cancelamento Interno de Apostas (SUPICan).
- Atualização na memória dos parâmetros relativos a informação estatística do sistema Euromilhões:
  - O próximo identificador da mensagem a enviar para o sistema Euromilhões;
  - Contador de mensagens enviadas com sucesso para o sistema Euromilhões;
  - Contador de mensagens recebidas com sucesso do sistema Euromilhões;
  - Contador de erros no envio de mensagens para o sistema Euromilhões;
  - Contador de erros na obtenção de mensagens do sistema Euromilhões;
  - Contador de mensagens de cancelamento interno enviadas com sucesso para o sistema Euromilhões;
  - Contador de mensagens de cancelamento interno que não foram possíveis de enviar para o sistema Euromilhões;
  - Contador de mensagens de cancelamento interno que não foram enviadas para o sistema Euromilhões (por ex., a função estava suprimida);
  - Contador de mensagens *Timed Out* dos tipos:
    - Aposta;
    - Cancelamento;
    - Validação;
    - Pagamento de Prémios;
    - Relatório Financeiro (Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações);
  - Contador de mensagens *Already Timed Out* dos tipos:
    - Aposta;
    - Cancelamento;
    - Validação;
    - Pagamento de Prémios.
- Correção do tempo de time out de 20 segundos para 40 segundos das mensagens relativas a pedidos do relatório financeiro Prestação de Contas e do relatório Chaves e Resultados;
- Correção do valor do campo que identifica a mensagem a enviar para o sistema Euromilhões (o byte mais significativo deste campo estava a ser alvo, erradamente, da operação lógica AND com a máscara 0xEF);
- Na ausência de ligação com o sistema Euromilhões, o estado do sistema RMDOWN (*remote system is down*) deixa de ser aplicável a mensagens dos relatórios financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações;
- Na ocorrência de um time out com as mensagens dos relatórios financeiros, o estado RMTMOT (*remote system time out*) deixa de ser aplicável a mensagens dos relatórios financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações.

## Programa OUTMGR



Tarefa aplicacional que constrói/completa/encaminha a mensagem de resposta do sistema Euromilhões a enviar para o Terminal Altura e que completa a transação do tipo EUR. No fim do processamento, encaminha a mensagem para a tarefa APULOG para que a transação correspondente seja registada no ficheiro TMF para finalmente a mensagem ser enviada para o Terminal Altura.

Nesta nova versão verifica-se o seguinte:

- Registo nas transações do tipo EUR dos valores dos campos com base no conteúdo da mensagem de resposta do sistema de jogo Euromilhões quer no fluxo de processamento normal, quer no fluxo de processamento de *retry*;
- Registo nas transações relativas ao relatório financeiro Prestação de Contas do identificador da mensagem (MsQ Reference #);
- Registo nas transações relativas ao relatório chaves e resultados dos jogos do sistema Euromilhões do identificador da mensagem (MsgQ Ref #);
- Criação da transação com o código de erro relativo a erros de sintaxe e criação da respetiva mensagem de erro;
- Criação da transação com o código de erro relativo a erros de revisão de jogo e criação da respetiva mensagem de erro;
- Criação da transação com o código de erro relativo ao erro de *sign-on* do terminal e criação da respetiva mensagem de erro.

## Programa ERRLOG

Tarefa aplicacional que apresenta no log de consola do sistema Millennium vários tipos de mensagem (relativas a sistema, a comandos, a comunicações, ao sistema Euromilhões, etc.).

Nesta nova versão verifica-se o seguinte:

- Alteração da mensagem de erro relativa ao time out de mensagens do tipo EUR, composta agora pela seguinte informação:
  - N.º do buffer
  - N.º do terminal (novo)
  - Tipo/Subtipo da mensagem (na base hexadecimal) (novo)
  - N.º de Série Interno da transação (novo)

Formato da mensagem no log de consola:

```
<TIME OUT MESSAGE> BUF: {n.º do buffer}, TER:{n.º do terminal},MSG T/S:  
0x{tipo/subtipo da mensagem},ISER:{n.º de série interno}
```

## Programa OUTIGS

Tarefa aplicacional que constrói/completa/encaminha a mensagem de resposta do sistema IGS a enviar para o Terminal Altura e que completa a transação do tipo IGS. No fim do processamento, encaminha a mensagem para a tarefa APULOG para que a transação

correspondente seja registada no ficheiro TMF para finalmente a mensagem ser enviada para o Terminal Altura.

Nesta nova versão verifica-se o seguinte:

- Registo na transação relativa ao relatório Resumo de Caixa do campo *Bitmap* da presença/ausência de informação financeira dos sistemas externos ao sistema Millennium (Euromilhões e ABP);
- Registo na transação relativa aos relatórios Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações do campo *Bitmap* da presença/ausência de informação financeira dos jogos externos ao sistema Millennium (Euromilhões, M1lhão e Placard).

## Programa MDCMNG

Tarefa aplicacional que recolhe em tempo real informação relativa a indicadores de negócio de um conjunto de transações registadas no ficheiro TMF e a envia para o sistema Euromilhões para agregação e colocação na BD dos indicadores de negócio.

Nesta nova versão verifica-se o seguinte:

- Processamento das transações de validação e pagamento de prémio do jogo novo M1lhão.

## Programa MILLRECON

Programa que cria o ficheiro de reconciliação relativo aos indicadores de negócio do sistema Millennium, para reconciliação da informação existente na BD dos indicadores de negócio recolhida em tempo real durante o dia pela tarefa aplicacional MDCMNG. O programa é executado a pedido após o fecho de dia. O ficheiro de reconciliação é criado no diretório GXTSK e o seu nome tem a forma `MILLENNIUM_{data CDC}.ASC`.

Nesta nova versão verifica-se o seguinte:

- Escrita no ficheiro de reconciliação de informação relativa às transações de validação e pagamento de prémio do jogo novo M1lhão.

## Programa TMIR\_BE\_5626

Programa novo para gerar relatórios tmir de ficheiros TMF do sistema Millennium anteriores à data de entrada em produção do projeto M16.

A diferença entre este programa e o atual está na interface do mesmo (ver sombreado a amarelo). Nesta versão o utilizador, antes de introduzir os parâmetros de geração do relatório, é informado que o programa apenas se aplica a datas CDC anteriores a 5626 e questionado se pretende prosseguir com a execução do programa. O utilizador só deverá prosseguir caso o ficheiro TMF que pretende processar for anterior à data CDC 5626.

```

POSYSD::SCML> R TMIR_BEF_5626
14:34:28 CONSOLE Copyright 2011 GTECH Corp. All rights reserved.

<<<<< TMIR Transaction Master File Inquiry V01 >>>>>

14:34:28 CONSOLE This program only applies to CDC dates before 5626. would you like to
continue (Y/N) ? >Y

14:34:30 CONSOLE Enter file device (Disk, Tape) >D
14:34:31 CONSOLE Enter file type (Tmf, Carryover, Draw) >T
14:34:32 CONSOLE Enter file name (VOLN:FILENAME) >PRIM:MTMF01.FIL
14:34:35 CONSOLE Enter report file name: >TMIRBEF.DAT
14:34:59 CONSOLE Enter terminal number (A=all) >A
14:35:00 CONSOLE Exclude EM transactions (Y/N) >N
14:35:02 CONSOLE Enter starting serial number (A=all/E=EuroMil/P=Placard) >A
14:35:03 CONSOLE Enter starting time (A=all) >A
14:35:04 CONSOLE Enter report option (Detail,Summary) >D
14:35:04 CONSOLE Scramble serial numbers (Y/N) >N
*** OFFSETS ***** VALUES *****
Transaction(9)-> wag(1)/Can(2)/ICan(3)/Val(4)/Claim(5)/SPE(7)/Eur(11)/IGS(12)
Game num(10) -> (Game_Number)
Game Type(11) -> Loto(1)/Sports(2)/Joker(4)/Results(15)/Pas(16)/Eur(17)/Odds(18)
Tra Status(1) -> Good(1)/Void(2)/CashExchg(4)/Cash(5)/Reject(6)
Spe Func(25) -> Son(1)/Soff(2)/Reprint(7)
*****
14:35:06 CONSOLE Enter first offset (A=all) >A
POSYSD::SCML>

```

## Programa UPDPAS8 ASF BEF M16 (versão pré M16)

No âmbito do projeto M16 houve a necessidade de criar este programa utilitário novo para configurar a *password* de gerente do terminal, de todos os terminais existentes no sistema Millennium (a lista de terminais é obtida do ficheiro ASF em tempo de execução e é composta pelos terminais que têm o número de mediador e tipo de mediador configurados). A *password* será configurada no ficheiro dos agentes do Millennium, ASF.FIL, localizada no diretório FILE.

O programa tem dois modos de execução:

- REPORT, e
- UPDATE.

O modo UPDATE atualiza o ficheiro ASF, ao contrário do modo REPORT. Em qualquer um dos modos é criado um relatório no directório FILE e com o nome no formato UPDPAS8\_ASF\_BEF\_M16\_AAAAMMDD.REP, onde AAAAMMDD corresponde ao dia da execução do programa. No modo UPDATE, o programa pergunta ao utilizador se pretende fazer uma cópia de segurança do ficheiro ASF antes de prosseguir.

Nota 1: a instalação deste programa deverá ser à parte da instalação dos binários do projeto M16.

Nota 2: a execução do programa deverá ser incluída na *checklist* de fim de dia do dia anterior à entrada em produção dos novos binários do projeto M16.

Nota 3: este programa foi compilado no ambiente com as memórias de produção, pelo que não pode ser executado no ambiente com as memórias do M16.

## Programa UPDPAS8\_ASF (versão M16)

Este programa difere do anterior no facto de ser compilado no ambiente do M16 e de o relatório gerado ter um nome diferente. O nome do relatório tem o formato UPDPAS8\_ASF\_AAAAMMDD.REP.

Nota 1: a execução deste programa não está prevista ocorrer. A sua execução só deverá ser considerada numa situação de contingência e após a instalação dos novos binários do projeto M16 e depois de qualquer configuração prevista no sistema Millennium.

## **5. Scripts**

### Script KILSYS

Este script tem a função de terminar abruptamente os processos relativos ao sistema de jogo Millennium.

Nesta nova versão foram adicionados as tarefas aplicacionais que estavam em falta:

- MDCMNG – tarefa responsável por recolher a informação transacional do TMF e enviá-la para o sistema Euromilhões;
- ABPAUDIT – tarefa responsável por produzir ficheiros de interface contendo as transações financeiras do tipo IGS para o processo de reconciliação das transações do tipo IGS entre os sistemas Millennium e ABP.

## **6. Sistema de Ficheiros**

Não foram criadas novas diretorias.

Foram criados os seguintes ficheiros:

- EUM1CF.FIL – ficheiro de configuração do jogo Euromilhões;
- RAF2CF.FIL – ficheiro de configuração do jogo M1lhão.

Foram descontinuados os seguintes ficheiros:

- EUROCONF.FIL – ficheiro de configuração do jogo Euromilhões (versão sem Chuva de Milionários e M1lhão).

Foram reestruturados os seguintes ficheiros:

- SCF.FIL – ficheiro de configuração do sistema Millennium.

Nota: o ficheiro TMF irá aumentar o espaço usado em disco, fruto do aumento do número de registos de log de dois segmentos para três segmentos na transação de aposta do jogo Euromilhões.

## **7. Símbolos Lógicos**

Não foram criados símbolos lógicos novos.

## 8. Compilação (LOTGEN)

Os passos que se seguem devem ser realizados num ambiente de compilação do sistema Millennium.

1. Adicionar o código fonte no CMS
  - a. Os ficheiros \*.FOR, \*.DEF, \*.OPT, \*.LNK e \*.LSH devem ser colocados na biblioteca GXPROJ:[CMS.SRC]
  - b. Os ficheiros KILSYS.COM e SHRIMG.NAM devem ser colocados na biblioteca GXPROJ:[CMS.COM]

Nota: Para atualizar uma determinada biblioteca é necessário definir primeiro a biblioteca que se pretende (executar o comando CMS SET LIBRARY *nome\_da\_biblioteca* para definir a biblioteca).

2. Executar o LOTGEN (tempo aproximado de execução entre 10 e 15 minutos)
  - a. Executar o comando *LOTGEN ACTIVE "PROJ\_M16"*

Os binários gerados são produzidos nas diretorias GXPROJ:[TSK], GXPROJ:[TSK.IGS] e GXPROJ:[UTL].

3. Verificar que não ocorreram erros de compilação e *linkagem* no ficheiro DSS\_LOTGEN\_BATCH.LOG que se localiza em GXPROJ:[SRC]
4. Da execução do LOTGEN resultam 493 EXEs e 32 ESHs:
  - 443 EXEs localizam-se GXTSK (2 EXE são novos);
  - 3 EXEs localizam-se em GXIGS;
  - 48 EXEs localizam-se em GXUTL (1 EXE é novo);
  - 32 ESHs localizam-se em GXTSK (1 ESH é novo).

## 9. Pré-Instalação no Ambiente de Testes

Antes de proceder à instalação dos novos binários referentes ao projeto M16 é necessário configurar a *password* do gerente do terminal no sistema Millennium. Deverá ocorrer após o último *stopsys*, com as memórias instaladas, que antecede o primeiro *runsys* com a versão M16 do sistema Millennium.

A instalação deste programa deverá ser à parte da instalação dos binários do projeto M16. O diretório de instalação e execução é GXTSK.

1. Executar o programa utilitário UPDPAS8\_ASF\_BE\_F\_M16;

```
10:43:27 CONSOLE
10:43:27 CONSOLE Copyright 2016 SCML Corp. All rights reserved.
10:43:27 CONSOLE
10:43:27 CONSOLE -----
10:43:27 CONSOLE < Atualizacao da Password do Gerente no ficheiro ASF.FIL >
10:43:27 CONSOLE -----
```

```

10:43:27 CONSOLE
10:43:27 CONSOLE Ficheiro ASF a atualizar:
Directory GXPROJ:[TSK]
ASF.FIL;1                      1314918/1314918          24-JUN-2011 15:03:22.78
Total of 1 file, 1314918/1314918 blocks.
10:43:27 CONSOLE
10:43:27 CONSOLE Terminais a processar.....:          12288
10:43:27 CONSOLE
10:43:27 CONSOLE Executar programa em modo REPORT ? [Y/N] >N
10:43:33 CONSOLE Executar programa em modo UPDATE ? [Y/N] >Y
10:43:36 CONSOLE
10:43:36 CONSOLE Fazer copia de segurança do ficheiro ASF ? [Y/N] >Y
10:43:38 CONSOLE
10:43:38 CONSOLE A criar a copia de segurança FILE:ASF_BE_F_M16.OLD ...
10:43:38 CONSOLE
%COPY-S-COPIED, GXPROJ:[TSK]ASF.FIL;1 copied to GXPROJ:[TSK]ASF_BE_F_M16.OLD;1
(1314918 blocks)
10:43:41 CONSOLE
10:43:41 CONSOLE A obter a lista de terminais ...
10:43:41 CONSOLE
10:43:42 CONSOLE Terminais processados.....:          12288
10:43:42 CONSOLE Terminais a atualizar.....:          4543
10:43:42 CONSOLE
10:43:42 CONSOLE Atualizar a lista de terminais ? [Y/N] >Y
10:43:47 CONSOLE
10:43:47 CONSOLE A iniciar a atualizacao da lista de terminais ...
10:43:47 CONSOLE
10:43:47 CONSOLE 1000 terminais processados ...
10:43:48 CONSOLE 2000 terminais processados ...
10:43:48 CONSOLE 3000 terminais processados ...
10:43:48 CONSOLE 4000 terminais processados ...
10:43:48 CONSOLE 4543 terminais processados ...
10:43:48 CONSOLE
10:43:48 CONSOLE Terminais atualizados.....:          4543
10:43:48 CONSOLE Terminais nao atualizados...:          0
10:43:48 CONSOLE
10:43:48 CONSOLE Relatorio gerado: FILE:UPDPAS8_ASF_BE_F_M16_20160915.REP
10:43:48 CONSOLE
10:43:48 CONSOLE Ficheiro ASF atualizado:
Directory GXPROJ:[TSK]
ASF.FIL;1                      1314918/1314918          24-JUN-2011 15:03:22.78
Total of 1 file, 1314918/1314918 blocks.
10:43:48 CONSOLE
10:43:48 CONSOLE STOP0001 ***** SUCCESS
POSYSD::SCML>

```

## 10. Instalação no Ambiente de Testes

*Nota: a execução deste ponto depende da realização prévia do ponto 9. deste documento.*

1. Garantir que o sistema Millennium do ambiente de testes está em baixo e que as memórias não estão instaladas;
2. Remover os binários antigos (executáveis e memórias) do ambiente de testes nas diretorias GXPROJ:[TSK], GXPROJ:[TSK.IGS] e GXPROJ:[UTL];

3. Instalar os binários gerados pelo LOTGEN no ambiente de testes nas diretorias GXPROJ:[TSK], GXPROJ:[TSK.IGS] e GXPROJ:[UTL];
4. Instalar o script KILSYS.COM na diretoria GXPROJ:[COM] do ambiente de testes;
5. Instalar o ficheiro de configuração SHRIMG.NAM na diretoria GXPROJ:[COM] do ambiente de testes;

## 11. Pós-instalação no Ambiente de Testes

*Nota: a execução deste ponto depende da realização prévia do ponto 10. deste documento.*

2. Executar o programa utilitário CNVSCF, que se localiza em GXTSK, para converter o ficheiro SCF.FIL;

```

POSYSD::SCML> R CNVSCF
11:17:24 CONSOLE Copyright 2011 GTECH Corp. All rights reserved.
11:17:24 CONSOLE
11:17:24 CONSOLE CURRENT FILE:

Directory GXPROJ:[TSK]

SCF.FIL;1                                108/108                                27-JAN-2014 08:13:09.02

Total of 1 file, 108/108 blocks.
11:17:24 CONSOLE Old file size =                24
11:17:24 CONSOLE New file size =                24
11:17:24 CONSOLE
11:17:24 CONSOLE Number of records to convert >                1
11:17:24 CONSOLE
11:17:24 CONSOLE Are you sure you want to convert SCF file >Y
11:17:28 CONSOLE Allocating & clearing FILE:SCF.NEW                100 sectors
11:17:28 CONSOLE Clearing                107 VAX sectors in FILE:SCF.NEW
11:17:28 CONSOLE INITIALIZATION COMPLETE FOR FILE:SCF.NEW
11:17:28 CONSOLE STARTING...
11:17:28 CONSOLE Renaming FILE:SCF.FIL to FILE:SCF.OLD
11:17:28 CONSOLE Renaming FILE:SCF.NEW to FILE:SCF.FIL
11:17:28 CONSOLE
11:17:28 CONSOLE Files after conversion:

Directory GXPROJ:[TSK]

SCF.FIL;1                                108/108                                20-MAY-2016 16:26:33.06
SCF.OLD;1                                108/108                                27-JAN-2014 08:13:09.02

Total of 2 files, 216/216 blocks.
11:17:28 CONSOLE SCF file converted successfully!
11:17:28 CONSOLE STOP0001 **** SUCCESS
POSYSD::SCML>

```

3. Executar o programa utilitário CHKPNTSIZ, que se encontra em GXTSK, para reconstruir os novos ficheiros de *checkpoint*;

Listagem dos ficheiros de *checkpoint* antes da execução do programa CHKPNTSIZ:

```

POSYSD::SCML> DIR WORK:CHK*.FIL

```



Directory DKD4:[SCML]

```
CHK0.FIL;1          240012  28-SEP-2011 11:11:12.31
CHK1.FIL;1          160002  28-SEP-2011 11:11:13.12
CHK2.FIL;1           90018  28-SEP-2011 11:11:13.65
CHK3.FIL;1          160002  28-SEP-2011 11:11:13.95
CHK4.FIL;1           90018  28-SEP-2011 11:11:14.46
```

Total of 5 files, 740052 blocks.  
POSYSD::SCML>

Execução do programa CHPNTSIZ:

```
POSYSD::SCML> R CHPNTSIZ
16:28:22 CONSOLE Copyright 2011 GTECH Corp. All rights reserved.
16:28:22 CONSOLE
16:28:22 CONSOLE <<<<< CHECKPOINT CALCULATION AND REGENERATION >>>>>
16:28:22 CONSOLE
16:28:22 CONSOLE          16 sectors for header starting at          1
16:28:22 CONSOLE          160 sectors for CONCOM starting at         17
16:28:22 CONSOLE      108208 sectors for AGTCOM starting at         177
16:28:22 CONSOLE          32 sectors for LTOCOM starting at       108385
16:28:22 CONSOLE       1072 sectors for SPTCOM starting at       108417
16:28:22 CONSOLE         224 sectors for TGLCOM starting at       109489
16:28:22 CONSOLE          16 sectors for KIKCOM starting at       109713
16:28:22 CONSOLE      89776 sectors for PASCOM starting at       109729
16:28:22 CONSOLE
16:28:22 CONSOLE      199504 **** total sectors for CHK1, CHK3
16:28:22 CONSOLE       82672 **** total sectors for CHK2, CHK4
16:28:22 CONSOLE      282160 **** total sectors for CHK0
16:28:22 CONSOLE
16:28:22 CONSOLE      12469 **** total CSB for all commons
16:28:22 CONSOLE
16:28:22 CONSOLE Now the program will recreate the following files:
16:28:22 CONSOLE
16:28:22 CONSOLE File: WORK:CHK0.FIL          new size:      290000 (    282160)
16:28:22 CONSOLE File: WORK:CHK1.FIL          new size:      200000 (    199504)
16:28:22 CONSOLE File: WORK:CHK2.FIL          new size:       90000 (     82672)
16:28:22 CONSOLE File: WORK:CHK3.FIL          new size:      200000 (    199504)
16:28:22 CONSOLE File: WORK:CHK4.FIL          new size:       90000 (     82672)
16:28:22 CONSOLE
16:28:22 CONSOLE Do you want to continue [Y/N] ? >Y
16:28:24 CONSOLE
16:28:24 CONSOLE Allocating & clearing WORK:CHK0.FIL          290000 sectors
16:28:24 CONSOLE Clearing      290015 VAX sectors in WORK:CHK0.FIL
16:28:25 CONSOLE INITIALIZATION COMPLETE FOR WORK:CHK0.FIL
16:28:25 CONSOLE Allocating & clearing WORK:CHK1.FIL          200000 sectors
16:28:25 CONSOLE Clearing      200015 VAX sectors in WORK:CHK1.FIL
16:28:26 CONSOLE INITIALIZATION COMPLETE FOR WORK:CHK1.FIL
16:28:26 CONSOLE Allocating & clearing WORK:CHK2.FIL          90000 sectors
16:28:26 CONSOLE Clearing       90017 VAX sectors in WORK:CHK2.FIL
16:28:26 CONSOLE INITIALIZATION COMPLETE FOR WORK:CHK2.FIL
16:28:26 CONSOLE Allocating & clearing WORK:CHK3.FIL          200000 sectors
16:28:26 CONSOLE Clearing      200015 VAX sectors in WORK:CHK3.FIL
16:28:27 CONSOLE INITIALIZATION COMPLETE FOR WORK:CHK3.FIL
16:28:27 CONSOLE Allocating & clearing WORK:CHK4.FIL          90000 sectors
16:28:27 CONSOLE Clearing       90017 VAX sectors in WORK:CHK4.FIL
16:28:27 CONSOLE INITIALIZATION COMPLETE FOR WORK:CHK4.FIL
16:28:27 CONSOLE
POSYSD::SCML>
```

Listagem dos ficheiros de *checkpoint* após a execução do programa CHPNTSIZ:



```

POSYSD::SCML> DIR WORK:CHK*.FIL

Directory DKD4:[SCML]

CHK0.FIL;1          290016  20-MAY-2016  16:28:24.41
CHK1.FIL;1          200016  20-MAY-2016  16:28:25.53
CHK2.FIL;1           90018  28-SEP-2011  11:11:13.65
CHK3.FIL;1          200016  20-MAY-2016  16:28:26.38
CHK4.FIL;1           90018  28-SEP-2011  11:11:14.46

Total of 5 files, 870084 blocks.
POSYSD::SCML>

```

Da execução do programa CHKPNTSIZ, os ficheiros CHK0.FIL, CHK1.FIL e CHK3.FIL aumentam o seu espaço em disco.

4. Executar o programa BLDSYS, que se localiza em GXTSK, e reconfigurar o tamanho de todos os ficheiros de *checkpoint* (as memórias deverão estar instaladas);

A definição/consulta do valor de parâmetros relativos a tamanho de ficheiros e volumes é efetuada através da opção n.º 2 do menu principal do programa BLDSYS (2 - Change system file sizes/volumes).

```

POSYSD::SCML> R BLDSYS
16:51:37 CONSOLE Copyright 2011 GTECH Corp. All rights reserved.

BLDSYS options:

 0 - Change a global volume name          20 - Set results system bet definitions
 1 - Change a global system parameter      21 - Set RESULTS game parameters
 2 - Change system file sizes/volumes      22 - Analyze results system bets
 3 - Define/change a game                  E - Exit with saving SCF.FIL
 4 - Delete an existing game               Q - Quit without saving SCF.FIL
 5 - Display existing games
 6 - Change ticket charge amounts
 7 - Set LOTTO System Bets
 8 - Set LOTTO game parameters
 9 - Set sports system bet definitions
10 - Set SPORTS game parameters
11 - Analyze sports system bets
12 - Set JOKERI game parameters
13 - Display Altura LOAD definitions
14 - Set global commission/tax rates
15 - Set NUMBERS game parameters
16 - Set ODDSET game parameters
17 - Set Miscellaneous parameters
18 - Set BINGO game parameters
19 - Set TCPASST IP address parameters

16:51:37 CONSOLE Enter option >2

Scanning for File Attributes.....

File      File      Disk  File  File      File      On
Number Description Volume Exist Name      Size      Disk
-----
01  DAILY ACTIVITY  FILE   Yes  DAF.FIL      90018      90018
02  AGENT SALES    FILE   Yes  ASF.FIL    1314918    1314918
03  SYSTEM MESSAGE SYX   Yes  SMF.FIL     13088      17010
04  PRIMARY TMF    PRIM   Yes  MTMF01.FIL 2000016    2064024
05  RESERVED       No           0           0
06  RESERVED       No           0           0

```

| 07                                                             | BACKUP TMF       | BACK        | Yes        | BTMF01.FIL | 2000016   | 2000016 |
|----------------------------------------------------------------|------------------|-------------|------------|------------|-----------|---------|
| 08                                                             | DAILY CARRYOVER  | FILE        | Yes        | DCF.FIL    | 20000     | 20160   |
| 09                                                             | DAILY CARY COPY  |             | No         |            | 0         | 0       |
| 10                                                             | DAILY CARY WORK  |             | No         |            | 0         | 0       |
| 11                                                             | VALIDATION       | VALX        | Yes        | VLF.FIL    | 900000    | 900018  |
| 12                                                             | VALID COPY       | VALX        | Yes        | VLC.FIL    | 900000    | 900018  |
| 13                                                             | VALID WORK       | WORK        | Yes        | VLW.FIL    | 900000    | 900036  |
| 14                                                             | CARRYOVER        | CARX        | Yes        | TCF.FIL    | 500000    | 500022  |
| 15                                                             | CARRY COPY       | CARX        | Yes        | TCC.FIL    | 500000    | 500022  |
| 16                                                             | CARRY WORK       | WORK        | Yes        | TCW.FIL    | 500000    | 500022  |
| 17                                                             | CHECKPOINT - 0   | WORK        | Yes        | CHK0.FIL   | 240012    | 290016  |
| 18                                                             | CHECKPOINT - 1   | WORK        | Yes        | CHK1.FIL   | 160002    | 200016  |
| 16:55:03 CONSOLE Enter file number or More or Exit >17         |                  |             |            |            |           |         |
| 16:56:54 CONSOLE Enter disk volume name (RETURN no change) >   |                  |             |            |            |           |         |
| 16:57:12 CONSOLE Enter file name (RETURN no change) >          |                  |             |            |            |           |         |
| 16:57:15 CONSOLE Enter file size (E-no change, ?-Disk size) >? |                  |             |            |            |           |         |
| File Number                                                    | File Description | Disk Volume | File Exist | File Name  | File Size | On Disk |
| 01                                                             | DAILY ACTIVITY   | FILE        | Yes        | DAF.FIL    | 90018     | 90018   |
| 02                                                             | AGENT SALES      | FILE        | Yes        | ASF.FIL    | 1314918   | 1314918 |
| 03                                                             | SYSTEM MESSAGE   | SYSX        | Yes        | SMF.FIL    | 13088     | 17010   |
| 04                                                             | PRIMARY TMF      | PRIM        | Yes        | MTMF01.FIL | 2000016   | 2064024 |
| 05                                                             | RESERVED         |             | No         |            | 0         | 0       |
| 06                                                             | RESERVED         |             | No         |            | 0         | 0       |
| 07                                                             | BACKUP TMF       | BACK        | Yes        | BTMF01.FIL | 2000016   | 2000016 |
| 08                                                             | DAILY CARRYOVER  | FILE        | Yes        | DCF.FIL    | 20000     | 20160   |
| 09                                                             | DAILY CARY COPY  |             | No         |            | 0         | 0       |
| 10                                                             | DAILY CARY WORK  |             | No         |            | 0         | 0       |
| 11                                                             | VALIDATION       | VALX        | Yes        | VLF.FIL    | 900000    | 900018  |
| 12                                                             | VALID COPY       | VALX        | Yes        | VLC.FIL    | 900000    | 900018  |
| 13                                                             | VALID WORK       | WORK        | Yes        | VLW.FIL    | 900000    | 900036  |
| 14                                                             | CARRYOVER        | CARX        | Yes        | TCF.FIL    | 500000    | 500022  |
| 15                                                             | CARRY COPY       | CARX        | Yes        | TCC.FIL    | 500000    | 500022  |
| 16                                                             | CARRY WORK       | WORK        | Yes        | TCW.FIL    | 500000    | 500022  |
| 17                                                             | CHECKPOINT - 0   | WORK        | Yes        | CHK0.FIL   | 290016    | 290016  |
| 18                                                             | CHECKPOINT - 1   | WORK        | Yes        | CHK1.FIL   | 160002    | 200016  |
| 16:57:21 CONSOLE Enter file number or More or Exit >18         |                  |             |            |            |           |         |
| 17:00:57 CONSOLE Enter disk volume name (RETURN no change) >   |                  |             |            |            |           |         |
| 17:00:59 CONSOLE Enter file name (RETURN no change) >          |                  |             |            |            |           |         |
| 17:01:00 CONSOLE Enter file size (E-no change, ?-Disk size) >? |                  |             |            |            |           |         |
| File Number                                                    | File Description | Disk Volume | File Exist | File Name  | File Size | On Disk |
| 01                                                             | DAILY ACTIVITY   | FILE        | Yes        | DAF.FIL    | 90018     | 90018   |
| 02                                                             | AGENT SALES      | FILE        | Yes        | ASF.FIL    | 1314918   | 1314918 |
| 03                                                             | SYSTEM MESSAGE   | SYSX        | Yes        | SMF.FIL    | 13088     | 17010   |
| 04                                                             | PRIMARY TMF      | PRIM        | Yes        | MTMF01.FIL | 2000016   | 2064024 |
| 05                                                             | RESERVED         |             | No         |            | 0         | 0       |
| 06                                                             | RESERVED         |             | No         |            | 0         | 0       |
| 07                                                             | BACKUP TMF       | BACK        | Yes        | BTMF01.FIL | 2000016   | 2000016 |
| 08                                                             | DAILY CARRYOVER  | FILE        | Yes        | DCF.FIL    | 20000     | 20160   |
| 09                                                             | DAILY CARY COPY  |             | No         |            | 0         | 0       |
| 10                                                             | DAILY CARY WORK  |             | No         |            | 0         | 0       |
| 11                                                             | VALIDATION       | VALX        | Yes        | VLF.FIL    | 900000    | 900018  |
| 12                                                             | VALID COPY       | VALX        | Yes        | VLC.FIL    | 900000    | 900018  |
| 13                                                             | VALID WORK       | WORK        | Yes        | VLW.FIL    | 900000    | 900036  |
| 14                                                             | CARRYOVER        | CARX        | Yes        | TCF.FIL    | 500000    | 500022  |
| 15                                                             | CARRY COPY       | CARX        | Yes        | TCC.FIL    | 500000    | 500022  |
| 16                                                             | CARRY WORK       | WORK        | Yes        | TCW.FIL    | 500000    | 500022  |
| 17                                                             | CHECKPOINT - 0   | WORK        | Yes        | CHK0.FIL   | 290016    | 290016  |
| 18                                                             | CHECKPOINT - 1   | WORK        | Yes        | CHK1.FIL   | 200016    | 200016  |
| 17:01:04 CONSOLE Enter file number or More or Exit >M          |                  |             |            |            |           |         |
| File Number                                                    | File Description | Disk Volume | File Exist | File Name  | File Size | On Disk |
| 19                                                             | CHECKPOINT - 2   | WORK        | Yes        | CHK2.FIL   | 90018     | 90018   |
| 20                                                             | CHECKPOINT - 3   | WORK        | Yes        | CHK3.FIL   | 160002    | 200016  |
| 21                                                             | CHECKPOINT - 4   | WORK        | Yes        | CHK4.FIL   | 90018     | 90018   |

Direção de Sistemas e  
Tecnologias de Informação

| 22          | LTOPOL (RAMDSK)  | FILE                                          | Yes        | LTOPOL.FIL   | 78800     | 79380   |
|-------------|------------------|-----------------------------------------------|------------|--------------|-----------|---------|
| 23          | SPORTS-SYSTEM    | FILE                                          | Yes        | SPTSYS.FIL   | 1200      | 1260    |
| 24          | LOTTO-SYSTEM     | FILE                                          | Yes        | LTOSYS.FIL   | 2500      | 2520    |
| 25          | LOTTO-POOLS 1    | FILE                                          | Yes        | POOL1.FIL    | 83000     | 83160   |
| 26          | LOTTO-POOLS 2    |                                               | No         |              | 0         | 0       |
| 27          | LOTTO-OVER 1     | FILE                                          | Yes        | POOLOVR1.FIL | 30000     | 30240   |
| 28          | LOTTO-OVER 2     |                                               | No         |              | 0         | 0       |
| 29          | CASHED PURGE     | WORK                                          | Yes        | CPURGE.FIL   | 80000     | 80010   |
| 30          | UNCASHED PURGE   | WORK                                          | Yes        | UPURGE.FIL   | 30000     | 30006   |
| 31          | CLERK ACCOUNT    | WORK                                          | Yes        | CLERK.FIL    | 835596    | 835614  |
| 32          | REPORTING        | FILE                                          | Yes        | REP.FIL      | 10008     | 10116   |
| 33          | INSTANT VALID    |                                               | No         |              | 0         | 0       |
| 34          | X2X LOG FILE     | FILE                                          | Yes        | X2XLOG.FIL   | 10000     | 10080   |
| 35          | X2X GLOBAL       | FILE                                          | Yes        | X2XGBL.FIL   | 288       | 630     |
| 36          | X2X NET PORT     | FILE                                          | Yes        | X2XNPC.FIL   | 3000      | 3150    |
| 17:02:14    | CONSOLE          | Enter file number or More or Exit >19         |            |              |           |         |
| 17:02:18    | CONSOLE          | Enter disk volume name (RETURN no change) >   |            |              |           |         |
| 17:02:18    | CONSOLE          | Enter file name (RETURN no change) >          |            |              |           |         |
| 17:02:19    | CONSOLE          | Enter file size (E-no change, ?-Disk size) >? |            |              |           |         |
| File Number | File Description | Disk Volume                                   | File Exist | File Name    | File Size | On Disk |
| 19          | CHECKPOINT - 2   | WORK                                          | Yes        | CHK2.FIL     | 90018     | 90018   |
| 20          | CHECKPOINT - 3   | WORK                                          | Yes        | CHK3.FIL     | 160002    | 200016  |
| 21          | CHECKPOINT - 4   | WORK                                          | Yes        | CHK4.FIL     | 90018     | 90018   |
| 22          | LTOPOL (RAMDSK)  | FILE                                          | Yes        | LTOPOL.FIL   | 78800     | 79380   |
| 23          | SPORTS-SYSTEM    | FILE                                          | Yes        | SPTSYS.FIL   | 1200      | 1260    |
| 24          | LOTTO-SYSTEM     | FILE                                          | Yes        | LTOSYS.FIL   | 2500      | 2520    |
| 25          | LOTTO-POOLS 1    | FILE                                          | Yes        | POOL1.FIL    | 83000     | 83160   |
| 26          | LOTTO-POOLS 2    |                                               | No         |              | 0         | 0       |
| 27          | LOTTO-OVER 1     | FILE                                          | Yes        | POOLOVR1.FIL | 30000     | 30240   |
| 28          | LOTTO-OVER 2     |                                               | No         |              | 0         | 0       |
| 29          | CASHED PURGE     | WORK                                          | Yes        | CPURGE.FIL   | 80000     | 80010   |
| 30          | UNCASHED PURGE   | WORK                                          | Yes        | UPURGE.FIL   | 30000     | 30006   |
| 31          | CLERK ACCOUNT    | WORK                                          | Yes        | CLERK.FIL    | 835596    | 835614  |
| 32          | REPORTING        | FILE                                          | Yes        | REP.FIL      | 10008     | 10116   |
| 33          | INSTANT VALID    |                                               | No         |              | 0         | 0       |
| 34          | X2X LOG FILE     | FILE                                          | Yes        | X2XLOG.FIL   | 10000     | 10080   |
| 35          | X2X GLOBAL       | FILE                                          | Yes        | X2XGBL.FIL   | 288       | 630     |
| 36          | X2X NET PORT     | FILE                                          | Yes        | X2XNPC.FIL   | 3000      | 3150    |
| 17:02:24    | CONSOLE          | Enter file number or More or Exit >20         |            |              |           |         |
| 17:04:08    | CONSOLE          | Enter disk volume name (RETURN no change) >   |            |              |           |         |
| 17:04:09    | CONSOLE          | Enter file name (RETURN no change) >          |            |              |           |         |
| 17:04:09    | CONSOLE          | Enter file size (E-no change, ?-Disk size) >? |            |              |           |         |
| File Number | File Description | Disk Volume                                   | File Exist | File Name    | File Size | On Disk |
| 19          | CHECKPOINT - 2   | WORK                                          | Yes        | CHK2.FIL     | 90018     | 90018   |
| 20          | CHECKPOINT - 3   | WORK                                          | Yes        | CHK3.FIL     | 200016    | 200016  |
| 21          | CHECKPOINT - 4   | WORK                                          | Yes        | CHK4.FIL     | 90018     | 90018   |
| 22          | LTOPOL (RAMDSK)  | FILE                                          | Yes        | LTOPOL.FIL   | 78800     | 79380   |
| 23          | SPORTS-SYSTEM    | FILE                                          | Yes        | SPTSYS.FIL   | 1200      | 1260    |
| 24          | LOTTO-SYSTEM     | FILE                                          | Yes        | LTOSYS.FIL   | 2500      | 2520    |
| 25          | LOTTO-POOLS 1    | FILE                                          | Yes        | POOL1.FIL    | 83000     | 83160   |
| 26          | LOTTO-POOLS 2    |                                               | No         |              | 0         | 0       |
| 27          | LOTTO-OVER 1     | FILE                                          | Yes        | POOLOVR1.FIL | 30000     | 30240   |
| 28          | LOTTO-OVER 2     |                                               | No         |              | 0         | 0       |
| 29          | CASHED PURGE     | WORK                                          | Yes        | CPURGE.FIL   | 80000     | 80010   |
| 30          | UNCASHED PURGE   | WORK                                          | Yes        | UPURGE.FIL   | 30000     | 30006   |
| 31          | CLERK ACCOUNT    | WORK                                          | Yes        | CLERK.FIL    | 835596    | 835614  |
| 32          | REPORTING        | FILE                                          | Yes        | REP.FIL      | 10008     | 10116   |
| 33          | INSTANT VALID    |                                               | No         |              | 0         | 0       |
| 34          | X2X LOG FILE     | FILE                                          | Yes        | X2XLOG.FIL   | 10000     | 10080   |
| 35          | X2X GLOBAL       | FILE                                          | Yes        | X2XGBL.FIL   | 288       | 630     |
| 36          | X2X NET PORT     | FILE                                          | Yes        | X2XNPC.FIL   | 3000      | 3150    |
| 17:04:11    | CONSOLE          | Enter file number or More or Exit >21         |            |              |           |         |
| 17:04:58    | CONSOLE          | Enter disk volume name (RETURN no change) >   |            |              |           |         |
| 17:04:59    | CONSOLE          | Enter file name (RETURN no change) >          |            |              |           |         |
| 17:04:59    | CONSOLE          | Enter file size (E-no change, ?-Disk size) >? |            |              |           |         |

| File Number | File Description | Disk Volume | File Exist | File Name   | File Size | On Disk |
|-------------|------------------|-------------|------------|-------------|-----------|---------|
| 19          | CHECKPOINT - 2   | WORK        | Yes        | CHK2.FIL    | 90018     | 90018   |
| 20          | CHECKPOINT - 3   | WORK        | Yes        | CHK3.FIL    | 200016    | 200016  |
| 21          | CHECKPOINT - 4   | WORK        | Yes        | CHK4.FIL    | 90018     | 90018   |
| 22          | LTOPOL (RAMDSK)  | FILE        | Yes        | LTOPOL.FIL  | 78800     | 79380   |
| 23          | SPORTS-SYSTEM    | FILE        | Yes        | SPTSYS.FIL  | 1200      | 1260    |
| 24          | LOTTO-SYSTEM     | FILE        | Yes        | LTOSYS.FIL  | 2500      | 2520    |
| 25          | LOTTO-POOLS 1    | FILE        | Yes        | POOL1.FIL   | 83000     | 83160   |
| 26          | LOTTO-POOLS 2    |             | No         |             | 0         | 0       |
| 27          | LOTTO-OVER 1     | FILE        | Yes        | POOLVR1.FIL | 30000     | 30240   |
| 28          | LOTTO-OVER 2     |             | No         |             | 0         | 0       |
| 29          | CASHED PURGE     | WORK        | Yes        | CPURGE.FIL  | 80000     | 80010   |
| 30          | UNCASHED PURGE   | WORK        | Yes        | UPURGE.FIL  | 30000     | 30006   |
| 31          | CLERK ACCOUNT    | WORK        | Yes        | CLERK.FIL   | 835596    | 835614  |
| 32          | REPORTING        | FILE        | Yes        | REP.FIL     | 10008     | 10116   |
| 33          | INSTANT VALID    |             | No         |             | 0         | 0       |
| 34          | X2X LOG FILE     | FILE        | Yes        | X2XLOG.FIL  | 10000     | 10080   |
| 35          | X2X GLOBAL       | FILE        | Yes        | X2XGBL.FIL  | 288       | 630     |
| 36          | X2X NET PORT     | FILE        | Yes        | X2XNPC.FIL  | 3000      | 3150    |

17:05:01 CONSOLE Enter file number or More or Exit >E  
BLDSYS options:

|                                        |                                         |
|----------------------------------------|-----------------------------------------|
| 0 - Change a global volume name        | 20 - Set results system bet definitions |
| 1 - Change a global system parameter   | 21 - Set RESULTS game parameters        |
| 2 - Change system file sizes/volumes   | 22 - Analyze results system bets        |
| 3 - Define/change a game               | E - Exit with saving SCF.FIL            |
| 4 - Delete an existing game            | Q - Quit without saving SCF.FIL         |
| 5 - Display existing games             |                                         |
| 6 - Change ticket charge amounts       |                                         |
| 7 - Set LOTTO System Bets              |                                         |
| 8 - Set LOTTO game parameters          |                                         |
| 9 - Set sports system bet definitions  |                                         |
| 10 - Set SPORTS game parameters        |                                         |
| 11 - Analyze sports system bets        |                                         |
| 12 - Set JOKERI game parameters        |                                         |
| 13 - Display Altura LOAD definitions   |                                         |
| 14 - Set global commission/tax rates   |                                         |
| 15 - Set NUMBERS game parameters       |                                         |
| 16 - Set ODDSET game parameters        |                                         |
| 17 - Set Miscellaneous parameters      |                                         |
| 18 - Set BINGO game parameters         |                                         |
| 19 - Set TCPASST IP address parameters |                                         |

17:06:08 CONSOLE Enter option >E  
Posting changes to SCF.FIL  
17:06:46 CONSOLE STOP0001 \*\*\*\*\* SUCCESS  
POSYSD::SCML>

5. Executar o programa BLDSYS, que se localiza em GXTSK, e configurar os parâmetros novos n.º 141 e n.º 142;

A definição/consulta do valor dos novos parâmetros é efetuada através da opção n.º 1 do menu principal do programa BLDSYS (1 - Change a global system parameter).

Em baixo, sombreado a amarelo, encontra-se a configuração dos novos parâmetros, relativos ao sistema Euromilhões, a existir no momento do arranque do sistema Millennium (RUNSYS).

POSYSD::SCML> **R BLDSYS**

[...]

```
16:43:27 CONSOLE Enter number to change, M-more, E-exit >M
139>PLAFINTO 20 Placrd FinRep TimOut 140>IGSPICA 0 IGS Suppr Int
Cancel
141>EUSPFIR 0 EM Suppr Fin Report 142>EUSPICA 0 EM Suppr Int Cancel
16:43:31 CONSOLE Enter number to change, E-exit >
```

O parâmetro n.º 141 ativa/suprime os pedidos de relatórios financeiros Resumo de Caixa, Vendas, Pagamento de Prémios e Remunerações; o parâmetro n.º 142 ativa/suprime o cancelamento interno de apostas do jogo Euromilhões.

Nota: após o arranque do sistema, o valor dos parâmetros pode ser alterado usando a tela EUROMIL do programa VISION.

6. Executar o programa BDLEURSYS, que se localiza em GXTSK, para criar os ficheiros de configuração dos jogos Euromilhões e M1lhão e proceder à configuração dos mesmos;
  - a. Configuração do jogo Euromilhões

Executar o programa BLDEURSYS

```
POSYSD: :SCML> R BLDEURSYS
```

- o Selecionar a opção [ EUROMILHÕES ]

CONFIGURAÇÃO DOS JOGOS DO SISTEMA EUROMILHÕES
SCML v1.0

Configuração

[ EUROMILHÕES ]

[ M1LHÃO ]

[ SAIR ]

Mensagem

Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher o jogo

- o Selecionar a opção [ CRIAR FICHEIRO ]

CONFIGURAÇÃO DO JOGO EUROMILHÕES
SCML v1.0

Configuração

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;">[    MOSTRAR    ]</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;">[    ALTERAR    ]</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;"><b>[    CRIAR FICHEIRO    ]</b></div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">[    VOLTAR    ]</div> |
| <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>Use setas para movimentar cursor e &lt;ENTER&gt; para escolher</span> <span>Mensagem</span> </div>                                                                                                                                                                                                                                                |

- Digitar 200 no número de blocos

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>CONFIGURAÇÃO DO JOGO EUROMILHÕES</span> <span>SCML<br/>v1.0</span> </div>                                                                                                                                                                                                                                                    |  |
| <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span></span> <span>Configuração</span> </div> <p>CRIAÇÃO DO FICHEIRO DE CONFIGURAÇÃO DO JOGO EUROMILHÕES</p> <p>Digite o número de blocos:      <b> 2 0 0 </b></p> <p>A criar o ficheiro GXTSK:EUM1CF.FIL com 200 blocos...      SUCESSO</p> <p>A configurar as definições baseline do jogo...      SUCESSO</p> <p>Concluído.</p> |  |
| <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>Qualquer tecla prossegue</span> <span>Mensagem</span> </div>                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |

- Selecionar a opção [    ALTERAR    ]

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>CONFIGURAÇÃO DO JOGO EUROMILHÕES</span> <span>SCML<br/>v1.0</span> </div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span></span> <span>Configuração</span> </div> <div style="text-align: center; padding: 20px 0;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;">[    MOSTRAR    ]</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;"><b>[    ALTERAR    ]</b></div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;">[    CRIAR FICHEIRO    ]</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">[    VOLTAR    ]</div> </div> |  |

|                                                          |          |
|----------------------------------------------------------|----------|
|                                                          |          |
| Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher | Mensagem |

- Selecionar a opção sim

|                                                          |     |              |
|----------------------------------------------------------|-----|--------------|
| CONFIGURAÇÃO DO JOGO EUROMILHÕES                         |     | SCML<br>v1.0 |
| Configuração                                             |     |              |
| Deseja alterar as configurações do jogo EUROMILHÕES ?    |     |              |
|                                                          | Sim | Não          |
| Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher |     |              |
| Mensagem                                                 |     |              |

- Proceder à configuração que segue (ex. com NIF obrigatório)

|                                                        |                   |              |
|--------------------------------------------------------|-------------------|--------------|
| CONFIGURAÇÃO DO JOGO EUROMILHÕES                       |                   | SCML<br>v1.0 |
| Configuração                                           |                   |              |
| *Deseja ATIVAR o jogo EUROMILHÕES ?                    | SIM               |              |
| *Digite o preço da aposta (cêntimos de euro)           | 2   2   0   _   _ |              |
| *Digite o limite de apostas máximo                     | 7   5   6   _   _ |              |
| Deseja alterar as apostas multi-semana ?               | NÃO               |              |
| *Deseja ASSOCIAR o jogo MILHÃO ?                       | SIM               |              |
| *NIF obrigatório p/ registo de apostas ?               | SIM               |              |
| *Digite o núm. mín. de apostas CMIL c/ repr. em inter. | 6   _   _         |              |
| *Digite o nome abreviado do jogo                       | EUMI              |              |
| *Digite o nome longo do jogo                           | EUROMILHOES       |              |
| *DESEJA GRAVAR AS ALTERAÇÕES EFETUADAS ?               |                   |              |
|                                                        | SUCESSO           |              |
| Para voltar ao menu anterior prima qualquer tecla...   |                   |              |
| Mensagem                                               |                   |              |

- Selecionar a opção [ MOSTRAR ]

|  |      |
|--|------|
|  | SCML |
|--|------|

| CONFIGURAÇÃO DO JOGO EUROMILHÕES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  | v1.0         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------|
| <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin: 10px;">[ <b>MOSTRAR</b> ]</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin: 10px;">[    ALTERAR    ]</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin: 10px;">[ CRIAR FICHEIRO ]</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin: 10px;">[    VOLTAR    ]</div> |  | Configuração |
| <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">Use setas para movimentar cursor e &lt;ENTER&gt; para escolher</div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  | Mensagem     |

- Verificar a configuração introduzida (ex. com NIF obrigatório)

| CONFIGURAÇÃO DO JOGO EUROMILHÕES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |  | v1.0         | SCML |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------|------|
| <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">ESTADO DO JOGO.....: <b>ATIVADO</b></div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">REVISÃO DO JOGO.....: 0001</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">TIPO/ÍNDICE DO JOGO.....: 17 / 1</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">NÚMERO DO JOGO (EXTERNO).....: 1</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">PREÇO DA APOSTA (CÊNTIMOS DE EURO).....: <b>220</b></div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;"># MÁX. DE APOSTAS.....: <b>756</b></div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">MULTI-SEMANAS (BITMAP).....: 80 00 00 00 00 00 00</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">JOGO MILHÃO ASSOCIADO ?.....: <b>SIM</b></div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">NIF OBRIGATÓRIO P/ REGISTO DE APOSTAS ?.....: <b>SIM</b></div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;"># MÍN. DE APOSTAS CMIL C/ REPRESENTAÇÃO EM INTERVALO: <b>6</b></div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">NOME ABREVIADO DO JOGO.....: <b>EUM1</b></div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">NOME LONGO DO JOGO.....: <b>EUROMILHOES</b></div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">NOME DO FICHEIRO DE CONFIGURAÇÃO.....: GXTSK:EUM1CF.FIL</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px; margin-top: 10px;">OPTION FLAGS DO JOGO NO SIGN-ON.....: 0004</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">OPTION FLAGS DO JOGO NO CONTROL REQUEST.....: 1854</div> |  | Configuração |      |
| <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">Para voltar ao menu anterior prima qualquer tecla...</div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  | Mensagem     |      |

- Selecionar a opção [    VOLTAR    ] para voltar ao menu principal

| CONFIGURAÇÃO DO JOGO EUROMILHÕES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  | v1.0         | SCML |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------|------|
| <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin: 10px;">[    MOSTRAR    ]</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin: 10px;">[    ALTERAR    ]</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin: 10px;">[ CRIAR FICHEIRO ]</div> |  | Configuração |      |



|                                                          |  |
|----------------------------------------------------------|--|
| [ VOLTAR ]                                               |  |
| Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher |  |
| Mensagem                                                 |  |

- Selecionar a opção [ SAIR ] para sair do programa

|                                                                 |  |      |
|-----------------------------------------------------------------|--|------|
| CONFIGURAÇÃO DOS JOGOS DO SISTEMA EUROMILHÕES                   |  | SCML |
|                                                                 |  | v1.0 |
| Configuração                                                    |  |      |
| [ EUROMILHÕES ]<br>[ MILHÃO ]<br>[ SAIR ]                       |  |      |
| Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher o jogo |  |      |
| Mensagem                                                        |  |      |

b. Configuração do jogo Milhão

Executar o programa BLDEURSYS

|                             |
|-----------------------------|
| POSYSD: : SCML> R BLDEURSYS |
|-----------------------------|

- Selecionar a opção [ MILHÃO ]

|                                               |  |      |
|-----------------------------------------------|--|------|
| CONFIGURAÇÃO DOS JOGOS DO SISTEMA EUROMILHÕES |  | SCML |
|                                               |  | v1.0 |
| Configuração                                  |  |      |
| [ EUROMILHÕES ]<br>[ MILHÃO ]<br>[ SAIR ]     |  |      |

|                                                                 |          |
|-----------------------------------------------------------------|----------|
|                                                                 |          |
| Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher o jogo | Mensagem |

- Selecionar a opção [ CRIAR FICHEIRO ]

|                                                                                                                                          |  |              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------|
| CONFIGURAÇÃO DO JOGO MILHÃO                                                                                                              |  | SCML<br>v1.0 |
|                                                                                                                                          |  | Configuração |
| <div style="text-align: center;"> [    MOSTRAR    ]<br/> [    ALTERAR    ]<br/> [ <b> CRIAR FICHEIRO </b> ]<br/> [    VOLTAR    ] </div> |  |              |
| Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher                                                                                 |  | Mensagem     |

- Digitar 200 no número de blocos

|                                                                                                                                                                                                                                                            |  |              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------|
| CONFIGURAÇÃO DO JOGO MILHÃO                                                                                                                                                                                                                                |  | SCML<br>v1.0 |
|                                                                                                                                                                                                                                                            |  | Configuração |
| CRIAÇÃO DO FICHEIRO DE CONFIGURAÇÃO DO JOGO MILHÃO<br><br>Digite o número de blocos: <b> 2 0 0 </b><br><br>A criar o ficheiro GXTSK:RAF2CF.FIL com 200 blocos...    SUCESSO<br>A configurar as definições baseline do jogo...    SUCESSO<br><br>Concluído. |  |              |
| Qualquer tecla prossegue                                                                                                                                                                                                                                   |  | Mensagem     |

- Selecionar a opção [    ALTERAR    ]

| CONFIGURAÇÃO DO JOGO MILHÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  | SCML<br>v1.0 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------|
| <div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">Configuração</div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">           [    MOSTRAR    ]<br/> <span style="background-color: yellow;">[    ALTERAR    ]</span><br/>           [   CRIAR FICHEIRO   ]<br/>           [     VOLTAR     ]         </div> |  |              |
| <div style="text-align: right; margin-bottom: 5px;">Mensagem</div> Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher                                                                                                                                                                                             |  |              |

- Selecionar a opção sim

| CONFIGURAÇÃO DO JOGO MILHÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |  | SCML<br>v1.0 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------|
| <div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">Configuração</div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">           Deseja alterar as configurações do jogo MILHÃO ?           <span style="margin-left: 20px; background-color: yellow;">Sim</span> <span style="margin-left: 20px;">Não</span> </div> |  |              |
| <div style="text-align: right; margin-bottom: 5px;">Mensagem</div> Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher                                                                                                                                                                                                  |  |              |

- Proceder à configuração que se segue

| CONFIGURAÇÃO DO JOGO MILHÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  | SCML<br>v1.0 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------|
| <div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">Configuração</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 60%;">           *Deseja ATIVAR o jogo MILHÃO ?<br/>           *Digite o núm. mín. de apostas c/ repr. em inter.<br/>           *Digite o preço da aposta (cêntimos de euro)<br/>           Jogo standalone ?<br/>           *Digite o nome abreviado do jogo<br/>           *Digite o nome longo do jogo         </div> <div style="width: 35%; text-align: center;"> <span style="background-color: yellow;">SIM</span><br/> <span style="background-color: yellow;">6</span>   <span style="background-color: yellow;">-</span>   <span style="background-color: yellow;">-</span>   <span style="background-color: yellow;">-</span><br/> <span style="background-color: yellow;">3</span>   <span style="background-color: yellow;">0</span>   <span style="background-color: yellow;">-</span>   <span style="background-color: yellow;">-</span>   <span style="background-color: yellow;">-</span>   <span style="background-color: yellow;">-</span><br/> <span style="background-color: yellow;">NÃO</span><br/> <span style="background-color: yellow;">MIL2</span><br/> <span style="background-color: yellow;">MILHAO</span> </div> </div> |  |              |

|                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>*DESEJA GRAVAR AS ALTERAÇÕES EFETUADAS ? <span style="float: right; background-color: yellow;">SUCESSO</span></p> |
| <p style="text-align: right;">Mensagem</p> <p>Para voltar ao menu anterior prima qualquer tecla...</p>               |

- Selecionar a opção [    MOSTRAR    ]

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| CONFIGURAÇÃO DO JOGO MILHÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                             | SCML<br>v1.0 |
| <div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">Configuração</div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="background-color: yellow;">[    MOSTRAR    ]</span><br/>             [    ALTERAR    ]<br/>             [ CRIAR FICHEIRO ]<br/>             [    VOLTAR    ]         </div> |              |
| <p style="text-align: right;">Mensagem</p> <p>Use setas para movimentar cursor e &lt;ENTER&gt; para escolher</p>                                                                                                                                                                                                        |              |

- Verificar a configuração introduzida

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|---------------------|---------|----------------------|------|--------------------------|--------|-------------------------------|---|-----------------------------------------|----|-----------------------------|----------------------|------------------------------------------------------|---|------------------------|-----|------------------------------------------------------|-----|-------------------------------------|---|-----------------------------|------|-------------------------|--------|---------------------------------------|------------------|--|--|--------------------------------------|------|----------------------------------------------|------|
| CONFIGURAÇÃO DO JOGO MILHÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | SCML<br>v1.0         |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| <div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">Configuração</div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>ESTADO DO JOGO.....</td><td style="text-align: right;">ATIVADO</td></tr> <tr><td>REVISÃO DO JOGO.....</td><td style="text-align: right;">0001</td></tr> <tr><td>TIPO/ÍNDICE DO JOGO.....</td><td style="text-align: right;">19 / 2</td></tr> <tr><td>NÚMERO DO JOGO (EXTERNO).....</td><td style="text-align: right;">3</td></tr> <tr><td>PREÇO DA APOSTA (CÊNTIMOS DE EURO).....</td><td style="text-align: right;">30</td></tr> <tr><td>MULTI-SEMANAS (BITMAP).....</td><td style="text-align: right;">80 00 00 00 00 00 00</td></tr> <tr><td># MÍN. DE APOSTAS C/ REPRESENTAÇÃO EM INTERVALO.....</td><td style="text-align: right;">6</td></tr> <tr><td>JOGO STANDALONE ?.....</td><td style="text-align: right;">NÃO</td></tr> <tr><td>NIF OBRIGATÓRIO P/ REGISTO DE APOSTAS (standalone) ?</td><td style="text-align: right;">NÃO</td></tr> <tr><td># MÁX. DE APOSTAS (standalone).....</td><td style="text-align: right;">0</td></tr> <tr><td>NOME ABREVIADO DO JOGO.....</td><td style="text-align: right;">M1L2</td></tr> <tr><td>NOME LONGO DO JOGO.....</td><td style="text-align: right;">M1LHAO</td></tr> <tr><td>NOME DO FICHEIRO DE CONFIGURAÇÃO.....</td><td style="text-align: right;">GXTSK:RAF2CF.FIL</td></tr> <tr><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td>OPTION FLAGS DO JOGO NO SIGN-ON.....</td><td style="text-align: right;">0004</td></tr> <tr><td>OPTION FLAGS DO JOGO NO CONTROL REQUEST.....</td><td style="text-align: right;">0054</td></tr> </table> |                      | ESTADO DO JOGO..... | ATIVADO | REVISÃO DO JOGO..... | 0001 | TIPO/ÍNDICE DO JOGO..... | 19 / 2 | NÚMERO DO JOGO (EXTERNO)..... | 3 | PREÇO DA APOSTA (CÊNTIMOS DE EURO)..... | 30 | MULTI-SEMANAS (BITMAP)..... | 80 00 00 00 00 00 00 | # MÍN. DE APOSTAS C/ REPRESENTAÇÃO EM INTERVALO..... | 6 | JOGO STANDALONE ?..... | NÃO | NIF OBRIGATÓRIO P/ REGISTO DE APOSTAS (standalone) ? | NÃO | # MÁX. DE APOSTAS (standalone)..... | 0 | NOME ABREVIADO DO JOGO..... | M1L2 | NOME LONGO DO JOGO..... | M1LHAO | NOME DO FICHEIRO DE CONFIGURAÇÃO..... | GXTSK:RAF2CF.FIL |  |  | OPTION FLAGS DO JOGO NO SIGN-ON..... | 0004 | OPTION FLAGS DO JOGO NO CONTROL REQUEST..... | 0054 |
| ESTADO DO JOGO.....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | ATIVADO              |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| REVISÃO DO JOGO.....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 0001                 |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| TIPO/ÍNDICE DO JOGO.....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 19 / 2               |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| NÚMERO DO JOGO (EXTERNO).....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 3                    |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| PREÇO DA APOSTA (CÊNTIMOS DE EURO).....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 30                   |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| MULTI-SEMANAS (BITMAP).....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 80 00 00 00 00 00 00 |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| # MÍN. DE APOSTAS C/ REPRESENTAÇÃO EM INTERVALO.....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 6                    |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| JOGO STANDALONE ?.....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | NÃO                  |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| NIF OBRIGATÓRIO P/ REGISTO DE APOSTAS (standalone) ?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | NÃO                  |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| # MÁX. DE APOSTAS (standalone).....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 0                    |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| NOME ABREVIADO DO JOGO.....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | M1L2                 |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| NOME LONGO DO JOGO.....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | M1LHAO               |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| NOME DO FICHEIRO DE CONFIGURAÇÃO.....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | GXTSK:RAF2CF.FIL     |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| OPTION FLAGS DO JOGO NO SIGN-ON.....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 0004                 |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| OPTION FLAGS DO JOGO NO CONTROL REQUEST.....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 0054                 |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |
| <p style="text-align: right;">Mensagem</p> <p>Para voltar ao menu anterior prima qualquer tecla...</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                      |                     |         |                      |      |                          |        |                               |   |                                         |    |                             |                      |                                                      |   |                        |     |                                                      |     |                                     |   |                             |      |                         |        |                                       |                  |  |  |                                      |      |                                              |      |

- Selecionar a opção [ VOLTAR ] para voltar ao menu principal

|                                                                                                   |  |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------|
| CONFIGURAÇÃO DO JOGO M1LHÃO                                                                       |  | SCML<br>v1.0 |
| Configuração                                                                                      |  |              |
| <div>[ MOSTRAR ]</div> <div>[ ALTERAR ]</div> <div>[ CRIAR FICHEIRO ]</div> <div>[ VOLTAR ]</div> |  |              |
| Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher                                          |  | Mensagem     |

- Selecionar a opção [ SAIR ] para sair do programa

|                                                                      |  |              |
|----------------------------------------------------------------------|--|--------------|
| CONFIGURAÇÃO DOS JOGOS DO SISTEMA EUROMILHÕES                        |  | SCML<br>v1.0 |
| Configuração                                                         |  |              |
| <div>[ EUROMILHÕES ]</div> <div>[ M1LHÃO ]</div> <div>[ SAIR ]</div> |  |              |
| Use setas para movimentar cursor e <ENTER> para escolher o jogo      |  | Mensagem     |