

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΠΟ

ΠΡΟΠΟ V98

©1986/2000 ΤΖΩΡΤΖΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ & ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΛΕΩΝΙΔΑΣ

<http://propo.go.to>

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΒΑΛΤΕ ΣΕ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ. ΒΑΛΤΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΣΤΟΝ ΟΔΗΓΟ ΔΙΣΚΕΤΑΣ (Α ή Β) ΓΡΑΨΤΕ Α: (ή Β: ΑΝΑΛΟΓΑ ΤΟΝ ΟΔΗΓΟ ΔΙΣΚΕΤΑΣ) ΚΑΙ ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Enter. ΓΡΑΨΤΕ Α ΚΑΙ ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Enter ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΣΤΗ ΟΘΟΝΗ ΣΑΣ.

ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

DOS

ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ V98, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΤΡΟΠΗ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ (ΣΥΝΗΘΩΣ C:>) V98 ΚΑΙ ΠΑΤΑΤΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Enter.

WINDOWS

ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ V98, ΚΑΝΤΕ ΔΙΠΛΟ ΚΛΙΚ ΣΤΟ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΕΙΚΟΝΙΔΙΟ

ΕΝΑ ΑΠΛΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΒΑΣΙΚΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΜΕ ΤΟ V98

ΞΕΚΙΝΑΜΕ ΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΓΡΑΦΟΥΜΕ V98 ΚΑΙ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Enter. ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕΡΙΚΑ ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ ΚΑΙ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ Η ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ. ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Esc ΔΥΟ ΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ Η ΟΘΟΝΗ ΒΟΗΘΕΙΑΣ. ΑΥΤΗ ΔΟΥΛΕΥΕΙ ΩΣ ΕΞΗΣ: ΜΟΛΙΣ ΠΑΤΗΣΟΥΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΜΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗ ΜΑΣ (ΠΧ Ο...ΝΕΟ ΠΛΗΡΕΣ) ΑΜΕΣΩΣ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΣ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΛΗΡΟΥΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΑΣ, Η ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΠΟΥ ΕΧΟΥΜΕ ΕΠΙΛΕΞΕΙ. ΕΤΣΙ ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ (ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ), ΠΑΤΑΜΕ Ο (ΜΗΔΕΝ). ΑΜΕΣΩΣ ΤΟ ΦΩΤΕΙΝΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ ΠΟΥ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ (ΚΕΡΣΟΡΑΣ) ΚΑΤΕΒΑΙΝΕΙ ΜΙΑ ΘΕΣΗ ΚΑΤΩ.

ΓΙΑ ΝΑ ΓΡΑΨΟΥΜΕ ΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΜΑΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΛΗΚΤΡΑ:

•	ΓΙΑ ΤΟ	1X2	ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 7
•	ΓΙΑ ΤΟ	1X	ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 6
•	ΓΙΑ ΤΟ	X2	ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 5
•	ΓΙΑ ΤΟ	12	ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 4
•	ΓΙΑ ΤΟ	X	ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 3
•	ΓΙΑ ΤΟ	2	ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 2
•	ΓΙΑ ΤΟ	1	ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 1

ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΣΒΗΣΟΥΜΕ ΚΑΤΙ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Q. ΜΟΛΙΣ ΤΕΛΕΙΣΟΥΜΕ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ T (ΤΕΛΟΣ). ΕΑΝ ΟΛΑ ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΑ ΤΟΤΕ ΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΣ ΘΑ ΜΕΤΑΦΕΡΘΕΙ ΔΙΠΛΑ, ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ ΤΩΝ ΟΡΩΝ.

ΤΩΡΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΗΝ ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ ΜΑΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΥΤΟ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ESC ΓΙΑ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΡΧΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ Η ΕΑΝ ΤΟ ΞΕΡΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΤΑΜΕ ΚΑΤ' ΕΥΘΕΙΑΝ. ΕΤΣΙ ΠΑΤΑΜΕ W ΚΑΙ ΤΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑΚΙ ΚΑΤΕΒΑΙΝΕΙ ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΚΑΤΩ. ΙΣΧΥΟΥΝ ΚΑΙ ΕΔΩ ΤΑ ΙΔΙΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΛΗΡΟΥΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΜΟΝΗ ΤΗΝ ΔΙΑΦΟΡΑ ΟΤΙ ΜΟΛΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΜΕ ΜΕ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΣΗΜΕΙΩΝ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΩΣΟΥΜΕ ΚΑΙ ΤΑ ΟΡΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΙΚΗΣ ΣΤΗΛΗΣ.

ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΥΤΟ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ T (ΤΕΛΕΙΑ). ΑΜΕΣΩΣ ΤΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ ΜΕΤΑΦΕΡΕΤΑΙ ΠΙΟ ΚΑΤΩ ΣΤΑ ΑΠΟ & ΕΩΣ ΤΟΥ ΟΡΟΥ. ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΕΚΕΙ ΤΑ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΓΙΣΤΑ ΤΟΥ ΟΡΟΥ, (ΠΧ 3 Enter 5) ΚΑΙ ΜΟΛΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΜΕ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ T (ΤΕΛΟΣ), ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΣ. ΑΜΕΣΩΣ Η ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ ΜΕΤΑΦΕΡΕΤΑΙ ΠΑΛΙ ΣΤΑ ΔΕΞΙΑ, ΔΙΠΛΑ ΣΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΣ.

ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΔΙΟΡΘΩΣΟΥΜΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΔΥΟ ΑΦΟΥ ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΗΔΗ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΕΙ ΜΕ T, ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ J ΜΕΧΡΙ ΤΟ ΦΩΤΕΙΝΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ ΒΡΕΘΕΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΟΡΟ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΔΙΟΡΘΩΣΟΥΜΕ. ΜΕΤΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ENTER ΚΑΙ Ο ΟΡΟΣ ΜΕΤΑΦΕΡΕΤΑΙ ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΤΟΝ ΕΙΧΑΜΕ ΕΙΣΑΓΕΙ.

ΤΩΡΑ ΠΑΤΑΜΕ ENTER ΚΑΙ ΤΟ ΦΩΤΕΙΝΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ ΚΑΤΕΒΑΙΝΕΙ ΜΙΑ ΘΕΣΗ ΚΑΤΩ. ΑΠΟ ΕΔΩ ΚΑΙ ΜΠΡΟΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΤΑ ΙΔΙΑ, ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ. ΜΟΛΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΜΕ ΤΗΝ ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΠΑΤΑΜΕ T ΚΑΙ Ο ΟΡΟΣ ΠΕΡΝΑΕΙ ΔΙΠΛΑ ΔΙΟΡΘΩΜΕΝΟΣ.

ΤΩΡΑ ΘΑ ΜΕΤΡΗΣΟΥΜΕ ΠΟΣΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΣ. ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ESC ΓΙΑ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΝΟΥ ΤΟ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΕΤΣΙ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ G. ΣΕ ΛΙΓΟ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΜΑΣ Ο ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΩΝ ΑΠΟΔΕΚΤΩΝ ΣΤΗΛΩΝ.

ΕΑΝ ΑΠΟΦΑΣΙΣΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΙΞΟΥΜΕ ΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ:

• ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΥΜΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΥΤΟ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 9 ΚΑΙ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ Η ΟΘΟΝΗ ΤΩΝ ΑΡΧΕΙΩΝ. ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 1 (1...ΣΩΣΙΜΟ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ) ΚΑΙ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΖΗΤΑΕΙ ΝΑ ΔΩΣΟΥΜΕ ΕΝΑ ΚΩΔΙΚΟ ΟΝΟΜΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ. ΑΦΟΥ ΓΡΑΨΟΥΜΕ ΕΝΑ ΚΩΔΙΚΟ ΤΗΣ ΑΡΕΣΚΕΙΑΣ ΜΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΥΤΟ, ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ENTER ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΖΗΤΑΕΙ ΝΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΜΙΑ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ. ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ESC ΚΑΙ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΗ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ..

• ΤΥΠΩΝΟΥΜΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΥΤΟ ΒΑΖΟΥΜΕ ΔΕΛΤΙΑ ΠΛΗΡΑΚΙΑ ΣΤΟΝ ΑΥΤΟΜΑΤΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗ ΤΟΥ ΕΚΤΥΠΩΤΗ. ΜΕΤΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ N (ΔΕΛΤΙΑ αχβ) Ή ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ V (ΔΕΛΤΙΑ ΠΛΗΡΑΚΙΑ). ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΛΙΓΗ ΩΡΑ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ. ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Q ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΩΝΕΤΑΙ ΣΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ. ΕΑΝ ΔΕΝ ΤΥΠΩΘΕΙ ΣΩΣΤΑ ΠΑΤΑΜΕ ΞΑΝΑ ΤΟ Q. ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ ΤΗΝ ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΤΩΝ ΔΕΛΤΙΩΝ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ E. ΓΙΑ ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΟΥΜΕ ΤΗΝ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΤΩΝ ΔΕΛΤΙΩΝ ΠΙΕΖΟΥΜΕ ΕΝΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΠΛΗΚΤΡΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ.

• ΕΚΤΥΠΩΝΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΣΕ ΧΑΡΤΙ

ΒΑΖΟΥΜΕ ΧΑΡΤΙ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΟ ΣΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ. ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ \$ (ΚΡΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Shift ΠΑΤΗΜΕΝΟ ΚΑΙ ΠΙΕΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 4). ΑΜΕΣΩΣ ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΑΣ ΤΥΠΩΝΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΧΑΡΤΙ.

ΠΩΣ ΔΟΥΛΕΥΕΙ Ο ΕΙΣΑΓΩΓΕΑΣ ΤΩΝ ΟΡΩΝ – ΔΙΟΡΘΩΣΗ.

ΟΠΩΣ ΒΛΕΠΕΤΕ ΣΤΟ ΜΕΝΟΥ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΤΩΝ ΟΡΩΝ Ο ΚΕΡΣΟΡΑΣ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ ΕΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΩΡΟ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ (ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΔΙΠΛΑ ΣΤΗΝ ΑΡΙΘΜΗΣΗ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ). ΓΕΝΙΚΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΟΥΣ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΧΩΡΟ. ΜΕ ΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥ ΠΛΗΚΤΡΟΥ, ΠΟΥ ΑΦΟΡΑ ΕΝΑ ΕΙΔΟΣ ΟΡΟΥ ΠΟΥ ΤΟ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΝΟΥ (ΜΕ Esc) Ο ΚΕΡΣΟΡΑΣ ΚΑΤΕΒΑΙΝΕΙ ΚΑΙ ΜΠΑΙΝΕΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ.

ΕΔΩ ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΙ ΕΞΗΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ:

- ΕΑΝ Ο ΟΡΟΣ ΠΡΟΥΠΟΘΕΤΕΙ ΣΗΜΕΙΑ (Π.Χ. ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ, ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ) ΤΟΤΕ ΠΑΤΑΜΕ ΤΑ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΩΝ ΣΗΜΕΙΩΝ, ΑΛΛΑΖΟΝΤΑΣ ΘΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ ENTER Ή ΤΑ ΒΕΛΑΚΙΑ. ΜΟΛΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΜΕ ΚΑΤΕΒΑΙΝΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΟΡΙΩΝ ΤΟΥ ΟΡΟΥ (ΑΠΟ - ΕΩΣ) ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΓΕΝΙΚΑ Η ΤΕΛΕΙΑ ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΤΟΝ ΚΕΡΣΟΡΑ ΑΠΟ ΤΜΗΜΑ ΣΕ ΤΜΗΜΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ (ΣΗΜΕΙΑ, ΑΠΟ - ΕΩΣ, ΟΜΑΔΑ, ΕΙΔΟΣ ΟΡΟΥ). ΜΟΛΙΣ Ο ΚΕΡΣΟΡΑΣ ΒΡΕΘΕΙ ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΤΟΥ ΟΡΟΥ, ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΣΤΟ 'ΑΠΟ' ΤΙΣ ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΤΟ 'ΕΩΣ' ΤΙΣ ΜΕΓΙΣΤΕΣ, ΑΛΛΑΖΟΝΤΑΣ ΘΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ENTER.
ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΤΩΝ ΟΡΙΩΝ, ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΕΝΤΑΞΟΥΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΣΕ ΟΜΑΔΑ ΠΑΤΑΜΕ ΠΑΛΙ ΤΗΝ ΤΕΛΕΙΑ ΚΑΙ ΓΡΑΦΟΥΜΕ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΟΜΑΔΑΣ. ΕΑΝ ΔΕΝ ΓΡΑΦΟΥΜΕ ΤΙΠΟΤΑ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΜΟΝΟ ΤΟΥ ΤΟΝ ΕΝΤΑΣΕΙ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ 1 (ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟΙ ΟΡΟΙ). ΜΟΛΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΜΕ ΜΕ ΤΙΣ ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΠΟΥ ΠΡΟΥΠΟΘΕΤΕΙ Ο ΟΡΟΣ ΠΟΥ ΔΙΑΛΕΞΑΜΕ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ T (ΤΕΛΟΣ) ΚΑΙ Ο ΟΡΟΣ ΕΦ' ΟΣΟΝ ΕΧΕΙ ΕΙΣΑΧΘΕΙ ΣΩΣΤΑ ΜΕΤΑΦΕΡΕΤΑΙ ΔΕΞΙΑ ΣΤΗΝ ΣΕΙΡΑ ΤΟΥ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΙΠΟΥΣ.
- ΕΑΝ Ο ΟΡΟΣ ΠΟΥ ΔΙΑΛΕΞΑΜΕ ΠΡΟΥΠΟΘΕΤΕΙ ΚΑΙ ΚΑΘΟΡΙΣΜΟ ΤΩΝ ΘΕΣΕΩΝ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΘΑ ΙΣΧΥΕΙ (ΠΧ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ), ΤΟΤΕ ΜΕ ΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥ ΠΛΗΚΤΡΟΥ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ 13 ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ ΠΟΥ ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΚΑΙ ΣΕ ΕΝΑΝ ΑΓΩΝΑ. ΕΤΣΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΕΞΑΙΡΕΣΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΜΗΝ ΙΣΧΥΕΙ Ο ΟΡΟΣ, ΑΠΛΩΣ ΣΒΗΝΟΝΤΑΣ ΜΕ Q ΤΑ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ. ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΤΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΟΥΜΕ ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ *. ΚΑΤΟΠΙΝ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ . (ΤΕΛΕΙΑ), ΔΙΝΟΥΜΕ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΟΥ ΟΡΟΥ. ΤΕΛΟΣ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΚΑΙ ΤΑ ΟΡΙΑ ΤΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ (ΑΠΟ - ΕΩΣ) ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΠΑΛΙ ΤΗΝ ΤΕΛΕΙΑ, ΚΑΙ ΜΕ ΤΟ T (ΤΕΛΟΣ) ΚΑΤΟΧΥΡΩΝΟΥΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ.
- ΜΠΟΡΕΙ ΕΞ ΑΛΛΟΥ ΜΕΤΑ ΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΗΣ ΤΕΛΕΙΑΣ ΚΑΙ ΑΦΟΥ ΔΩΣΟΥΜΕ ΤΑ ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ Ο ΚΕΡΣΟΡΑΣ ΝΑ ΜΕΤΑΦΕΡΘΕΙ ΟΧΙ ΔΙΠΛΑ ΑΛΛΑ ΚΑΤ' ΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΑ ΟΡΙΑ (ΑΠΟ-ΕΩΣ) ΟΠΩΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΣΤΑ ΠΑΡΑΓΩΓΑ.
- ΕΠΙΣΗΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΕΤΑΦΕΡΘΕΙ ΚΑΤ' ΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΑ ΑΠΟ ΕΩΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ, ΕΑΝ Ο ΟΡΟΣ ΠΟΥ ΔΙΑΛΕΞΑΜΕ ΕΙΝΑΙ ΑΦ' ΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ (ΠΧ ΕΝΝΑΛΑΓΕΣ, ΑΞΟΝΕΣ, ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ)

ΕΑΝ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ T Ο ΟΡΟΣ ΔΕΝ ΠΕΡΝΑΕΙ ΔΕΞΙΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΕΧΟΥΜΕ ΠΑΡΑΛΕΙΨΗ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΠΟΙΟΥ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΥ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΕΝ ΜΑΣ ΦΩΝΕΙ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΟΥΜΕ. ΣΕ ΑΥΤΗΝΤΗΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΠΗΓΑΙΝΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΛΕΙΨΗ ΚΑΙ ΑΦΟΥ ΔΩΣΟΥΜΕ ΤΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΠΟΥ ΛΕΙΠΕΙ ΠΑΤΑΜΕ ΠΑΛΙ ΤΟ T.

ΕΑΝ ΠΑΤΗΣΟΥΜΕ ΚΑΤΑ ΛΑΘΟΣ ΑΛΛΟ ΕΙΔΟΣ ΟΡΟΥ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΚΑΙ Ο ΚΕΡΣΟΡΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΘΕΙ ΚΑΤΩ, ΤΟΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΒΓΟΥΜΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ T, ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Q.

ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΤΩΡΑ ΠΩΣ ΔΟΥΛΕΥΕΙ Ο ΔΙΟΡΘΩΤΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.

ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΟΡΘΩΣΟΥΜΕ Η ΝΑ ΣΒΗΣΟΥΜΕ ΚΑΠΟΙΟΝ ΟΡΟ Ο ΚΕΡΣΟΡΑΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ ΕΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΩΡΟ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΤΩΝ ΟΡΩΝ. ΕΑΝ ΑΥΤΟ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΤΟΤΕ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ J (ΑΓΚΥΛΗ ΔΕΞΙΑ) ΚΑΙ ΜΕΤΑΦΕΡΟΥΜΕ ΜΕ ΔΙΑΔΟΧΙΚΑ ΠΑΤΗΜΑΤΑ ΤΟΝ ΚΕΡΣΟΡΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΟΡΟ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΔΙΟΡΘΩΣΟΥΜΕ. ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΙΝΗΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΚΕΡΣΟΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΤΑ ΒΕΛΑΚΙΑ ΜΟΛΙΣ ΑΥΤΟ ΓΙΝΕΙ ΤΟΤΕ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ENTER ΚΑΙ Ο ΟΡΟΣ ΜΕΤΑΦΕΡΕΤΑΙ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ. ΤΩΡΑ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΗΝ (ΤΕΛΕΙΑ) ΜΠΑΙΝΟΥΜΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΟΡΟ ΚΑΙ ΑΠΟ ΕΔΩ ΚΑΙ ΠΕΡΑ ΙΣΧΥΟΥΝ ΤΑ ΙΔΙΑ ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ. ΤΕΛΟΣ ΜΟΛΙΣ ΔΙΟΡΘΩΣΟΥΜΕ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ T. ΓΙΑ ΝΑ ΣΒΗΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΤΗΣΟΥΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Q ΜΟΛΙΣ Ο ΟΡΟΣ ΜΕΤΑΦΕΡΘΕΙ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ.

ΓΕΝΙΚΑ ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΤΩΝ ΟΡΩΝ ΕΙΝΑΙ:

- ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΤΟΝ ΚΕΡΣΟΡΑ ΣΤΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΣΗΜΕΙΩΝ, ΑΠΟ - ΕΩΣ, ΟΜΑΔΑ.
- ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ T ΚΑΤΟΧΥΡΩΝΕΙ ΤΟΝ ΟΡΟ ΕΑΝ ΕΧΕΙ ΕΙΣΑΧΘΕΙ ΣΩΣΤΑ.
- ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ΓΡΑΦΟΥΝ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ 1, 2, X, 12, X2, 1X, 1X2.
- ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Q ΧΡΗΣΙΜΕΥΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΣΒΗΝΕΙ.
- ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ENTER, ΒΕΛΑΚΙΑ ΧΡΗΣΙΜΕΥΟΥΝ ΣΤΗΝ ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΑΛΛΑΓΗ ΤΩΝ ΘΕΣΕΩΝ.
- ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ESC ΕΜΦΑΝΙΖΕΙ ΤΟ ΜΕΝΟΥ ΤΩΝ ΟΡΩΝ.

ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΒΑΣΙΚΩΝ ΟΡΩΝ ΤΟΥ V98

ΠΛΗΡΕΣ - 0 (ΜΗΔΕΝ)

ΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΟΡΟΣ, ΑΛΛΑ ΣΤΟ ΠΡΟΠΟ V98 ΤΟ ΧΕΙΡΙΖΟΜΑΣΤΕ ΣΑΝ ΕΝΑΝ ΟΡΟ. ΓΙΑ ΝΑ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΤΟ ΠΛΗΡΕΣ Ή ΤΑ ΠΛΗΡΗ ΜΑΣ (ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΜΕΧΡΙ 999 ΠΛΗΡΗ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΟΜΩΣ ΔΕΝ ΘΑ ΕΧΟΥΝ ΚΟΙΝΕΣ ΣΤΗΛΕΣ (ΕΝΑ 13ΑΡΙ)) ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 0 (ΜΗΔΕΝ ΟΧΙ ΟΜΙΚΡΟΝ) ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕ ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ 1 ΕΩΣ 7 ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΣΗΜΕΙΩΝ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΙΞΟΥΜΕ ΣΕ ΚΑΘΕ ΑΓΩΝΑ.

ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ - W

ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ ΕΙΝΑΙ Η ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΗ ΣΗΜΕΙΩΝ-ΠΡΟΒΛΕΨΕΩΝ ΣΕ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ ΜΕ ΠΕΡΙΘΩΡΙΑ ΛΑΘΩΝ.

ΠΧ ΖΗΤΑΜΕ ΣΤΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ 3 ΚΑΙ 5 ΝΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΕΛΑΧΙΣΤΟΙ 1 ΑΣΣΟΙ ΚΑΙ ΜΕΓΙΣΤΟΙ 2 ΑΣΣΟΙ. ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΣΤΟΥΣ ΔΥΟ ΑΓΩΝΕΣ

ΠΡΕΠΕΙ ΟΠΟΣΔΗΠΟΤΕ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑΣ ΑΣΣΟΣ ΟΠΟΥΔΗΠΟΤΕ (Η ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ 3 Η ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ 5) ΕΩΣ ΚΑΙ 2 ΑΣΣΟΙ (ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ 3 ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ 5).

ΟΙ ΣΤΗΛΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΔΥΟ ΑΥΤΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ ΕΙΝΑΙ:

ΑΓΩΝΑΣ 3 1112X

ΑΓΩΝΑΣ 5 2X111

ΚΑΙ ΘΑ ΑΠΟΡΡΙΦΘΟΥΝ ΟΙ ΣΤΗΛΕΣ:

ΑΓΩΝΑΣ 3 22XX

ΑΓΩΝΑΣ 5 X22X

ΑΥΤΟ ΒΕΒΑΙΑ ΠΡΟΫΠΟΘΕΤΕΙ ΟΤΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ 3 ΚΑΙ 5 ΤΡΙΠΛΕΣ ΣΤΟ ΠΛΗΡΕΣ.

Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΩΣ ΕΞΗΣ:

ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ W , ΠΗΓΑΙΝΟΥΜΕ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ Νο 3 ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΑ ΒΕΛΑΚΙΑ Ή ΤΟ ENTER ΚΑΙ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ 1, ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

ΠΗΓΑΙΝΟΥΜΕ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ Νο 5 ΚΑΙ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ 1. ΜΕΤΑ ΠΑΤΑΜΕ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΜΕ ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΚΑΙ ΠΑΤΑΜΕ 1 (ΑΠΟ 1) ENTER 2 (ΕΩΣ 2) ΚΑΙ T.

ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΖΗΤΑΜΕ ΟΣΑ ΣΗΜΕΙΑ ΘΕΛΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ (ΠΧ 9 ΣΗΜΕΙΑ ΑΠΟ 4 ΕΩΣ 7, 2 ΣΗΜΕΙΑ ΑΠΟ 1 ΕΩΣ 1).

ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ - X

ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ Ή ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΙΣ ΝΟΟΥΝΤΑΙ ΤΑ ΙΔΙΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΣΕΙΡΑ ΜΕ ΤΗΝ ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ ΠΟΥ ΔΙΝΟΥΜΕ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΠΑΡΕΜΒΑΙΝΕΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟ ΣΗΜΕΙΟ.

Ο ΟΡΟΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΠΟΛΥ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟ ΠΟ ΜΕ ΤΗΝ ΜΟΡΦΗ ΑΠΟ 2 ΕΩΣ 5 ΑΣΣΟΥΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΟΥΣ ΣΤΗΝ ΝΙΚΗΤΡΙΑ ΣΤΗΛΗ Η ΣΕ

ΟΡΙΣΜΕΝΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ. ΑΣ ΠΟΥΜΕ ΟΤΙ ΣΕ 8 ΤΡΙΠΛΕΣ ΖΗΤΑΜΕ ΑΠΟ 2 ΕΩΣ 5 ΑΣΣΟΥΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΟΥΣ ΤΟΤΕ ΜΙΑ ΑΠΟΔΕΚΤΗ ΣΤΗΛΗ ΘΑ ΗΤΑΝ 11X2X2111X211 ΔΙΟΤΙ ΕΧΕΙ ΤΡΕΙΣ ΑΣΣΟΥΣ ΚΟΛΛΗΤΟΥΣ ΟΙ ΟΠΟΙΟΙ ΠΕΡΙΕΧΟΥΝ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΕΛΑΧΙΣΤΟΥΣ ΔΥΟ ΚΑΙ ΔΕΝ ΥΠΕΡΒΑΙΝΟΥΝ ΤΟΥΣ ΠΕΝΤΕ.

ΜΙΑ ΑΠΟΡΡΙΠΤΕΑ ΣΤΗΛΗ ΘΑ ΗΤΑΝ 1X2X21X2221X ΔΙΟΤΙ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΕΛΑΧΙΣΤΟΥΣ ΔΥΟ ΚΟΛΛΗΤΟΥΣ ΑΣΣΟΥΣ.

ΚΑΙ Η ΣΤΗΛΗ 111X2X1111112 ΘΑ ΗΤΑΝ ΑΠΟΡΡΙΠΤΕΑ ΔΙΟΤΙ ΕΧΕΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΠΕΝΤΕ ΑΣΣΟΥΣ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ, ΑΡΑ ΑΠΟΡΡΙΠΤΕΤΑΙ. ΣΤΑ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΕΜΕΙΣ ΤΗ ΣΤΗΛΗ ΜΕ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΖΗΤΑΜΕ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΙΣ Η ΟΠΟΙΑ ΣΤΗΛΗ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΚΑΙ ΚΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ. ΑΣ ΣΗΜΕΙΩΘΕΙ ΟΤΙ ΟΙ ΚΕΝΕΣ ΘΕΣΕΙΣ ΔΕΝ ΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΥΠ' ΟΨΗΝ.

ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ - 5

ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΕΚΔΟΣΗ 'ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ' ΤΟΥ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΟΡΟΥ, ΑΛΛΑ ΑΝΑΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΣΤΗΛΗ ΤΩΝ 13 ΣΗΜΕΙΩΝ. ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΔΗΛΑΔΗ ΝΑ ΕΧΟΥΜΕ ΠΧ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΟΥΣ ΑΣΣΟΥΣ ΕΦ'ΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΤΟΤΕ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΟΡΟ. ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 5, ΒΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ (1 'Η Χ 'Η 2) ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΔΙΝΟΥΜΕ ΤΑ ΟΡΙΑ.

ΓΕΝΙΚΑ ΠΑΡΑΓΩΓΑ - R

ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΕΚΔΟΣΗ 'ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ' ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ. ΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΑΥΤΟ ΔΙΝΟΥΜΕ ΟΡΙΑ ΣΤΑ 3 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΠΟ (1, Χ, 2). ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ R, ΒΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ ΣΤΙΣ ΣΤΗΛΕΣ ΜΑΣ, ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΔΙΝΟΥΜΕ ΤΑ ΟΡΙΑ. ΕΤΣΙ ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΟΙ ΑΣΣΟΙ ΝΑ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΣΕ ΚΑΘΕ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΤΗΛΕΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΑΠΟ 7 ΕΩΣ 10 ΦΟΡΕΣ, ΠΑΤΑΜΕ R, ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ 1, ΜΕΤΑ . (ΤΕΛΕΙΑ), 7, ENTER, 10 ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ Τ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ.

ΒΑΡΟΣ - S

ΤΟ ΒΑΡΟΣ ΣΤΗΛΗΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΤΩΝ ΣΗΜΕΙΩΝ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΚΑΠΟΙΑ ΤΙΜΗ ΠΟΥ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ. ΕΤΣΙ ΕΧΟΥΜΕ ΤΟΝ ΑΣΣΟ ΝΑ ΜΕΤΡΑΕΙ ΓΙΑ 1 ΠΟΝΤΟ ΤΟ ΧΙ ΝΑ ΜΕΤΡΑΕΙ ΓΙΑ 0 ΠΟΝΤΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟ ΔΥΟ ΝΑ ΜΕΤΡΑΕΙ ΓΙΑ 2 ΠΟΝΤΟΥΣ.

ΑΘΡΟΙΣΜΑ - A

ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΑΠΟΨΗ ΓΙΑ ΤΟ ΒΑΡΟΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ. ΕΔΩ ΕΧΟΥΜΕ ΤΟΝ ΑΣΣΟ ΝΑ ΜΕΤΡΑΕΙ ΓΙΑ 0 ΠΟΝΤΟΥΣ, ΤΟ ΧΙ ΝΑ ΜΕΤΡΑΕΙ ΓΙΑ 1 ΠΟΝΤΟ ΚΑΙ ΤΟ ΔΥΟ ΝΑ ΜΕΤΡΑΕΙ ΓΙΑ 2 ΠΟΝΤΟΥΣ.

ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΑΝΑ ΘΕΣΗ - D

ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΓΙΑΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ. ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ Η ΣΤΗΛΗ 1ΧΧ112111Χ21Χ ΕΧΕΙ ΒΑΡΟΣ 11 ΚΑΙ ΑΘΡΟΙΣΜΑ 8.

ΜΟΝΑ ΖΥΓΑ - Z

ΜΟΝΑ-ΖΥΓΑ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΜΟΝΕΣ 'Η ΖΥΓΕΣ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΙΣ ΣΗΜΕΙΩΝ ΕΠΙ ΤΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΗΣ ΒΑΣΙΚΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΠΧ ΖΗΤΑΜΕ ΝΑ ΕΧΟΥΜΕ ΖΥΓΕΣ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΙΣ ΣΤΟΥΣ ΑΣΣΟΥΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΣΤΗΛΗ. ΕΣΤΩ Η ΝΙΚΗΤΡΙΑ 111Χ2Χ1Χ11Χ2Χ ΕΔΩ ΕΧΟΥΜΕ ΖΥΓΟΥΣ ΑΣΣΟΥΣ (6) ΠΟΥ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΕΧΟΥΜΕ 13ΑΡΙ. ΔΗΛΑΔΗ ΕΑΝ ΖΗΤΑΜΕ ΖΥΓΟΥΣ ΑΣΣΟΥΣ ΣΕ ΟΛΟ ΤΟ ΠΡΟΠΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΕΧΟΥΜΕ 13ΑΡΙ ΣΤΙΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ 0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, ΑΣΣΟΥΣ (ΕΦ'ΟΣΟΝ ΥΠΑΡΟΥΝ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΣΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΜΑΣ) ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΔΩΔΕΚΑΡΙΑ ΣΤΙΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 ΑΣΣΟΥΣ. Ο ΟΡΟΣ ΕΙΣΑΓΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Z. ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΜΟΝΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΣΤΟ ΑΠΟ ΤΟ 1, ΕΝΩ ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΖΥΓΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ 0 (ΜΗΔΕΝ). ΣΤΟ ΕΩΣ ΔΕΝ ΒΑΖΟΥΜΕ ΤΙΠΟΤΑ.

ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ - Η Κ

ΤΙΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΠΟΛΛΟΙ ΤΙΣ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΣΑΝ ΔΥΑΔΕΣ Η ΣΑΝ ΣΧΗΜΑΤΑ. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΥΣ ΣΗΜΕΙΩΝ ΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΖΗΤΑΜΕ ΝΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΙΣ ΣΤΗΛΕΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΜΕ.

ΠΧ ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΔΥΟ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ 1Χ ΚΑΙ 11 ΠΟΥ ΤΙΣ ΖΗΤΑΜΕ ΝΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΙΣ ΣΤΗΛΕΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΜΕ.

ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ

Η ΣΤΗΛΗ 11Χ 1Χ1 11Χ Χ221 ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΗΝ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ 11 ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 1,2 ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 6,7 ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 7,8. ΔΗΛΑΔΗ ΣΤΟ ΣΥΝΟΛΟ Η ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ 11 ΕΠΑΛΗΘΕΥΕΤΑΙ 3 ΦΟΡΕΣ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ.

Η ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ 1Χ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 2,3 ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 4,5 ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 8,9 ΔΗΛΑΔΗ ΕΠΑΛΗΘΕΥΕΙ 3 ΦΟΡΕΣ ΣΤΗ ΣΤΗΛΗ.

ΠΑΡΑΤΗΡΟΥΜΕ ΟΤΙ ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ 1,2,3 (3 ΣΗΜΕΙΑ) ΕΠΑΛΗΘΕΥΟΥΝ ΚΑΙ ΤΙΣ ΔΥΟ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ 11, 1Χ ΜΕ ΚΟΙΝΟ ΣΗΜΕΙΟ ΣΤΙΣ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΙΣ ΤΗΝ ΘΕΣΗ 2.

ΔΗΛΑΔΗ ΟΙ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΔΑΝΕΙΖΟΝΤΑΙ ΣΗΜΕΙΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΗ ΤΟΥΣ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ.

ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ ΟΠΟΙΕΣ ΚΑΙ ΟΣΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΘΕΛΟΥΜΕ ΜΕ ΟΣΑ ΣΗΜΕΙΑ ΘΕΛΟΥΜΕ (3ΑΡΕΣ, 4ΑΔΕΣ, 5ΑΔΕΣ) ΚΑΙ ΣΕ ΟΠΟΙΕΣ ΘΕΣΕΙΣ ΘΕΛΟΥΜΕ, 'Η ΚΑΙ ΕΦ'ΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ.

Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ Η ΟΤΑΝ ΖΗΤΑΜΕ ΜΙΑ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 1 ΦΟΡΑ, ΚΑΙ Κ ΟΤΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΔΩΣΟΥΜΕ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΟΡΙΑ ΑΠΟ ΚΑΙ ΕΩΣ.

ΜΕ ΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΩΝ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΤΩΝ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΕ ΜΙΑ ΣΕΙΡΑ ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ. ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΤΑΙ Η ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ ΑΦΗΝΟΥΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ, ΕΙΔΑΛΩΣ ΑΦΑΙΡΟΥΜΕ ΕΚΕΙΝΕΣ ΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ (ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ) ΠΟΥ ΔΕΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΜΕΤΕΧΟΥΝ ΣΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ. ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΗΝ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ ΧΩΡΙΣ ΚΕΝΑ ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΠΑΛΙ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΑ ΟΡΙΑ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΗΣ (ΑΠΟ-ΕΩΣ) . ΚΑΤΟΧΥΡΩΝΟΥΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΜΕ ΠΛΗΚΤΡΟ T (ΤΕΛΟΣ).

ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ - P

ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΛΕΓΧΟΣ ΤΩΝ ΕΝΑΛΛΑΓΩΝ ΤΩΝ ΣΗΜΕΙΩΝ ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΚΑΙ ΜΕΤΡΩΝΤΑΣ 1, ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΑΛΛΑΖΕΙ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ.

ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

Η ΣΤΗΛΗ 11Χ Χ1Χ 122 Χ12Χ ΕΧΕΙ ΣΥΝΟΛΙΚΑ 9 ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ, ΤΙΣ ΕΞΗΣ:

ΜΙΑ ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ 2 ΑΦΟΥ Η ΘΕΣΗ ΤΡΙΑ ΕΧΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΣΗΜΕΙΟ ΑΠΟ ΤΗΝ ΘΕΣΗ ΔΥΟ. ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ 4 ΑΦΟΥ ΤΟ Χ ΕΝΑΛΛΑΣΕΤΑΙ ΣΕ 1 ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ 5. ΟΜΟΙΩΣ ΕΧΟΥΜΕ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12. ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ Ο ΟΡΟΣ ΚΟΒΕΙ ΠΟΛΛΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΕΑΝ ΠΑΙΧΘΕΙ ΑΠΟ 6 ΕΩΣ 9 ΕΝΩ ΠΕΡΝΑΕΙ ΠΕΡΙΠΟΥ 84%. ΦΥΣΙΚΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΔΙΕΥΡΙΝΟΥΜΕ ΤΑ ΟΡΙΑ ΣΕ 5 ΕΩΣ 10 ΜΕ ΑΠΟΔΟΣΗ ΠΕΡΙΠΟΥ 96%. ΜΕ ΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΠΛΗΚΤΡΟΥ P (ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ) ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΣ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΤΟΥ ΟΡΟΥ, ΜΙΑΣ ΚΑΙ ΟΙ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ ΣΗΜΕΙΑ. ΕΔΩ ΓΡΑΦΟΥΜΕ ΤΑ ΕΠΙΘΥΜΗΤΑ ΟΡΙΑ (ΠΧ 5 ENTER 10) ΚΑΙ ΚΑΤΟΧΥΡΩΝΟΥΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΜΕ Τ (ΤΕΛΟΣ).

ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ - %

Ο ΟΡΟΣ ΑΥΤΟΣ ΕΛΕΓΧΕΙ ΤΙΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ.

ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

Η ΣΤΗΛΗ 11Χ Χ1Χ 122 Χ12Χ ΕΧΕΙ ΣΥΝΟΛΙΚΑ 4 ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ, ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 10-11-12-13.

ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΑΝΑ ΘΕΣΗ - }

ΕΙΝΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ - P ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΟΡΙΣΜΟΥ ΤΩΝ ΘΕΣΕΩΝ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΕΛΕΓΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ.

ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ - Q

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΟΝ ΟΡΟ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΕΦ' ΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΔΕΧΟΜΕΝΟ ΣΑΝ ΑΞΟΝΑ ΣΥΜΜΕΤΡΙΑΣ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ 7 ΚΑΙ ΖΗΤΩΝΤΑΣ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΕΣ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΣ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ.

ΔΗΛΑΔΗ ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ ΟΛΑ ΕΚΕΙΝΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 1 ΜΕ 13, 2 ΜΕ 12, 3 ΜΕ 11, 4 ΜΕ 10, 5 ΜΕ 9, 6 ΜΕ 8. ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ 7 ΔΕΝ ΜΕΤΕΧΕΙ ΣΤΙΣ ΣΥΓΚΡΙΣΕΙΣ. ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Q ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΣ ΟΔΗΓΕΙ ΚΑΤ' ΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΟΠΟΥ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΑ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΚΑΙ ΜΕΓΙΣΤΑ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ (ΠΧ ΑΠΟ 1 ΕΩΣ 4 ΜΕ ΑΠΟΔΟΣΗ 92%).

ΟΜΑΔΕΣ 1Χ2 - /

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΚΟΜΗ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟ ΟΡΟ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΜΕΓΑΛΗ ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΤΙΣ ΝΙΚΗΤΡΙΕΣ ΣΤΗΛΕΣ. Ο ΟΡΟΣ ΑΥΤΟΣ ΖΗΤΑΕΙ ΝΑ ΒΡΕΙ ΕΦ' ΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΟΜΑΔΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ (ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΔΥΟ ΕΙΤΕ ΑΣΣΟΥΣ ΕΙΤΕ ΧΙ ΕΙΤΕ ΔΙΠΛΑ.). ΔΗΛΑΔΗ ΕΣΤΩ Η ΣΤΗΛΗ 112 Χ1Χ Χ12 1112. Η ΣΤΗΛΗ ΑΥΤΗ ΕΧΕΙ 3 ΟΜΑΔΕΣ 1Χ2 ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 1,2 (ΔΥΟ ΑΣΣΟΙ) 6,7 (ΔΥΟ ΧΙ) ΚΑΙ 10, 11,12 (ΤΡΕΙΣ ΑΣΣΟΥΣ) ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΤΑ ΟΡΙΑ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΠΟΥ ΑΠΟ 2 ΕΩΣ 4 ΜΕ ΑΠΟΔΟΣΗ ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ 95%. Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ / (ΠΛΑΓΙΑ ΓΡΑΜΜΗ) ΟΠΟΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΣ ΟΔΗΓΕΙ ΚΑΤ' ΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ.

ΑΞΟΝΕΣ 1Χ2- 1

ΑΞΟΝΑΣ ΘΕΩΡΕΙΤΑΙ ΚΑΘΕ ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΔΥΟ ΟΜΟΙΑ ΣΗΜΕΙΑ.

ΠΧ Η ΣΤΗΛΗ 1Χ2 11Χ 2Χ2 1111 ΕΧΕΙ ΣΥΝΟΛΙΚΑ 4 ΑΞΟΝΕΣ, ΕΝΑ ΣΤΗ ΘΕΣΗ 7 (ΑΦΟΥ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 6 ΚΑΙ 8 ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΙΔΙΑ ΣΗΜΕΙΑ - ΔΥΟ Χ) ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ 8 (ΘΕΣΗ 7 ΚΑΙ 9 ΔΥΟ 2) ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ 11 (ΘΕΣΗ 10 ΚΑΙ 12, ΔΥΟ 1) ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ 12 (ΘΕΣΗ 11 ΚΑΙ 13 ΔΥΟ 1). Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ

ΠΛΗΚΤΡΟ 1 ΟΠΟΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΣ ΟΔΗΓΕΙ ΚΑΤ' ΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΤΟΥ ΟΡΟΥ.

ΑΞΟΝΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ - !

ΟΠΩΣ ΟΙ ΑΞΟΝΕΣ 1Χ2 ΑΛΛΑ ΜΕ ΚΑΘΟΡΙΣΜΟ ΣΗΜΕΙΟΥ.

Π.Χ. ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ 1Χ2 Χ1Χ 2Χ2 1111 ΕΧΕΙ ΣΥΝΟΛΙΚΑ 3 ΑΞΟΝΕΣ ΤΟΥ ΑΣΣΟΥ (1), ΕΝΑ ΣΤΗ ΘΕΣΗ 5 (ΑΦΟΥ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 6 ΚΑΙ 8 ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΙΔΙΑ ΣΗΜΕΙΑ - ΔΥΟ Χ) ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ 11 (ΘΕΣΗ 10 ΚΑΙ 12, ΔΥΟ 1) ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ 12 (ΘΕΣΗ 11 ΚΑΙ 13 ΔΥΟ 1). Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ! ΟΠΟΤΕ ΑΦΟΥ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ (1,2,Χ) ΠΑΤΑΜΕ . ΚΑΙ ΠΑΜΕ ΣΤΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΤΟΥ ΟΡΟΥ.

ΔΥΑΔΕΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ - 4

ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟΣ ΟΡΟΣ, ΠΟΥ ΕΝΤΟΠΙΖΕΙ ΤΙΣ ΔΥΑΔΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ (ΑΣΣΩΝ, ΧΙ, ΔΙΠΛΩΝ) ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ.

Π.Χ. ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ 111 Χ1Χ ΧΧ2 1Χ21 ΕΧΟΥΜΕ ΣΥΝΟΛΙΚΑ 4 ΔΥΑΔΕΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 1,2 ΚΑΙ 2,3 ΚΑΙ 6,7 ΚΑΙ 7,8 . Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 4. ΟΠΟΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΣ ΟΔΗΓΕΙ ΚΑΤ' ΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΜΙΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟ 3 ΕΩΣ 7 ΜΕ ΑΠΟΔΟΣΗ 95% ΚΑΙ ΑΠΟ 4 ΕΩΣ 7 ΜΕ ΑΠΟΔΟΣΗ 80%.

ΟΜΑΔΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ - Ο (ΟΜΙΚΡΟΝ)

ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ ΕΝΤΟΠΙΖΟΥΝ ΤΑ ΙΔΙΑ ΣΗΜΕΙΑ ΜΙΑΣ ΜΟΡΦΗΣ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΟΠΟΥΔΗΠΟΤΕ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ. ΣΑΝ ΟΜΑΔΑ ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΤΟ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ.

Π.Χ. Η ΣΤΗΛΗ 1Χ1 1ΧΧ 2Χ1 1ΧΧ2 ΕΧΕΙ ΟΜΑΔΕΣ ΑΣΣΩΝ 3, ΜΙΑ ΣΤΗ ΘΕΣΗ 1, ΜΙΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 3,4 , ΚΑΙ ΜΙΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 9,10. ΔΗΛΑΔΗ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΠΟΣΟΙ ΚΟΛΛΗΤΟΙ ΑΣΣΟΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ, ΑΛΛΑ ΠΟΣΕΣ ΟΜΑΔΕΣ ΑΣΣΩΝ ΚΟΛΛΗΤΩΝ. ΜΕ ΑΥΤΑ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ Η ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΣΤΗΛΗ ΕΧΕΙ 3 ΟΜΑΔΕΣ ΑΣΣΩΝ, 4 ΟΜΑΔΕΣ ΧΙ ΚΑΙ 2 ΟΜΑΔΕΣ ΔΙΠΛΩΝ. ΑΣ ΣΗΜΕΙΩΘΕΙ ΟΤΙ ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΨΑΧΝΟΥΜΕ ΟΜΑΔΕΣ ΕΝΟΣ ΣΗΜΕΙΟΥ ΚΑΙ ΟΧΙ ΟΛΕΣ ΜΑΖΙ. Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Ο (ΟΜΙΚΡΟΝ ΟΧΙ ΜΗΔΕΝ). ΜΕ ΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΟΥ, ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΣ ΟΔΗΓΕΙ ΠΡΩΤΑ ΣΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΟΥ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ ΟΜΑΔΕΣ. ΑΦΟΥ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, ΠΑΤΑΜΕ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΚΑΙ ΠΗΓΑΙΝΟΥΜΕ ΣΤΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΤΟΥ ΟΡΟΥ

ΟΜΑΔΕΣ ΔΙΠΛΩΝ - U

ΕΙΝΑΙ Ο ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΣ ΟΡΟΣ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΤΩΡΑ ΑΝΤΙ ΓΙΑ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΔΙΠΛΗ. ΔΗΛΑΔΗ 1Χ Η 12 Η Χ2. Η ΒΑΣΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΑ ΜΕ ΤΟΝ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΟΡΟ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΣΤΙΣ ΟΜΑΔΕΣ ΔΙΠΛΩΝ ΣΑΝ ΟΜΑΔΑ ΝΟΗΤΑΙ ΑΠΟ ΔΥΟ ΚΟΛΛΗΤΑ ΚΑΙ ΠΑΝΩ ΜΙΚΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΕΙΣΑΓΟΜΕΝΗΣ ΔΙΠΛΗΣ. ΕΤΣΙ ΣΤΗ ΣΤΗΛΗ 111 2Χ1 1ΧΧ Χ212 ΕΧΟΥΜΕ ΟΜΑΔΕΣ 1Χ ΔΥΟ, ΜΙΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 1,2,3 (ΤΡΙΕΣ ΑΣΣΟΙ) ΚΑΙ ΜΙΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 5,6,7,8,9,10 (Χ11ΧΧΧ) Ο ΑΣΣΟΣ ΣΤΗ ΘΕΣΗ 12 ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΟΜΑΔΑ ΔΙΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ. ΕΧΟΥΜΕ ΟΜΑΔΕΣ Χ2 ΔΥΟ, ΜΙΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 4,5 ΚΑΙ ΜΙΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 8,9,10,11 ΚΑΙ ΟΜΑΔΕΣ 12 ΤΡΙΕΣ, ΜΙΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 1,2,3,4 ΜΙΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 6,7 ΚΑΙ ΜΙΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 11,12,13. Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ U. ΠΡΩΤΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΗΝ ΔΙΠΛΗ (1Χ, Χ2 Ή 12) ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΜΕ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΚΑΙ ΤΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΤΟΥ ΟΡΟΥ.

ΟΜΑΔΕΣ ΕΝΑΛΛΑΓΩΝ - 2

ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟΣ ΟΡΟΣ ΠΟΥ ΕΝΤΟΠΙΖΕΙ ΤΙΣ ΟΜΑΔΕΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΩΝ ΕΝΑΛΛΑΓΩΝ ΣΤΗ ΣΤΗΛΗ.

ΟΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΟΜΟΙΑ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΟΤΕ Η ΟΜΑΔΑ ΣΠΑΕΙ ΚΑΙ ΞΕΚΙΝΑΕΙ ΑΛΛΗ.

ΕΤΣΙ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ 1Χ2 1ΧΧ Χ12 11Χ2 ΥΠΑΡΧΟΥΝ 3 ΟΜΑΔΕΣ ΕΝΑΛΛΑΓΩΝ. Η ΠΡΩΤΗ ΟΜΑΔΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 1,2,3,4 Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 7,8,9,10 ΚΑΙ Η ΤΡΙΤΗ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 11,12,13. Ο ΟΡΟΣ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 2 (ΔΥΟ). ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΑΦΟΥ ΠΑΤΗΣΟΥΜΕ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΚΑΙ ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ T (ΤΕΛΟΣ).

ΠΕΡΙΟΔΟΣ - 7

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΕΡΟ ΟΡΟ. ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΟΥΤΕ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟΣ ΑΛΛΑ ΟΥΤΕ ΠΡΟΒΛΕΨΗΣ. ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΕΙΔΟΣ ΦΙΛΤΡΟΥ ΠΟΥ ΔΙΑΛΕΓΕΙ ΣΤΗΛΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΑΝΑΠΤΥΓΜΑ ΜΕ ΒΑΣΗ ΜΙΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΤΗΤΑ ΠΟΥ ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ ΤΗΣ ΤΟ ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΕΜΕΙΣ.

ΕΤΣΙ Π.Χ. ΠΕΡΙΟΔΟΣ 10 ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΔΙΑΛΕΓΕΙ ΚΑΙ ΠΑΙΖΕΙ ΜΙΑ ΣΤΙΣ ΔΕΚΑ ΣΤΗΛΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΑΝΑΠΤΥΓΜΑ.

ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ - 3

Ο ΟΡΟΣ ΑΥΤΟΣ ΕΝΤΟΠΙΖΕΙ ΤΙΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΣΥΜΜΕΤΡΙΕΣ ΣΤΙΣ ΣΤΗΛΕΣ.

Π.Χ. Η ΣΤΗΛΗ 1 1 Χ 1 Χ 2 Χ Χ 1 1 Χ Χ 2

ΕΧΕΙ 2 ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΣΥΜΜΕΤΡΙΕΣ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 3 ΚΑΙ 4 ΟΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 11,10. ΕΤΣΙ ΕΑΝ ΟΡΙΖΑΜΕ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ ΑΠΟ 1 ΕΩΣ 2 ΘΑ ΠΕΡΝΟΥΣΕ Η ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΣΤΗΛΗ.

Ο ΟΡΟΣ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 3 (ΤΡΙΑ), ΟΠΟΤΕ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΚΑΙ ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ T (ΤΕΛΟΣ).

ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΤΡΙΑΔΕΣ - {

Ο ΟΡΟΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ ΤΩΝ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΩΝ ΔΥΑΔΩΝ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΕΔΩ ΨΑΧΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙ ΓΙΑ ΔΥΑΔΕΣ ΙΔΙΩΝ ΣΗΜΕΙΩΝ, ΤΡΙΑΔΕΣ.

ΔΗΛΑΔΗ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ 11Χ 1Χ1 ΧΧΧ 11Χ2 ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΟΝΟ ΜΙΑ ΤΡΙΑΔΑ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΗ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 7, 8, 9 (ΧΧΧ). Ο ΟΡΟΣ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ { (ΑΓΚΙΣΤΡΟ ΔΕΞΙΑ). ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΤΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΚΑΙ ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΜΕ ΜΕ Τ (ΤΕΛΟΣ).

ΤΡΙΠΛΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ - B

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΕΝΑ ΕΙΔΟΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΖΗΤΑΜΕ ΚΑΙ ΔΙΠΛΕΣ Ή ΤΡΙΠΛΕΣ. ΟΙ ΤΡΙΠΛΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΙΝΑΙ ΕΛΕΥΘΕΡΗΣ ΜΟΡΦΗΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΖΟΝΤΑΙ ΕΦ' ΟΛΗΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ. ΟΝΟΜΑΖΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΕΠΕΙΔΗ ΜΕΤΡΟΥΝ ΚΑΙ ΤΟ ΠΟΣΕΣ ΦΟΡΕΣ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ Η ΚΑΘΕ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΜΕΣΑ ΣΤΗ ΣΤΗΛΗ.

ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ 1Χ1 Χ12 221 Χ211 ΕΣΤΩ ΟΤΙ ΖΗΤΑΜΕ ΤΗΝ ΤΡΙΠΛΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ 1Χ 1Χ ΚΑΙ 12, ΑΠΟ 2 ΕΩΣ 4 ΦΟΡΕΣ.

ΑΥΤΗ ΕΠΑΛΗΘΕΥΕΤΑΙ ΣΤΗ ΠΙΟ ΠΑΝΩ ΣΤΗΛΗ 4 ΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 1,2,3, (1Χ1), ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 3,4,5 (1Χ1), ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 4,5,6 (Χ12) ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 9,10,11 (1Χ2)

ΟΙ ΤΡΙΠΛΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΦΑΡΜΟΖΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ B. ΟΙ ΤΡΙΠΛΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΔΙΝΟΥΝ ΙΔΙΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΜΕ ΤΟ Η (ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΜΕ ΟΡΟΥΣ) ΕΑΝ ΣΑΝ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΚΑΠΟΙΑ ΣΗΜΕΙΑ ΧΩΡΙΣ ΔΙΠΛΕΣ Η ΤΡΙΠΛΕΣ.

ΟΜΑΔΕΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΩΝ - Y

ΟΤΑΝ ΕΧΟΥΜΕ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΑΝΩ ΤΩΝ ΔΥΟ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΗΝ ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ ΠΟΥ ΔΙΝΕΤΑΙ ΣΤΟΝ ΟΡΟ ΤΟΤΕ ΕΧΟΥΜΕ ΚΑΙ ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΩΝ (ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΩΝ)

Ο ΟΡΟΣ ΕΙΣΑΓΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ Y ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΕΑΝ ΠΑΤΗΣΟΥΜΕ, ΘΑ ΜΑΣ ΖΗΤΗΘΕΙ ΜΙΑ ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ. ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ . ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΤΑ ΟΡΙΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ.

ΜΟΝΑΔΕΣ 1Χ2 - @

Ο ΟΡΟΣ ΑΥΤΟΣ ΕΛΕΓΧΕΙ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΑ ΤΟΥΣ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ. ΔΗΛΑΔΗ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΚΑΙ ΚΑΤΩ ΤΟΥΣ ΕΧΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΣΗΜΕΙΟ.

ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ 1ΧΧ Χ12 22Χ Χ211 ΕΧΟΥΜΕ 3 ΜΟΝΑΔΕΣ 1Χ2 ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 1,5,11.

ΜΟΝΑΔΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ - \$

Ο ΟΡΟΣ ΑΥΤΟΣ ΕΛΕΓΧΕΙ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΑ ΤΟΥΣ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ. ΔΗΛΑΔΗ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΚΑΙ ΚΑΤΩ ΤΟΥΣ ΕΧΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΣΗΜΕΙΟ. ΑΦΟΥ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΠΟΙΟ ΣΗΜΕΙΟ (1,2,Χ) ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΕΛΕΓΧΟΥΜΕ ΠΑΤΑΜΕ . ΚΑΙ ΠΑΜΕ ΣΤΑ ΟΡΙΑ (ΑΠΟ - ΕΩΣ) ΤΟΥ ΟΡΟΥ.

ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ 1ΧΧ Χ12 22Χ Χ211 ΕΧΟΥΜΕ 2 ΜΟΝΑΔΕΣ ΤΟΥ ΑΣΣΟΥ (1) ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ 1,5.

ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ 1ΧΧ Χ12 22Χ Χ211 ΕΧΟΥΜΕ 1 ΜΟΝΑΔΑ ΤΟΥ ΔΥΟ (2) ΣΤΗ ΘΕΣΗ 11.

ΔΥΑΔΕΣ - (

ΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΑΥΤΟ ΕΛΕΓΧΟΥΜΕ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΩΝ ΔΥΑΔΩΝ (9 ΔΥΑΔΕΣ) ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ.
ΟΙ ΔΥΑΔΕΣ ΑΥΤΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΝΑΠΤΥΓΜΑ 2 ΤΡΙΠΛΩΝ.

ΤΡΙΑΔΕΣ -)

ΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΑΥΤΟ ΕΛΕΓΧΟΥΜΕ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΩΝ ΤΡΙΑΔΩΝ (27 ΤΡΙΑΔΕΣ) ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ.
ΟΙ ΤΡΙΑΔΕΣ ΑΥΤΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΝΑΠΤΥΓΜΑ 3 ΤΡΙΠΛΩΝ.

ΠΑΡΑΓΩΓΑ - L

ΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΟΡΟ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΠΑΡΑΓΩΓΑ ΑΣΣΩΝ, ΧΙ ΚΑΙ ΔΙΠΛΩΝ, ΝΑ ΙΣΧΥΟΥΝ ΓΙΑ ΤΙΣ ΣΤΗΛΕΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΜΕ. ΕΤΣΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΡΑΓΩΓΟ 2-4-7 ΠΟΥ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΙ ΣΤΗΛΕΣ ΜΑΣ ΝΑ ΕΧΟΥΝ 2 ΔΙΠΛΑ, 4 ΧΙ ΚΑΙ 7 ΑΣΣΟΥΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΥΤΟ, ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ L, ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΜΕ ΤΑ ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ ΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΙΣΧΥΕΙ Ο ΟΡΟΣ, ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΑΤΑΜΕ .(ΤΕΛΕΙΑ) ΚΑΙ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΣΤΟ ΑΠΟ ΠΟΣΟΥΣ ΑΣΣΟΥΣ ΘΕΛΟΥΜΕ, ΚΑΙ ΣΤΟ ΕΩΣ ΠΟΣΑ ΧΙ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΕΧΟΥΝ ΟΙ ΣΤΗΛΕΣ ΜΑΣ. ΤΑ ΔΙΠΛΑ ΘΑ ΚΑΤΑΛΛΑΒΟΥΝ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΣΗΜΕΙΑ.

ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΟΡΩΝ - 6

ΕΝΑΣ ΚΑΠΩΣ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟΣ ΟΡΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΤΩΝ ΟΡΩΝ. ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΝ ΕΦΑΡΜΟΣΕΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΝΑΓΕΤΕ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΣΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΖΗΤΗΣΕΤΕ ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΣΕ ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ (ΠΛΗΝ ΤΗΣ 1-ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ). ΟΙ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΟΡΩΝ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΗΝ ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΟΡΙΩΝ ΤΩΝ ΟΡΩΝ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΚΑΙ ΜΕΓΙΣΤΑ ΣΗΜΕΙΑ. ΠΧ ΕΧΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ ΑΠΟ 1 ΕΩΣ 3, ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΑΠΟ 5 ΕΩΣ 9, ΟΜΑΔΕΣ 1Χ2 ΑΠΟ 2 ΩΣ 4 ΚΑΙ ΔΥΟ ΒΑΣΙΚΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΑΠΟ 3 ΕΩΣ 7 Η ΜΙΑ ΚΑΙ ΑΠΟ 4 ΕΩΣ 8 Η ΑΛΛΗ. ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΟΤΙ ΖΗΤΑΜΕ ΔΥΟ ΠΟΝΤΟΥΣ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΤΑ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΤΩΝ ΟΡΩΝ ΣΥΝΟΛΙΚΑ (ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ, ΑΝ ΑΘΡΟΙΣΟΥΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟ, 15), ΚΑΙ ΔΥΟ ΠΟΝΤΟΥΣ ΛΙΓΟΤΕΡΟ ΣΤΙΣ ΣΥΝΟΛΙΚΕΣ ΜΕΓΙΣΤΕΣ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΠΟΥ ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ 31 (ΤΟ ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ 'ΕΩΣ'). ΔΗΛΑΔΗ ΖΗΤΑΜΕ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΟΡΩΝ ΑΠΟ 17 ΕΩΣ 29. ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΟΝΙΣΤΕΙ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΟΙ +2 ΠΟΝΤΟΙ ΣΤΑ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΚΑΙ ΟΙ -2 ΠΟΝΤΟΙ ΣΤΑ ΜΕΓΙΣΤΑ ΔΕΝ ΑΦΟΡΟΥΝ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΑΛΛΑ Σ'ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΒΓΟΥΝ. ΔΗΛΑΔΗ:

ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ	1 ΕΩΣ 3
ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ	5 ΕΩΣ 9
ΟΜΑΔΕΣ 1Χ2	2 ΕΩΣ 4
ΒΑΣΙΚΗ	3 ΕΩΣ 7
ΒΑΣΙΚΗ	4 ΕΩΣ 8

15 ΕΩΣ 31 ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΖΗΤΟΥΜΕΝΑ, ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΟΡΩΝ 17 ΕΩΣ 29 ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΠΟΥ ΖΗΤΑΜΕ.

Ο ΟΡΟΣ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ 6 ΚΑΙ **ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΠΑΙΝΕΙ ΠΑΝΤΑ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΤΩΝ ΟΡΩΝ ΠΟΥ ΘΑ ΤΟΝ ΕΦΑΡΜΟΣΟΥΜΕ.**

ΑΣ ΠΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ 2 ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΡΩΤΑ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ ΜΕΤΑ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΜΕΤΑ ΟΜΑΔΕΣ 1Χ2 ΜΕΤΑ ΤΙΣ ΔΥΟ ΒΑΣΙΚΕΣ ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΤΙΣ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΟΡΩΝ. ΕΑΝ ΕΚ ΤΩΝ ΥΣΤΕΡΩΝ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΕΝΑΝ ΑΛΛΟ ΟΡΟ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ 2 ΤΟΤΕ ΑΥΤΟΣ ΔΕΝ ΘΑ ΜΕΤΕΧΕΙ ΣΤΙΣ ΖΗΤΟΥΜΕΝΕΣ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΕΚΤΟΣ ΕΑΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΘΕΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΑΥΤΩΝ (ΤΩΝ ΕΜΦΑΝΙΣΕΩΝ).

ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΟΡΩΝ ΕΠΙ n - 6

ΕΙΝΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΟΡΩΝ - 6.

Η ΔΙΑΦΟΡΑ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΖΗΤΑΜΕ ΝΑ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΕΝΑΝ ΑΡΙΘΜΟ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΠΟΛΛΑΠΛΑΣΙΑΖΕΤΑΙ ΚΑΙ ΤΟ ΟΡΙΟ ΑΠΟ ΚΑΙ ΤΟ ΟΡΙΟ ΕΩΣ ΤΟΥ ΟΡΟΥ. (ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ ΑΠΑΙΤΗΣΗ ΤΩΝ ΧΡΗΣΤΩΝ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΑ ΟΡΙΑ ΣΤΟΝ ΟΡΟ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙΣ ΟΡΩΝ).

ΑΘΡΟΙΣΤΙΚΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ - V

ΟΡΟΣ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΕ ΕΝΑ ΠΙΝΑΚΑ ΠΟΣΟΣΤΩΝ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ 3 ΣΗΜΕΙΑ (1,2,Χ) ΚΑΙ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΝΑΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ 13 ΑΓΩΝΕΣ ΤΟΥ ΔΕΛΤΙΟΥ. ΠΡΙΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΑΥΤΟ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΕΝΑΝ ΑΘΡΟΙΣΤΙΚΟ ΠΙΝΑΚΑ ΚΑΙ ΤΑ ΟΡΙΑ ΤΟΥ. ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΝ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ # ΚΑΙ ΔΙΝΟΥΜΕ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΑ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΟΡΙΣΟΥΜΕ (1-10). ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΔΙΝΟΥΜΕ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΘΕ ΑΓΩΝΑ ΕΝΑ ΝΟΥΜΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ 0 ΕΩΣ ΤΟ 100 ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ Η ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΚΑΘΕ ΣΗΜΕΙΟΥ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΓΩΝΑ . ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΔΙΝΟΥΜΕ ΟΡΙΑ ΑΠΟ ΚΑΙ ΕΩΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ. ΤΩΡΑ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΟΥΜΕ ΜΕΣΩ ΤΟΥ V ΤΟΝ ΟΡΟ ΑΘΡΟΙΣΤΙΚΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ. ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ V ΚΑΙ ΔΙΝΟΥΜΕ ΣΤΟ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΟΥ ΑΘΡΟΙΣΤΙΚΟΥ ΠΙΝΑΚΑ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΕΛΕΓΧΟΥΜΕ.

ΤΟ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ - M

Ο ΠΙΟ ΑΠΛΟΣ ΚΑΙ ΠΙΟ ΔΙΑΔΕΔΟΜΕΝΟΣ ΟΡΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟ ΠΟ. ΣΥΝΙΣΤΑΤΑΙ ΣΤΟΝ ΕΝΤΟΠΙΣΜΟ ΤΟΥ ΕΛΑΧΙΣΤΟΥ ΤΩΝ ΣΤΗΛΩΝ ΜΙΑΣ ΠΛΗΡΟΥΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΟΙ ΟΠΟΙΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΕΞΑΣΦΑΛΙΖΟΥΝ 100% ΔΩΔΕΚΑΡΙ Η 11ΑΡΙ κ.τ.λ.

ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ M ΚΑΙ ΕΞΑΣΦΑΛΙΖΕΙ 100% 12ΑΡΙ Η 11ΑΡΙ Η 10ΑΡΙ κ.τ.λ. ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΑ ΕΑΝ ΕΧΟΥΜΕ ΕΙΣΑΓΕΙ ΚΑΙ ΟΡΟΥΣ Η ΟΧΙ.

ΜΕ ΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΟΥ M ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΜΙΑ ΣΕΙΡΑ ΑΠΟ ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ ΠΟΥ ΔΗΛΩΝΟΥΝ ΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΙΞΟΥΜΕ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ.

ΠΡΟΣΟΧΗ:

ΔΕΝ ΘΑ ΒΓΑΖΕΤΑΙ ΕΞΩ ΚΑΜΙΑ ΘΕΣΗ (ΑΣΤΕΡΑΚΙ) ΕΦ' ΟΣΩΝ ΕΧΕΤΕ ΠΑΙΞΕΙ ΕΣΤΩ ΚΑΙ ΕΝΑΝ ΟΡΟ. ΕΑΝ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ 100% ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΜΕΝΟ.

ΜΠΟΡΕΙΤΑΙ ΝΑ ΒΓΑΛΕΤΕ ΟΣΑ ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ ΘΕΛΕΤΕ ΜΟΝΟ ΕΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΚΑΝΕΝΑ ΟΡΟ (ΔΗΛΑΔΗ ΠΑΙΖΕΤΕ ΜΟΝΟΝ ΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ). ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΛΛΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕ ΟΡΟΥΣ ΚΑΙ ΕΑΝ ΠΑΙΖΕΤΕ ΑΡΚΕΙ ΝΑ ΑΦΗΝΕΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ.

ΣΤΟ ΑΠΟ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΕΝΑ ΝΟΥΜΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ 1 ΕΩΣ ΤΟ 39. ΟΣΟ ΠΙΟ ΜΙΚΡΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΝΟΥΜΕΡΟ ΤΟΣΟ ΠΙΟ ΜΕΓΑΛΗ ΑΠΟΔΟΣΗ ΕΧΕΙ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ. ΟΣΟ ΠΙΟ ΜΕΓΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΝΟΥΜΕΡΟ ΤΟΣΟ ΠΙΟ ΜΕΓΑΛΗ Η ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ.

ΣΤΟ ΕΩΣ ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΤΗ ΜΕΓΙΣΤΗ 100% ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΑΣ (12 ΓΙΑ 100% 12ΑΡΙ, 11 ΓΙΑ 100% 11ΑΡΙ 5 ΓΙΑ 100% 5ΑΡΙ...).

ΠΧ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ ΑΠΟ 39 ΕΩΣ 12 ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΠΑΙΖΩ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ ΜΕ ΔΕΙΚΤΗ 39 (ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΔΥΝΑΤΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ) ΜΕ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΜΕΝΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟ 12ΑΡΙ

ΚΑΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ ΑΠΟ 1 ΕΩΣ 11 ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΠΑΙΖΩ ΔΙΣΜΕΤΑΒΛΗΤΟ (100% 11ΑΡΙ), ΜΕ ΔΕΙΚΤΗ 1 (ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΔΥΝΑΤΗ ΑΠΟΔΟΣΗ) ΜΕ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΜΕΝΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟ 11ΑΡΙ.

ΣΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ (ΑΠΟ 1 ΕΩΣ 11) ΕΧΟΥΜΕ 87% ΠΕΡΙΠΟΥ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ ΓΙΑ 12ΑΡΙ ΜΕ ΤΟ 4% ΠΕΡΙΠΟΥ ΤΩΝ ΣΤΗΛΩΝ.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΒΑΣΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ ΤΟΥ V98

ΜΕΤΡΗΣΗ ΑΠΟΔΕΚΤΩΝ ΣΤΗΛΩΝ

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΓΡΗΓΟΡΟ ΜΕΤΡΗΤΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ. ΑΦΟΥ ΦΤΙΑΞΟΥΜΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΣ ΚΑΙ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΠΟΣΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΕΙΝΑΙ, ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ G. ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΣΕ ΠΟΙΟ ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΒΡΙΣΚΟΜΑΣΤΕ, ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΤΟΥ 'ΚΕΝΟΥ' (ΔΗΛ. ΤΗΝ ΜΠΑΡΑ - ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΣΤΟ ΚΑΤΩ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ)

ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΔΙΑΚΟΨΟΥΜΕ ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΟΥ ΜΕΤΡΗΜΑΤΟΣ: ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ESC ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΜΦΑΝΙΖΕΙ ΤΗΝ ΣΤΗΛΗ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΕΛΕΓΧΕΙ ΕΚΕΙΝΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΚΑΙ ΜΑΣ ΠΡΟΤΡΕΠΕΙ ΣΕ ΣΥΝΕΧΕΙΑ Ή ΑΚΥΡΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ.

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΩΝ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΝ ΑΝΑ ΘΕΣΗ

ΕΝΑΣ ΑΛΛΟΣ ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΕΙΝΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ C. ΕΑΝ ΤΟ ΠΑΤΗΣΟΥΜΕ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΘΘΟΝΗ ΔΥΟ ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΣΤΟΝ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΤΑ ΠΟΣΟΣΤΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΣΕ ΚΑΘΕ ΘΕΣΗ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΔΕΞΙΟ ΠΟΣΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΠΑΙΖΟΥΝ ΑΝΑ ΠΑΡΑΓΩΓΟ ΑΣΣΩΝ, ΧΙ, ΔΙΠΛΩΝ. Ο ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΑΥΤΟΣ ΔΟΥΛΕΥΕΙ ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΚΑΙ ΕΜΦΑΝΙΖΕΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΜΟΛΙΣ ΠΑΤΗΘΕΙ ΕΝΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΠΛΗΚΤΡΟ. ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΑΚΟΜΑ ΝΑ ΤΟΝ ΑΚΥΡΩΣΟΥΜΕ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ESC.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΤΩΝ ΟΡΩΝ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ.

ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Ε ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΘΘΟΝΗ ΜΙΑ ΣΕΙΡΑ ΑΠΟ ΝΟΥΜΕΡΑ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΟ ΚΑΘΕ ΕΝΑ ΤΗΝ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΕΝΟΣ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΥ ΟΡΟΥ, Ή ΜΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ Ή ΜΙΑΣ ΥΠΕΡΟΜΑΔΑΣ. ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΑΚΥΡΩΣΟΥΜΕ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ESC.

ΑΠΛΗ - ΓΡΗΓΟΡΗ ΔΙΑΛΟΓΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΟΠΟΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΘΕΛΟΥΜΕ ΔΙΑΛΟΓΗ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΣ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΠΡΩΤΑ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 8 (ΟΚΤΩ) ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΗΝ ΣΤΗΛΗ, ΜΕΤΑ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ T (ΤΕΛΟΣ) ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ , (ΚΟΜΜΑ). ΟΠΟΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΘΕΛΟΥΜΕ. ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΔΙΑΛΟΓΗ ΚΑΙ ΜΕ ΕΛΛΕΙΨΗ ΣΤΗΛΗ (ΚΕΝΕΣ ΘΕΣΕΙΣ). Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΔΙΑΛΟΓΗΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΗ ΟΣΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΚΑΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΣ.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ ΑΠΛΑ, ΑΧΒ, ΠΛΗΡΑΚΙΑ

ΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΑΠ' ΕΥΘΕΙΑΣ (ΧΩΡΙΣ ΣΩΣΙΜΑΤΑ). ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΟΥΜΕ ΤΟ ΕΙΔΟΣ ΤΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ N. ΓΙΑ ΔΕΛΤΙΑ ΑΧΒ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 2, ΕΝΩ ΓΙΑ ΔΕΛΤΙΑ ΠΛΗΡΑΚΙΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 4. ΑΦΟΥ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΔΕΛΤΙΟ (ΙΣΩΣ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΛΙΓΟ), ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Ε ΠΗΓΑΙΝΟΥΜΕ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΔΕΛΤΙΟ. ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Q ΤΥΠΩΝΟΥΜΕ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΤΗΣ ΘΘΟΝΗΣ ΣΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ, ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ P ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ T ΑΚΥΡΩΝΟΥΜΕ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ. (ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ)

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΟΡΩΝ

ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ N ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 8, ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΥΠΩΝΕΙ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΕΚΕΙΝΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ.

ΘΕΣΗ ΑΧΒ

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΟΥ Η ΣΩΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΜΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΕΓΑΛΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΣΤΑ ΔΕΛΤΙΑ ΑΧΒ. ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΞ ΟΡΙΣΜΟΥ ΚΟΒΕΙ ΤΑ ΔΕΛΤΙΑ ΑΧΒ ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ 11. ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ N ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 1 ΝΑ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΜΙΑ ΝΕΑ ΘΕΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΝΑ ΜΕΤΡΗΣΟΥΜΕ ΤΑ ΔΕΛΤΙΑ, ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΒΡΟΥΜΕ ΤΗΝ ΘΕΣΗ ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΘΕ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗΝ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΔΕΛΤΙΩΝ.

ΜΑΖΙΚΗ ΔΙΑΛΟΓΗ ΑΡΧΕΙΩΝ

ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ 9. ΑΡΧΕΙΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 8, ΕΧΟΥΜΕ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΙΑ ΓΡΗΓΟΡΗ ΔΙΑΛΟΓΗ ΤΩΝ ΑΡΧΕΙΩΝ. ΓΙΑ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΑΥΤΟ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΟΥΜΕ ΟΡΙΣΕΙ ΚΑΤΑ ΤΟ ΣΩΣΙΜΟ ΚΑΘΕ ΑΡΧΕΙΟΥ ΚΑΙ ΕΝΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΝΟΥΜΕΡΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ. ΕΤΣΙ ΑΝ ΕΧΟΥΜΕ ΣΩΣΕΙ 15 ΑΡΧΕΙΑ ΜΕ ΤΟΝ ΝΟΥΜΕΡΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ 15 ΚΑΙ ΤΟ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΟΤΑΝ ΜΑΣ ΖΗΤΗΘΕΙ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΜΑΖΙΚΗΣ ΔΙΑΛΟΓΗΣ, ΘΑ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ ΣΤΗΝ ΘΘΟΝΗ ΜΑΣ ΤΟ ΚΑΘΕ ΑΡΧΕΙΟ ΜΕ ΤΙΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ ΤΟΥ.

ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΤΟΥ V98

ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΑΠΛΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΟΥΜΕ ΔΙΚΑ ΜΑΣ ΠΑΚΕΤΑ ΟΡΩΝ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΟΥΝ ΝΕΟΥΣ ΣΥΝΘΕΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ.

ΑΥΤΟ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΤΟ ΠΕΤΥΧΟΥΜΕ ΜΕ ΤΗΝ ΓΕΝΙΚΗ ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΟΡΩΝ. ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΔΗΛΑΔΗ ΝΑ ΕΝΤΑΞΟΥΜΕ ΟΠΟΙΟΥΣ ΚΑΙ ΟΣΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΘΕΛΟΥΜΕ ΜΕΣΑ ΣΕ ΜΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΟΜΑΔΑ ΤΟΥ V98 ΚΑΙ ΝΑ ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΙΣ ΟΡΩΝ.

ΟΛΕΣ ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ (ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ 1 ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΟΙ ΟΡΟΙ ΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΩΣ ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟΙ) ΔΕΧΟΝΤΑΙ ΟΡΙΑ. ΣΤΟ ΣΥΝΟΛΟ ΧΩΡΙΣ ΤΗΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΜΝΗΜΗΣ (ΟΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΕΧΟΥΜΕ ΑΠΕΙΡΕΣ ΟΜΑΔΕΣ) ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΤΟΥ V98 ΕΙΝΑΙ 34.

ΟΙ ΜΟΝΟΙ ΟΡΟΙ ΠΟΥ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΙΣΑΧΘΟΥΝ ΣΕ ΟΜΑΔΑ ΕΙΝΑΙ Η ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ.

Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗΣ ΜΑΣ ΔΙΝΕΙ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΣΕ ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΝΑ ΖΗΤΑΜΕ ΚΑΠΟΙΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΝΑ ΧΑΣΟΥΜΕ ΜΕΡΙΚΟΥΣ (ΠΡΑΓΜΑ ΠΟΥ ΣΥΝΗΘΩΣ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΟΤΑΝ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΠΟΛΛΟΥΣ ΟΡΟΥΣ). ΕΑΝ ΔΗΛΑΔΗ ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ ΕΝΑ ΠΛΗΡΕΣ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΕΦΑΡΜΟΣΟΥΜΕ 30 ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΟ ΠΙΘΑΝΟΤΕΡΟ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΧΑΣΟΥΜΕ ΕΝΑ Ή ΔΥΟ Ή ΚΑΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΑΠΟ ΑΥΤΟΥΣ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ. ΤΟ ΘΕΜΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΙΟΥΣ ΘΑ ΧΑΣΟΥΜΕ ΓΙΑΤΙ ΑΝ ΤΟ ΞΕΡΑΜΕ ΔΕΝ ΘΑ ΤΟΥΣ ΠΑΙΖΑΜΕ!

Η ΟΜΑΔΑ ΜΑΣ ΔΙΝΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΑΠΛΑ ΟΤΙ ΘΑ ΧΑΣΟΥΜΕ ΑΠΟ 2 ΕΩΣ 3 ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΜΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΟ ΑΥΤΟΥΣ ΘΑ ΠΙΑΣΟΥΜΕ ΚΑΙ ΠΟΙΟΥΣ ΘΑ ΧΑΣΟΥΜΕ.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΣΙΓΟΥΡΕΥΟΥΜΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ, ΕΧΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΝΑΛΟΓΗ ΑΥΞΗΣΗ ΤΩΝ ΣΤΗΛΩΝ. ΑΥΤΗΝ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΠΟΦΥΓΟΥΜΕ ΕΑΝ ΣΤΕΝΕΨΟΥΜΕ ΤΑ ΕΠΙ ΜΕΡΟΥΣ ΟΡΙΑ ΤΩΝ ΟΡΩΝ Ή ΕΑΝ ΕΝΤΑΣΟΥΜΕ ΟΣΟ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΣΤΗΝ ΙΔΙΑ ΟΜΑΔΑ ΖΗΤΩΝΤΑΣ 1 ΕΩΣ 2 ΑΠΟΤΥΧΙΕΣ.

ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΟΥ ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ, ΑΣ ΠΟΥΜΕ, ΤΑ ΚΛΑΣΙΚΑ ΠΑΡΑΓΩΓΑ ΣΕ ΟΜΑΔΑ (ΑΣΣΟΙ ΑΠΟ 4 ΕΩΣ 8, ΧΙ ΑΠΟ 2 ΕΩΣ 6, ΔΙΠΛΑ ΑΠΟ 0 ΕΩΣ 3) ΚΑΙ ΑΠΟ 2 ΕΩΣ 3 ΟΡΟΥΣ, ΤΟΤΕ ΟΙ ΑΠΟΔΕΚΤΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΕΣ.

ΑΠΕΝΑΝΤΙΑΣ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΖΗΤΑΜΕ ΤΑ ΠΑΡΑΓΩΓΑ ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΕ ΑΛΛΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΚΟΨΙΜΟ ΤΩΝ ΣΤΗΛΩΝ ΜΑΣ ΠΧ ΤΙΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟΥΣ ΠΟΥ ΣΥΝΗΘΩΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΛΟΙ.

ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΕΦΑΡΜΟΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΩΣ ΕΞΗΣ:

ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΓΡΑΦΟΥΜΕ ΕΝΑΝ ΟΡΟ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΤΟΝ ΠΕΡΑΣΟΥΜΕ ΣΕ ΟΜΑΔΑ, ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ "ΟΜΑΔΑ", ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ, ΓΡΑΦΟΥΜΕ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΤΟΝ ΕΝΤΑΣΟΥΜΕ

ΠΧ Q (ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ) 1 ENTER 4 . (ΤΕΛΕΙΑ) 2

ΓΙΑ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ ΑΠΟ 2 ΕΩΣ 4 ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ 2.

ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΟ ΙΔΙΟ ΚΑΙ ΜΕ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΙΠΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΟΥΜΕ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ (ΤΟΥΣ ΕΝΤΑΣΟΥΜΕ ΟΛΟΥΣ ΣΤΗΝ ΙΔΙΑ ΟΜΑΔΑ - ΠΧ ΣΤΗΝ 2) ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ; (ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΙΚΟ) ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΤΕ ΜΑΣ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΟΝ ΕΙΣΑΓΩΓΕΑ ΤΩΝ ΟΡΙΩΝ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ ΚΑΙ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΜΕ ΕΙΣΑΓΕΙ.

ΜΕ ΤΟ ENTER ΜΕΤΑΦΕΡΟΜΑΣΤΕ ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΤΗΣ ΙΔΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ. ΜΕ ΤΗΝ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΜΕΤΑΦΕΡΟΜΑΣΤΕ ΣΤΙΣ ΑΛΛΕΣ ΟΜΑΔΕΣ. ΜΕ ΤΟ T ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΜΕ.

ΘΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΤΕ ΟΤΙ ΜΕ ΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΠΛΗΚΤΡΟΥ T, Ο ΚΕΡΣΟΡΑΣ ΚΑΘΕΤΑΙ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΑΣΤΕΡΑΚΙ ΚΑΙ ΔΕΝ ΦΕΥΓΕΙ ΕΑΝ ΔΕΝ ΠΑΤΗΣΟΥΜΕ ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΟ T. ΑΥΤΟ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΔΙΟΤΙ ΤΗΝ ΣΤΙΓΜΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ T ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΝΑ ΤΟΥ ΔΩΣΟΥΜΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΥΠΕΡΟΜΑΔΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΘΑ ΠΟΥΜΕ ΑΜΕΣΩΣ.

ΕΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΟΡΙΣΟΥΜΕ ΥΠΕΡΟΜΑΔΕΣ ΓΥΡΝΑΜΕ ΣΤΟ ΜΕΝΟΥ ΤΩΝ ΟΡΩΝ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΞΑΝΑ ΤΟ T.

ΟΙ ΥΠΕΡΟΜΑΔΕΣ ΤΟΥ V98

ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΛΩΝ ΟΡΩΝ ΕΤΣΙ ΚΑΙ ΜΕ ΤΙΣ ΟΜΑΔΕΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΑ ΙΔΙΑ. ΔΗΛΑΔΗ ΝΑ ΕΝΤΑΞΟΥΜΕ ΜΕΣΑ ΣΕ ΥΠΕΡΟΜΑΔΕΣ ΚΑΠΟΙΕΣ ΟΜΑΔΕΣ ΟΠΟΙΕΣ ΚΑΙ ΟΣΕΣ ΘΕΛΟΥΜΕ ΚΑΙ ΝΑ ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ ΜΕΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΟΜΑΔΕΣ. ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΕΤΥΧΑΙΝΟΥΜΕ ΟΤΑΝ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΟΥ Τ (ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ-) ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΑΣΤΕΡΑΚΙ ΤΗΣ ΠΡΩΤΗΣ ΚΑΤΑ ΣΕΙΡΑ ΟΜΑΔΑΣ.

ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΟΥΜΕ ΠΧ ΤΙΣ ΟΜΑΔΕΣ 2,4,20,23 ΣΕ ΜΙΑ ΥΠΕΡΟΜΑΔΑ ΤΟΤΕ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΑ ΕΞΗΣ:

ΠΑΤΑΜΕ ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΑ Α, Β, Γ, Δ ΠΟΥ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥΝ ΣΤΙΣ 4 ΥΠΕΡΟΜΑΔΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ, ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΚΑΘΕ ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΜΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ. ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΜΑΣ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ Α ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ 2, ΥΣΤΕΡΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΗΝ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΕΙ Ο ΚΕΡΣΟΡΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΜΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ (ΤΗΝ 4) ΟΠΟΥ ΒΑΖΟΥΜΕ ΠΑΛΙ Α ΚΤΛ. ΜΟΛΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΜΕ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ Τ ΟΠΟΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΣ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΟΡΙΩΝ ΤΩΝ ΥΠΕΡΟΜΑΔΩΝ. ΙΣΧΥΟΥΝ ΚΑΙ ΕΔΩ ΤΑ ΤΡΙΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΜΕ ΤΙΣ ΟΜΑΔΕΣ. ENTER ΓΙΑ ΑΠΟ-ΕΩΣ ΤΗΣ ΙΔΙΑΣ ΥΠΕΡΟΜΑΔΑΣ ΚΑΙ . (ΤΕΛΕΙΑ) ΓΙΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΜΙΑ ΥΠΕΡΟΜΑΔΑ ΣΤΗΝ ΑΛΛΗ. ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ Τ. ΜΕ ΤΟΝ ΙΔΙΟ ΤΡΟΠΟ ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΛΛΕΣ ΥΠΕΡΟΜΑΔΕΣ (Β,Γ,Δ).

ΓΙΑ ΝΑ ΞΑΝΑΚΑΝΟΥΜΕ ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ ΠΑΤΑΜΕ ΑΠΛΩΣ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟ Α (Η Β Ή Γ Ή Δ) ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Q ΟΠΟΤΕ Η ΟΜΑΔΑ ΞΑΝΑΓΙΝΕΤΑΙ * (ΑΣΤΕΡΑΚΙ) ΠΟΥ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ ΟΜΑΔΑ.

ΑΠΟ ΕΔΩ ΚΑΙ ΠΕΡΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΦΑΝΕΡΗ Η ΑΝΑΓΚΑΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΟΠΩΣ Η ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΟΜΑΔΑΣ, Η ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΣΤΗΛΩΝ ΣΕ ΟΡΟΥΣ ΚΛΠ. ΜΕ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΔΟΥΛΕΨΟΥΜΕ ΤΙΣ ΟΜΑΔΕΣ ΜΕ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΚΑΙ ΕΥΧΕΡΕΙΑ ΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΥΠΕΡΟΜΑΔΕΣ.

Η ΜΝΗΜΗ ΤΟΥ V98

ΜΕΣΩ ΤΟΥ ΚΡΑΤΗΜΑΤΟΣ ΤΩΝ ΑΠΟΔΕΚΤΩΝ ΣΤΗΛΩΝ ΣΤΗΝ ΜΝΗΜΗ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΠΟΛΛΑ ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΙΔΙΩΣ ΟΤΑΝ ΕΧΟΥΜΕ ΜΕΓΑΛΕΣ ΑΞΙΩΣΕΙΣ ΣΕ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ.

ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΟΥΜΕ ΜΕΧΡΙ 300000 ΣΤΗΛΕΣ ΣΤΗΝ ΜΝΗΜΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟ ΟΤΑΝ ΜΕΤΡΑΜΕ ΜΕΓΑΛΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (ΠΑΝΩ ΑΠΟ 11 ΤΡΙΠΛΕΣ) ΟΠΟΥ ΟΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΕ ΧΡΟΝΟ ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΕΣ. ΕΤΣΙ ΟΤΑΝ ΚΡΑΤΗΣΟΥΜΕ ΤΙΣ ΑΠΟΔΕΚΤΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΤΡΗΜΑ ΜΕ ΚΑΠΟΙΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ ΣΚΟΠΟ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΛΛΑΞΟΥΜΕ, ΤΟΤΕ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΕΤΡΗΜΑ ΜΕ ΕΝΑ ΝΕΟ-Ή ΠΟΛΛΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΠΟ ΤΙΣ ΗΔΗ ΥΠΑΡΧΟΥΣΕΣ ΑΠΟΔΕΚΤΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΚΑΙ ΟΧΙ ΑΠΟ ΤΟ ΑΡΧΙΚΟ ΠΛΗΡΕΣ. **ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΟΙ ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΑ** ΜΕ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΝ ΠΟΛΥ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ.

ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΟΥ ΠΕΤΥΧΑΙΝΟΥΜΕ ΜΕ ΤΗΝ ΜΝΗΜΗ ΕΙΝΑΙ Η ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΤΟΥ ΑΠΟΔΕΚΤΟΥ ΑΝΑΠΤΥΓΜΑΤΟΣ ΣΕ ΟΡΟΥΣ. ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΜΕΤΑΤΡΕΨΟΥΜΕ ΜΕΧΡΙ 1200 ΣΤΗΛΕΣ ΣΕ ΟΡΟΥΣ. ΤΟ ΕΙΔΟΣ ΤΩΝ ΟΠΟΙΩΝ ΚΑΘΟΡΙΖΟΥΜΕ ΕΜΕΙΣ.

ΑΝ ΤΟ ΑΝΑΠΤΥΓΜΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΟ ΣΤΗ ΜΝΗΜΗ ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΤΟΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΙ ΤΙΣ ΠΡΩΤΕΣ 1200 ΣΤΗΛΕΣ ΤΟΥ ΑΝΑΠΤΥΓΜΑΤΟΣ ΕΝΩ ΑΓΝΩΕΙ ΤΙΣ ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ.

ΟΙ ΟΡΟΙ ΣΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΜΕΤΑΤΡΑΠΟΥΝ ΟΙ ΣΤΗΛΕΣ ΤΗΣ ΜΝΗΜΗΣ, ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΞΗΣ:

W - ΒΑΣΙΚΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

X - ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ

Y - ΟΜΑΔΕΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΩΝ

B - ΤΡΙΠΛΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΜΝΗΜΗΣ

ΠΡΙΝ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΤΡΗΜΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΟΥΜΕ ΤΗΝ ΜΝΗΜΗ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ? (ΑΓΓΛΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΙΚΟ). ΑΦΟΥ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ Η ΛΕΞΗ RAM ΣΤΟ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΘΘΟΝΗΣ. ΜΕΤΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ G (ΜΕΤΡΗΜΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ). ΕΑΝ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΜΕΤΡΗΣΗ ΧΑΘΕΙ Η ΛΕΞΗ RAM, ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΟΙ ΣΤΗΛΕΣ ΔΕΝ ΧΩΡΑΝΕ ΣΤΗΝ ΜΝΗΜΗ. ΕΑΝ ΠΑΡΑΜΕΙΝΕΙ ΤΟΤΕ ΟΙ ΣΤΗΛΕΣ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΗΝ ΜΝΗΜΗ.

ΑΠΟ ΕΔΩ ΚΑΙ ΣΤΟ ΕΞΗΣ, ΒΑΖΟΝΤΑΣ ΕΝΑΝ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΟΡΟΥΣ, ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΗ ΔΟΚΙΜΗ ΝΑΙ Ή ΟΧΙ ΠΑΤΑΜΕ Ν (ΝΑΙ) ΟΤΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΔΟΚΙΜΑΣΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ ΚΑΙ ΟΧΙ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΟΥΜΕ, ΔΗΛΑΔΗ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΠΟΣΟ ΚΟΒΕΙ ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΝΑ ΤΟ ΔΙΟΡΘΩΣΟΥΜΕ.

ΕΑΝ ΚΑΤΑΛΗΘΟΥΜΕ, ΤΟΤΕ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΗ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ Q ΟΠΟΤΕ Ο ΟΡΟΣ ΚΛΕΙΔΩΝΕΤΑΙ ΑΦΗΝΟΝΤΑΣ ΣΥΓΧΡΟΝΩΣ ΤΟ ΑΠΟΔΕΚΤΟ ΑΝΑΠΤΥΓΜΑ ΕΚ ΝΕΟΥ ΣΤΗΝ ΜΝΗΜΗ.

ΚΑΘΩΣ ΠΡΟΧΩΡΑΜΕ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΜΕ ΑΝΕΠΑΛΗΛΑ ΜΕΤΡΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΔΟΚΙΜΕΣ ΚΑΠΟΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΟΤΑΝ ΟΙ ΟΡΟΙ ΑΥΞΗΘΟΥΝ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΑΥΞΗΣΟΥΜΕ ΑΚΟΜΗ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΕΞΗΣ:

ΠΡΩΤΑ ΣΩΖΟΥΜΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΟΥΜΕ ΤΙ ΟΡΟΥΣ ΕΧΟΥΜΕ ΠΑΙΞΕΙ.

ΜΕΤΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 9 (ΑΡΧΕΙΑ), ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ M (ΣΒΗΣΙΜΟ ΤΩΝ ΟΡΩΝ) ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΜΕ ΜΕ ESC.

ΤΩΡΑ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΟΤΙ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΛΕΟΝ ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΑΣ, ΑΛΛΑ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ Η ΜΝΗΜΗ (ΑΠΟΔΕΚΤΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΜΕΧΡΙ ΕΚΕΙΝΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ).

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΕΚ ΝΕΟΥ ΝΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΟΡΟΥΣ ΚΑΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΟΥΜΕ ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ (ΔΟΚΙΜΗ ΚΛΠ) ΠΑΡΑΤΗΡΩΝΤΑΣ ΣΥΓΧΡΟΝΩΣ ΟΤΙ Η ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΧΕΙ ΑΥΞΗΘΕΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ.

ΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΖΟΥΜΕ ΑΠΕΙΡΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΣ ΑΦΟΥ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΝΑ ΑΔΕΙΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΚΡΑΤΩΝΤΑΣ ΑΠΛΩΣ ΤΙΣ ΑΠΟΔΕΚΤΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΔΙΑΔΟΧΙΚΑ ΜΕΤΡΗΜΑΤΑ ΣΤΗΛΕΣ ΣΤΗΝ ΜΝΗΜΗ.

ΚΑΠΟΙΑ ΣΤΙΓΜΗ, ΟΤΑΝ ΚΑΤΑΛΗΘΟΥΜΕ, ΤΥΠΩΝΟΥΜΕ ΤΙΣ ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΓΝΩΣΤΟΥΣ ΤΡΟΠΟΥΣ.

Η ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΤΩΝ ΑΠΟΔΕΚΤΩΝ ΣΤΗΛΩΝ ΣΕ ΟΡΟΥΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟΝ ΕΞΗΣ ΤΡΟΠΟ:

ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ; (ΚΑΘΕΤΟΣ) ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 1 ΟΠΟΤΕ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΕΝΑ ΠΑΡΑΘΥΡΟ. ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΗ “ΟΡΟΣ” ΠΑΤΑΜΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ:

W ΓΙΑ ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ

X ΓΙΑ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ

Y ΓΙΑ ΟΜΑΔΕΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΩΝ

B ΓΙΑ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ

ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΑΤΑΜΕ ESC.

(Ο ΠΙΝΑΚΑΣ “ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΑ” ΑΝΑΦΕΡΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ (1-13) ΠΟΥ ΘΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΙ ΚΑΘΕ ΣΗΜΕΙΟ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΤΗΛΕΣ. ΔΗΛΑΔΗ ΕΑΝ ΔΕΝ ΠΕΙΡΑΞΟΥΜΕ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΘΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΙ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΘΕΣΗ ΣΤΟΝ ΟΡΟ ΠΟΥ ΕΠΙΛΕΞΑΜΕ, ΤΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΘΕΣΗΣ ΣΤΗΝ ΔΕΥΤΕΡΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΟΡΟΥ Κ.Λ.Π.

ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΤΟ 2 ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΙ ΤΟ 1 ΣΗΜΕΙΟ ΤΟΥ ΟΡΟΥ ΚΑΙ ΤΟ 1 ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΝ ΔΕΥΤΕΡΗ ΘΕΣΗ. ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΥΤΟ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΒΑΛΟΥΜΕ ΤΟ ΝΟΥΜΕΡΟ 2 ΣΤΗΝ 1Η ΘΕΣΗ ΚΑΙ ΤΟ ΝΟΥΜΕΡΟ 1 ΣΤΗΝ ΔΕΥΤΕΡΗ ΘΕΣΗ.)

ΓΙΑ ΝΑ ΜΕΤΑΤΡΕΨΟΥΜΕ ΤΩΡΑ ΤΙΣ ΣΤΗΛΕΣ ΣΕ ΟΡΟΥΣ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΑ ΕΞΗΣ:

ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ; ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ 2. ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΗ ΘΑ ΣΒΗΣΟΥΝ ΟΙ ΟΡΟΙ ΠΑΤΑΜΕ Ν (ΝΑΙ) ΕΦ’ ΟΣΩΝ ΕΧΟΥΜΕ ΣΩΣΕΙ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ. ΑΜΕΣΩΣ Η ΜΝΗΜΗ ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΤΑΙ ΣΕ ΟΡΟΥΣ, ΟΙ ΟΠΟΙΟΙ ΑΝΗΚΟΥΝ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ 35 (ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ ΝΑ ΔΟΥΛΕΥΕΤΑΙΜΕ ΤΙΣ ΜΙΚΡΕΣ ΟΜΑΔΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΕΥΚΟΛΗΝΕΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΕ ΤΕΤΟΙΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ).

ΕΑΝ ΤΩΡΑ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΤΕ ΜΑΖΙΚΑ ΤΑ ΟΡΙΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ 35 ΠΑΤΑΤΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ; ΚΑΙ ΜΕΤΑ 7 ΚΑΙ ΤΑ ΑΛΛΑΞΕΤΕ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΙΣ ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΕΙΣ. ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΠΑΤΑΤΕ ESC.

ΕΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΜΟΝΟ ΤΗ ΜΝΗΜΗ ΕΝΟΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ (ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ) ΑΠΛΑ ΣΒΗΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΩΖΕΤΕ ΚΑΝΟΝΙΚΑ, ΜΟΝΟ ΤΙΣ ΣΤΗΛΕΣ (ΣΤΗ ΜΝΗΜΗ).

ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΟΡΩΝ

ΑΝΑΦΕΡΟΥΜΕ ΕΔΩ ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΧΡΗΣΙΜΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΟΥ ΑΦΟΡΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΩΝ ΠΑΚΕΤΩΝ ΠΑΝΩ ΣΕ ΜΙΑ ΜΝΗΜΗ ΣΤΗΛΩΝ, Η ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΣΕ ΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑ ΟΡΩΝ.

ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ 3 (ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΟΡΩΝ) ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΑ ΑΡΧΕΙΑ (ΠΛΗΚΤΡΟ 9), ΝΑ ΠΡΟΣΘΕΣΟΥΜΕ ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΠΑΚΕΤΟ ΟΡΩΝ (ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ) ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΥΠΑΡΧΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑ (ΟΡΟΙ Η ΜΝΗΜΗ Η ΚΑΙ ΤΑ ΔΥΟ ΜΑΖΙ) ΕΤΣΙ ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΗΝ ΞΑΝΑΓΡΑΦΟΥΜΕ.

ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΥΤΟ ΟΤΑΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ ΕΝΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΚΑΙ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΤΟ ΚΡΑΤΗΣΟΥΜΕ ΓΙΑ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΞΠΕΡΙΠΤΩΣΗ (ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΟΡΩΝ) ΤΟ ΣΩΖΟΥΜΕ ΣΑΝ ΟΜΑΔΑ 35 Ή 34 Ή ΚΑΠΟΙΑ ΑΛΛΗ ΜΕΓΑΛΗ ΟΜΑΔΑ ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΗΝ ΕΜΠΟΔΙΖΕΤΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΦΟΡΤΩΣΗ ΤΗΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΗΔΗ ΥΠΑΡΧΟΥΣΕΣ. ΤΟ ΣΩΖΟΥΜΕ ΧΩΡΙΣ ΠΛΗΡΕΣ (ΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΝΟΗΜΑ ΚΑΙ ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΩΖΕΤΕ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ) ΚΑΙ ΠΡΟΣΕΧΟΥΜΕ ΝΑ ΜΗΝ ΣΩΣΟΥΜΕ ΠΑΚΕΤΑ ΜΕ ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΟΜΑΔΑ. ΑΥΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΟΥΜΕ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΤΟΥΣ ΣΤΟ ΙΔΙΟ ΣΥΣΤΗΜΑ.

ΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΠΟΛΥ ΕΥΚΟΛΑ ΚΡΑΤΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΕΝΟΣ ΠΛΗΡΟΥΣ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΠΑΡΑΓΩΓΑ ΣΤΗΝ ΜΝΗΜΗ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΡΟΣΘΕΤΟΝΤΑΣ ΤΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΠΑΚΕΤΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΜΕ ΗΔΗ ΕΤΟΙΜΑΣΕΙ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΗΝ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΠΕΤΥΧΟΥΜΕ. ΑΥΤΟ ΔΕΝ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΕΝΔΟΙΑΜΕΣΑ ΝΑ ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ ΚΑΙ ΚΑΠΟΙΟΥΣ ΠΡΟΣΘΕΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΡΟΗ ΤΗΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΝΟΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ.

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΑΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΕΚΔΟΣΗ 96/8 ΕΧΕΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΞΟΔΟΥ ΚΑΙ ΕΙΣΟΔΟΥ ΣΤΗΛΩΝ ΣΕ ΜΟΡΦΗ ASCII. ΕΤΣΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΣΩΣΟΥΜΕ ΣΤΗΛΕΣ ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ (ΠΛΗΚΤΡΟ ; ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΠΛΗΚΤΡΟ 0) ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΙΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΟΥΜΕ ΠΑΡΑΙΤΕΡΩ ΜΕ ΑΛΛΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΚΑΙ ΑΥΤΟ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΑΡΧΕΙΩΝ ASCII.

ΕΠΙΣΗΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΣΤΟ V96/8 ΣΤΗΛΕΣ ΣΕ ΜΟΡΦΗ ASCII ΑΠΟ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΝΑ ΤΙΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΟΥΜΕ ΣΑΝ ΝΑ ΗΤΑΝ ΠΛΗΡΕΣ (ΠΛΗΚΤΡΟ 9 ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΠΛΗΚΤΡΟ 6).

ΕΠΙΣΗΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΣΤΟ V96/8 ΣΤΗΛΕΣ ΣΕ ΜΟΡΦΗ ASCII ΣΑΝ ΝΑ ΗΤΑΝ ΟΡΟΙ (ΠΛΗΚΤΡΟ 9 ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΠΛΗΚΤΡΟ 5).

ΕΤΣΙ ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΣΤΗΛΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΠΟ V96 ΝΑ ΤΙΣ ΜΕΤΑΦΕΡΟΥΜΕ ΣΤΟ ΠΡΟΠΟ SUPER ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ (ΠΟΥ ΑΠΕΚΤΗΗΣΕ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ) ΚΑΙ ΝΑ ΠΕΤΥΧΟΥΜΕ ΜΕΤΑΒΛΗΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ **100% ΔΩΔΕΚΑΡΙ ΜΕ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΜΕΧΡΙ ΚΑΙ 94,6%!!!!** ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΗΤΑΝ ΑΔΥΝΑΤΟ ΜΙΑ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΡΟΠΟ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΕΤΥΧΟΥΝ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ ΜΕ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΣΤΗΛΩΝ, ΜΕΧΡΙ 67% ΔΗΛΑΔΗ ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΠΕΡΙΠΟΥ ΤΟ ΕΝΑ ΤΡΙΤΟ ΤΩΝ ΣΤΗΛΩΝ ΕΝΟΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ.
(ΑΝΑΦΕΡΟΜΑΣΤΕ ΣΕ ΣΥΣΤΗΜΑ ΚΑΘΑΡΟ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ ΜΕ ΟΡΟΥΣ Ή ΧΩΡΙΣ, ΓΙΑ 100% ΔΩΔΕΚΑ)

(ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ -ΓΙΑ 100% ΔΩΔΕΚΑΡΙ- ΜΕ ΟΡΟΥΣ ΟΠΩΣ ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ, ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ, ΟΜΑΔΕΣ 1Χ2, ΠΑΡΑΓΩΓΑ, Κ.Λ.Π. ΠΟΥ ΣΤΟ V98 ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΜΕ 1008 ΣΤΗΛΕΣ, ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΤΟ ΜΕΤΑΦΕΡΟΥΜΕ ΣΤΟ ΣΟΥΠΕΡ ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ ΚΑΙ ΝΑ ΤΟ ΠΑΙΞΟΥΜΕ ΜΕ 516 ΣΤΗΛΕΣ!!!)

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ

ΑΦΟΥ ΑΠΟΦΑΣΙΣΟΥΜΕ ΝΑ ΤΥΠΩΣΟΥΜΕ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΣ, ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ:

ΠΡΙΝ ΑΠ'ΟΛΑ ΜΕΤΡΑΜΕ ΤΑ ΔΕΛΤΙΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΜΕ ΝΑ ΤΥΠΩΣΟΥΜΕ. ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΥΤΟ, ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ N, ΚΑΙ 2 ΓΙΑ ΔΕΛΤΙΑ ΑΧΒ Η 4 ΓΙΑ ΔΕΛΤΙΑ ΠΛΗΡΑΚΙΑ. ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΛΙΓΟ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ. ΤΩΡΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ A (ΠΑΝΕ ΣΤΟ ΔΕΛΤΙΟ) ΓΡΑΦΟΥΜΕ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ 99999 ΣΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ENTER. ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ E ΚΑΙ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ ΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΤΕΛΟΣ ΠΑΤΗΣΤΕ 'Τ' ΣΤΟ ΚΑΤΩ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ.

ΑΝ ΚΑΙ Η ΠΙΟ ΠΑΝΩ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΙΝΑΙ ΧΡΟΝΟΒΟΡΑ, ΕΙΝΑΙ Ο ΜΟΝΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗΣ ΤΗΣ ΣΩΣΤΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ.

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΤΥΠΩΣΟΥΜΕ ΤΑ ΔΕΛΤΙΑ ΜΑΣ.

ΑΝΟΙΓΟΥΜΕ ΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ ΜΑΣ ΚΑΙ ΤΟΝ ΘΕΤΟΥΜΕ ΣΕ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ON LINE.

ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ N, ΚΑΙ 2 ΓΙΑ ΔΕΛΤΙΑ ΑΧΒ Η 4 ΓΙΑ ΔΕΛΤΙΑ ΠΛΗΡΑΚΙΑ. (ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΗ ΕΚΤΑΚΤΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΝΑΙ - ΟΧΙ - ΑΚΥΡΟ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ N ΕΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΣΗΜΕΙΩΣΟΥΜΕ ΤΟ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΣΗΜΕΙΟ ΣΤΑ ΔΕΛΤΙΑ ΑΧΒ ΤΟΥ ΟΠΑΠ, ΕΑΝ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΣ ΠΡΟΟΡΙΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΕΚΤΑΚΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ). ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΕΝΑ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΠΟΥ ΠΡΟΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΒΑΛΟΥΜΕ ΔΕΛΤΙΑ ΤΥΠΟΥ ΑΧΒ ΣΤΟΝ ΑΥΤΟΜΑΤΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗ ΤΟΥ ΕΚΤΥΠΩΤΗ ΚΑΙ ΑΦΟΥ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ, ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ESC. ΑΦΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΛΙΓΟ (ΑΝΑΛΟΓΩΣ ΜΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΤΟΝ Η/Υ) ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΓΙΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗ. ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Q ΚΑΙ ΑΡΧΙΖΕΙ ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΝΕΤΑΙ ΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ.

ΕΛΕΓΧΟΥΜΕ ΕΑΝ ΤΥΠΩΘΗΚΕ ΣΩΣΤΑ, ΚΑΙ ΑΝ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΑΥΤΟ, ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ E ΚΑΙ ΑΡΧΙΖΕΙ Η ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΤΩΝ ΔΕΛΤΙΩΝ. ΕΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΤΥΠΩΘΕΙ ΣΩΣΤΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ P ΚΑΙ ΡΥΘΜΙΖΟΥΜΕ ΤΙΣ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΥΣ ΤΟΥ ΕΚΤΥΠΩΤΗ ΜΑΣ. (ΒΛΕΠΕ ΡΥΘΜΙΣΗ ΕΚΤΥΠΩΤΗ).

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΚΤΥΠΩΣΗ

ΕΑΝ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΝ ΤΑ ΔΕΛΤΙΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΥΤΟΜΑΤΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗ, ΤΟΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΘΑ ΤΟ ΚΑΤΑΛΑΒΕΙ ΚΑΙ ΘΑ ΕΜΦΑΝΙΣΕΙ ΤΟ ΜΥΝΗΜΑ 'ΛΑΘΟΣ ΣΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ'. ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ, ΒΑΖΟΥΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΕΛΤΙΑ ΣΤΟΝ ΑΥΤΟΜΑΤΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗ, ΚΑΙ ΠΙΕΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΤΟΥ ΚΕΝΟΥ (ΜΠΑΡΑ - ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΣΤΟ ΚΑΤΩ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ). ΣΕ ΜΕΡΙΚΟΥΣ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΝΑ ΤΟΥΣ ΘΕΣΟΥΜΕ ΞΑΝΑ ΣΕ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ON-LINE. ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΟ Η ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΤΩΝ ΔΕΛΤΙΩΝ ΘΑ ΣΥΝΕΧΙΣΤΕΙ.

ΕΑΝ ΘΕΛΗΣΟΥΜΕ ΤΑ ΔΙΑΚΟΨΟΥΜΕ ΤΗΝ ΕΚΤΥΠΩΣΗ, ΠΙΕΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΤΟΥ ΚΕΝΟΥ (ΜΠΑΡΑ - ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΣΤΟ ΚΑΤΩ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ) ΚΑΙ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ. ΑΦΟΥ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ Η ΛΙΣΤΑ ΜΕ ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ (Η ΟΠΟΙΑ ΕΞΑΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΕΚΤΥΠΩΣΗ) ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΤΗΣΟΥΜΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΠΟΥ ΑΝΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΣΕ ΑΥΤΗΝ.