

Rouletronic 1.0 User Manual

1.0 — Last update: Jan 26, 2024

aDifferentView

Table of Contents

1. Wstęp	4
1.1. Kilka słów o aplikacji	5
2. Informacje techniczne	11
2.1. Wymagania systemowe	12
2.2. Instalacja platformy	14
2.3. Uruchamianie platformy	15
2.4. Dezinstalacja platformy	16
2.5. Opłata subskrypcji	17
2.6. Konfiguracja programu VirtuaWin	18
2.7. Co zmienia oprogramowanie AquaSnap ?	20
2.8. Rozwiązanie problemu z DPI	21
3. Liczby 0-36	23
3.1. Liczby	24
3.2. Sekcja ataku	28
3.3. Sekcja informacyjna „Info”	40
4. Grupy 1-8	42
4.1. Grupy	43
5. Serie A i B	47
5.1. Serie	48
6. Główny interfejs platformy	52
6.1. Główny interfejs platformy	53
6.2. Panel menu	55
6.3. Wykres główny platformy	62
6.4. Wykres profitu oraz liczb zaatakowanych	64
6.5. Główny panel nawigacyjny	66
6.5.1. Sekcja ataku wykresu głównego	67
6.5.2. Sekcja informacyjna „Info”	68
6.5.3. Sekcja grup i serii	69
6.5.4. Sekcja liczb	72
6.5.5. Sekcja treningu	75
6.5.6. Przycisk „Strategie”	77
6.5.7. Przycisk „Panel sesji live”	78
6.5.8. Przycisk „Reset sesji”	79
6.5.9. Kontrolki aktywności Monitora i AutoMatu	80
6.6. Panel nawigacyjny sesji „Live”	81
6.6.1. Sekcja „Monitoring”	82
6.6.2. Sekcja „AutoMat”	83
6.6.3. Sekcja „Saldo”	85
6.6.4. Przycisk „Ustaw pozycję kursora”	86
6.6.5. Przyciski „Żeton A i Żeton B”	87

6.6.6. Przycisk „Modus Operandi”	90
6.6.7. Przycisk Auto-Gra	91
6.6.8. Przycisk wyboru mapy ruletki	92
7. Moduły „Mapper, Modus Operandi oraz Auto-Gra”	93
7.1. Moduł „Mapper”	94
7.1.1. Tworzenie mapy stołu ruletki modułem „Mapper”	100
7.1.1.1. Krok 1 – Numer i nazwa stołu	101
7.1.1.2. Krok 2 – Opcje stołu	102
7.1.1.3. Krok 3 – Sekcja mapy stołu.....	104
7.1.1.4. Sekcje informacyjne „Info” oraz „Wskazówki”	115
7.2. Moduł „Modus Operandi”	117
7.2.1. Ustawienia dodatkowe	127
7.3. Moduł „Auto-Gra”	138
7.3.1. Tworzenie mapy Auto-Gry	139
7.3.2. Ustawienia modułu Auto-Gry	144
8. Główne ustawienia platformy	147
8.1. Okno ustawień	148
9. Strategie automatyczne	152
9.1. Działanie strategii automatycznych	153
10. Przygotowanie platformy do pracy	169
10.1. Czynności związane z przygotowaniem platformy do pracy	170
11. Podsumowanie informacji o platformie „Rouletronic”	175
11.1. Podsumowanie.....	176
12. APLIKACJA „Rouletronic” – POSTANOWIENIA LICENCYJNE.....	177
13. FAQ	181
13.1. Często zadawane pytania	182
14. Zmiany i poprawki	183

1. Wstęp

Wstęp.

Revision: 39

1.1. Kilka słów o aplikacji



Uwaga! Zawsze sprawdzaj rozdział nr 14 Zmiany i poprawki, w którym opisujemy nowo wprowadzone usprawnienia. Są to ważne informacje często zmieniające działanie niektórych funkcji programu.

Witaj

Platforma „**Rouletronic**” firmy aDifferentView.cloud jest zupełnie nowym narzędziem w świecie ruletki. Dzięki oprogramowaniu „**Rouletronic**” możemy obserwować zdarzenia losowe na wykresach liniowych i dzięki analizie tychże wykresów podejmować decyzje odnośnie do naszych obstawień. Platforma „**Rouletronic**” ma wiele wspólnych cech z platformami transakcyjnymi, z których korzysta się np. na giełdach papierów wartościowych, rynku forex czy krypto walut. Platformy tego typu oferują swoim użytkownikom różnego rodzaju narzędzia, dzięki którym użytkownik może podejmować decyzje związane z inwestowaniem swoich pieniędzy w celu ich pomnożenia. Dokładnie takim samym narzędziem jest platforma „**Rouletronic**” przy czym naszymi instrumentami inwestycyjnymi są w tym przypadku trendy występujące na poszczególnych liczbach. Jeśli osoby grające na różnego rodzaju giełdach nie miałyby dostępu do platform transakcyjnych, to niemożliwe byłoby ocenianie tego, które instrumenty finansowe mają szansę dla nas zarobić pieniądze. Dokładnie tak samo sprawa wygląda w przypadku ruletki. Do tej pory ludzie nie mieli szans wygrać z ruletką, ponieważ nie mieli odpowiedniego narzędzia. To prawda, że w ruletce nie da się skonstruować żadnego systemu, który będzie działał w długiej perspektywie czasu. Podobnie jest na giełdach papierów wartościowych. Nikt tam nie korzysta z żadnych systemów. Wystarczy odpowiednie narzędzie oraz doświadczenie. Platforma została zaprojektowana po wielu latach wyłożonej pracy i analiz historycznych wyników ruletek z prawdziwych kasyn z całego świata. Mechanizm platformy nie bazuje na „magicznych” systemach, które nie mają prawa istnieć z racji przewagi matematycznej ruletki nad graczem, która w przypadku ruletki z jednym zerem (europejskiej) wynosi 2,7 procent. Podczas analizowania historycznych wyników okazało się, że w ruletce występują często bardzo silne trendy wzrostowe na poszczególnych liczbach, które mogą trwać przez wiele tysięcy gier. Trendy wzrostowe występują również w szansach prostych (czarne/czerwone, parzyste/nieparzyste, niskie/wysokie) oraz innych wariacjach obstawień, lecz nie są tak silne, jak na liczbach. Podstawą jest bazowanie na tych trendach i do tego właśnie celu powstało oprogramowanie do ruletki „**Rouletronic**”. Platforma jest bogata w różne narzędzia ułatwiające analizowanie, rozpoznawanie, atakowanie (manualne, półautomatyczne oraz automatyczne) najbardziej obiecujących trendów. Liczby są pogrupowane (**grupy 1-8 oraz serie A i B**). Wszystkie zaatakowane liczby kumulują się na wykresach grup oraz serii, czyli de facto wszystkie zaatakowane liczby należące do konkretnej grupy lub serii tworzą jej trend. Zadaniem użytkownika jest atak tych liczb, grup oraz serii, których krzywa wykresu ma tendencje wzrostowe. Ta sama zasada dotyczy wykresu głównego. Jest to idea analogiczna do tej spotykanej na giełdzie papierów wartościowych, gdzie wchodzimy w pozycję, kiedy uznamy, że dany instrument ma tendencję wzrostową. W platformie nie wykorzystuje się systemów stawkowania typu „Martingale” itp. Wszystkie zakłady obstawiane są płaską stawką. Dzięki platformie można osiągać rezultaty, które nie są możliwe w normalnych warunkach. Platforma posiada również moduł treningowy, który pozwala rozwijać się w kierunku rozpoznawania trendów, ćwiczyć „atakowanie” trendów, jak i doskonalić się w obsłudze platformy i jej funkcji, zanim zaczniemy grać za prawdziwe pieniądze. W platformie zaimplementowano także moduł „**Mapper**” który służy do tworzenia map stołów ruletki w celu automatyzacji gry, który daje nam możliwość w kilka minut zautomatyzować grę w ruletkę w ulubionym kasynie w sieci internet. Po latach analiz oraz pisania kodu dajemy Ci użytkownikowi do dyspozycji platformę „**Rouletronic**”. Życzymy wszystkim korzystającym z platformy silnych trendów w „królowej kasyn”.



Na tę chwilę platforma współpracuje tylko z ruletką z jednym zerem (europejską). Ma to swoje uzasadnienie w tym, że przewaga matematyczna ruletki nad graczem z dwoma zerami (amerykańskiej) jest zdecydowanie większa (5,26 procent amerykańska i 2,7 procent europejska) od europejskiej.

Lista najważniejszych rzeczy na pokładzie platformy „Rouletronic”:

Wykres główny posiadający następujące funkcje:

- Atak
- Automat atakujący połączony z ustawianym Stop loss
- Stop loss główny
- Trailing stop
- AAL (Active average line-Aktywna linia średnia)
- ATL (Active trend line-Aktywna linia trendu) – **Nowość** od wersji 1.0.7
- Zoom
- 6 różnych średnich
- Panele informacyjne

Wykresy informacyjne:

- Wykres profitu (żetony)
- Wykres profitu (gotówka-dostępny tylko dla sesji Live)
- Wykres ilości zaatakowanych liczb w aktywnej strategii

Wykres z historią ataków wykresu głównego

2 wykresy statystyczne słupkowe

Na wykresach słupkowych przedstawione jest występowanie liczb w danym przedziale spinów:

- w ostatnich 50 spinach
- w ostatnich 100 spinach
- w ostatnich 250 spinach
- w ostatnich 500 spinach
- w ostatnim 1000 spinów
- bez limitu z opcją resetu

37 wykresów liczb 0 – 36

Każde okno z wykresem liczby posiada następujące funkcje:

- Atak
- Automat atakujący połączony z ustawianym Stop loss
- Stop loss główny
- Trailing stop
- Target
- PP (Position protector-Ochrona punktu ataku)
- AAL (Active average line-Aktywna linia średnia)
- ATL (Active trend line-Aktywna linia trendu) – **Nowość** od wersji 1.0.7
- Zoom
- Strategia
- 6 różnych średnich
- Panele informacyjne

8 wykresów grup 1 – 8

Każde okno z wykresem grupy posiada następujące funkcje:

- Atak
- Automat atakujący połączony z ustawianym Stop loss
- Stop loss główny
- Trailing stop
- Target
- PP (Position protector-Ochrona punktu ataku)
- AAL (Active average line-Aktywna linia średnia)
- ATL (Active trend line-Aktywna linia trendu) – **Nowość** od wersji 1.0.7
- Zoom
- 6 różnych średnich
- Panele informacyjne

2 wykresy serii A-B

Każde okno z wykresem serii posiada następujące funkcje:

- Atak
- Automat atakujący połączony z ustawianym Stop loss
- Stop loss główny
- Trailing stop
- Target
- AAL (Active average line-Aktywna linia średnia)
- ATL (Active trend line-Aktywna linia trendu) – **Nowość** od wersji 1.0.7
- Zoom
- 6 różnych średnich
- Panele informacyjne

Ponadto platforma posiada:

- **13 Automatycznych strategii** atakujących liczby plus tryb manualny
- Moduł „**Mini Agent**” – (możliwość gry z jednym monitorem)
- Moduł „**Mapper**” – (możliwość tworzenia własnych map stołów ruletki)
- Moduł „**Modus Operandi**” – (moduł z szeregiem parametrów do stworzonych map oraz graficznym interfejsem przebiegu pracy)
- **Możliwość automatyzacji** ruletek „**RNG**” oraz „**Live**” – (video streaming)
- Oddzielne moduły: „**Monitoring**” – (identyfikacja liczby), „**AutoMat**” – (moduł obstawiający)
- **Inteligentne obstawianie** oraz usuwanie żetonów podczas sesji „Live”
- **Humanoidalny tryb** przesuwania kursora myszy

- Saldo gotówkowe liczone na bieżąco w czasie sesji „Live” z możliwością jego korekty przez użytkownika
- **Opcja powrotu kursora** do określonego położenia na monitorze lub monitorach
- **Trening „RNG”** – (Random number generator-Generator liczb losowych)
- **Trening z pliku sesji** – (std)
- Możliwość zapisu sesji przez użytkownika
- Ciągłe archiwizowanie sesji
- Możliwość ustawienia tempa między spinami dla sesji treningowych
- Panel do manualnego wprowadzania liczb
- **Informacje dźwiękowe w siedmiu językach** o wylosowanej liczbie, o błędzie identyfikacji liczby, o rozpoczęciu obstawiania, o przerwanej Auto-grze.
- **Nowość** – Moduł Auto-Gry. Od wersji 1.0.5 **Rouletronic** może korzystać z Auto-Gry danego stołu.
- **Nowość** – Możliwość aktualizacji punktów mapy stołu.
- **Nowość** – Alarmy dźwiękowe dla funkcji kończących ataki. Od wersji 1.0.5 **Rouletronic** dysponuje kolejnymi alarmami dźwiękowymi.
- **Nowość** – Nowa szata graficzna. Od wersji 1.0.5 **Rouletronic** ma świeższy wygląd.
- **Nowość** – Nowe języki. Od wersji 1.0.6 **Rouletronic** dysponuje kolejnymi językami:
 - **Włoski**
 - **Francuski**
- **Nowość** – Aktywne linie trendu. Od wersji 1.0.7 **Rouletronic** posiada aktywne linie trendu.
- **Nowość** – Alarmy wzrostu. Od wersji 1.0.8.1379 **Rouletronic** posiada alarmy wzrostu dla liczb, grup oraz serii z możliwością automatycznego ataku.

Platforma jest wielojęzyczna. Dostępne języki to:

- Angielski
- Niemiecki
- Polski
- Chiński
- Hiszpański
- Włoski
- Francuski

2. Informacje techniczne

Informacje techniczne.

Revision: 10

2.1. Wymagania systemowe

Minimum:

- Procesor Intel I3 pierwszej generacji lub odpowiednik AMD (procesory produkowane około 2010 roku)*
- System operacyjny Windows 7 lub wyżej (64 lub 32 bit)
- Platforma zużywa około 150 MB pamięci RAM na każde 10,000 spinów*
- Rozdzielczość monitora przynajmniej 1366/768
- Mysz
- Głośniki
- Darmowe oprogramowanie (pulpity wirtualne) – [VirtuaWin](#) – w przypadku konfiguracji minimalnej wykorzystywane tylko do treningów

Zalecane:

- Procesor Intel I3,I5,I7 od 5 generacji w górę lub odpowiednik AMD (procesory produkowane od około 2014 roku do teraz)*
- System operacyjny Windows 7 lub wyżej (64 lub 32 bit)
- Platforma zużywa około 150 MB pamięci RAM na każde 10,000 spinów*
- Monitor główny o rozdzielczości przynajmniej 1366/768
- Drugi monitor o rozdzielczości FHD (1980×1080) lub większej*
- Mysz
- Głośniki
- Darmowe oprogramowanie (pulpity wirtualne) – [VirtuaWin](#)
- Płatne oprogramowanie do zarządzania wieloma oknami – [AquaSnap](#)*

* Procesory wymienione powyżej nie są obligatoryjne. Komputer musi być wydajny na tyle, żeby ruletka online pracowała płynnie. Sama platforma nie jest bardzo wymagająca jeśli chodzi o użycie procesora. Trzeba pamiętać jednak o tym, że ilość spinów dla sesji może wynosić maksymalnie 150,000, a to oznacza zużycie pamięci Ram na poziomie około 2,3 gigabajta.

* Na tę chwilę (styczeń 2021) oprogramowanie [AquaSnap](#) do użytku niekomercyjnego (użytek domowy) jest co prawda bezpłatne, ale wersja ta niestety współpracuje tylko z jednym monitorem, więc nie zda ona egzaminu w konfiguracji zalecanej.

* Rozdzielczość monitora również nie jest obligatoryjna, ale z naszego doświadczenia wiemy, że chcąc kontrolować wykresy 37 liczb w trybie manualnym (podzielonych na dwa pulpity wirtualne), taka rozdzielczość jest wskazana. Można oczywiście korzystać tylko i wyłącznie z automatycznych strategii atakujących liczby i wówczas można ograniczyć się do kontrolowania tylko ośmiu wykresów grup lub nawet dwóch wykresów serii, gdzie można skorzystać z monitora z mniejszą rozdzielczością. Nie twierdzimy, że kontrolowanie 37 wykresów liczb nie jest możliwe na monitorze z mniejszą

rozdzielczością, ale na pewno nie jest to praca komfortowa. Na obecną chwilę platforma co prawda współpracuje tylko z monitorami, których DPI wynosi maksymalnie 100, ale jest prosta metoda, która pozwala na uruchomienie programu również na wyświetlaczach, których DPI jest większe niż 100. Nie ma gwarancji, że to zadziała na każdym komputerze, ale warto spróbować. Film instruktażowy odnośnie do tego tematu znajduje się w wątku 2.8

Revision: 9

2.2. Instalacja platformy

Wykonaj wszystkie polecenia instalatora.

Revision: 2

2.3. Uruchamianie platformy

Platformę można uruchomić z pulpitu systemu windows, klikając dwukrotnie ikonę pokazaną poniżej lub wyszukać program w menu start systemu windows. Kiedy uruchamiamy platformę pierwszy raz, będziemy potrzebować połączenia z internetem w celu aktywacji 14-dniowego okresu próbnego na serwerze aktywacyjnym. Połączenie z siecią będzie wymagane również po opłaceniu subskrypcji, kiedy będziemy chcieli aktywować nowy klucz licencyjny, natomiast w czasie aktywnej subskrypcji lub okresu próbnego, kiedy chcemy korzystać tylko z opcji treningowych platformy, połączenie z siecią nie jest wymagane.



Platformę uruchomić można również z poziomu menu Start.

! Jeśli spróbujemy uruchomić platformę w momencie, kiedy jest niezbędne połączenie internetowe (pierwsze uruchomienie po instalacji lub przy próbie aktywacji nowego klucza licencyjnego) to w przypadku braku połączenia z internetem zostanie wyświetlony komunikat w języku angielskim, o nieudanej próbie weryfikacji na serwerze aktywacyjnym, po czym platforma zostanie niezwłocznie zamknięta.

* Do korzystania z instrukcji obsługi w wersji **Online** również wymagane jest połączenie z internetem, gdyż instrukcja ta dostępna jest z poziomu serwera.

Revision: 6

2.4. Dezinstalacja platformy

Aby odinstalować platformę z systemu Windows, należy udać się do panelu sterowania, wybrać funkcję odpowiedzialną za odinstalowanie programów i wyszukać na jej liście platformę „Rouletronic”. W czasie procesu odinstalowywania zostaną usunięte wszystkie pliki platformy, więc chcąc zachować kopię rozegranych sesji, należy je wcześniej zarchiwizować.



Odinstalowanie oprogramowania w trakcie próbnego 14-dniowego okresu trial nie anuluje upływu czasu, tak więc po ponownej instalacji platformy czas próbny zostanie pomniejszony o liczbę dni, kiedy aplikacja była odinstalowana. Podobnie jest z aktywną subskrypcją. Odinstalowanie platformy nie wpływa na upływ czasu opłaconego abonamentu.

Revision: 5

2.5. Opłata subskrypcji

Możliwość zakupu 12 miesięcznego klucza aktywacyjnego pojawi się po zakończonym 14-dniowym okresie próbnym. Cena klucza aktywującego platformę na 12 miesięcy to 99 Euro netto.

Revision: 5

2.6. Konfiguracja programu VirtuaWin

Przed wszystkim musimy zainstalować (wirtualne pulpity) [VirtuaWin](#).



<https://player.vimeo.com/video/508107380>

Kiedy program zostanie zainstalowany i uruchomiony, wykonujemy czynności w takiej samej kolejności, jak pokazano na w filmie instruktażowym.



Czerwony okrąg pojawiający się na filmie w momencie kliknięcia oznacza kliknięcie lewym przyciskiem myszy a niebieski prawym !



W filmie zastosowano kombinację przycisków Ctrl i strzałek w lewo oraz w prawo co oznacza, że będziemy przełączać się między wirtualnymi pulpitami, korzystając właśnie z tych kombinacji klawiszy. Oczywiście jest to tylko przykład i można zastosować swoje własne ustawienia. W zakładce „Expert” aplikacji została wybrana opcja „Z order”, która ma znaczenie w momentach przełączania się między wirtualnymi pulpitami. Jeśli pulpity i okna w nich wyświetlane przełączają się zbyt wolno, należy spróbować innych trybów dostępnych w aplikacji.

Na przykładowym filmie video utworzyliśmy 5 wirtualnych pulpity. Są to:

- **1 – Panel główny** – to na tym pulpicie umieścimy główne okno platformy.
- **2 – Seria „A” i „B”** – ten wirtualny pulpit jest przeznaczony dla okien serii „A” i „B”.
- **3 – Grupy 1 do 8** – tutaj rozmieścimy 8 okien grup. – (na filmie zapomnieliśmy dopisać 1 – 8)
- **4 – Liczby niskie 0 do 18** – tutaj rozmieścimy 19 okien liczb niskich oraz statystyczny wykres słupkowy.
- **5 – Liczby wysokie 19 do 37** – tutaj rozmieścimy 18 okien liczb wysokich, statystyczny wykres słupkowy oraz dodatkowo logo platformy.



Ilość pulpitów, ich kolejność oraz ich nazwy są schematem, który według nas jest najbardziej intuicyjny w obsłudze, jednak użytkownicy mogą mieć swoje własne preferencje. Ktoś, kto w swojej grze preferuje np. kontrolę wykresów serii bądź grup, nie będzie musiał tworzyć pulpitów wirtualnych dla okien liczb. Ilość, nazwy oraz kolejność pulpitów wirtualnych można zmienić w każdej chwili i dopasować do siebie.

Revision: 16

2.7. Co zmienia oprogramowanie AquaSnap?



<https://player.vimeo.com/video/534073707>

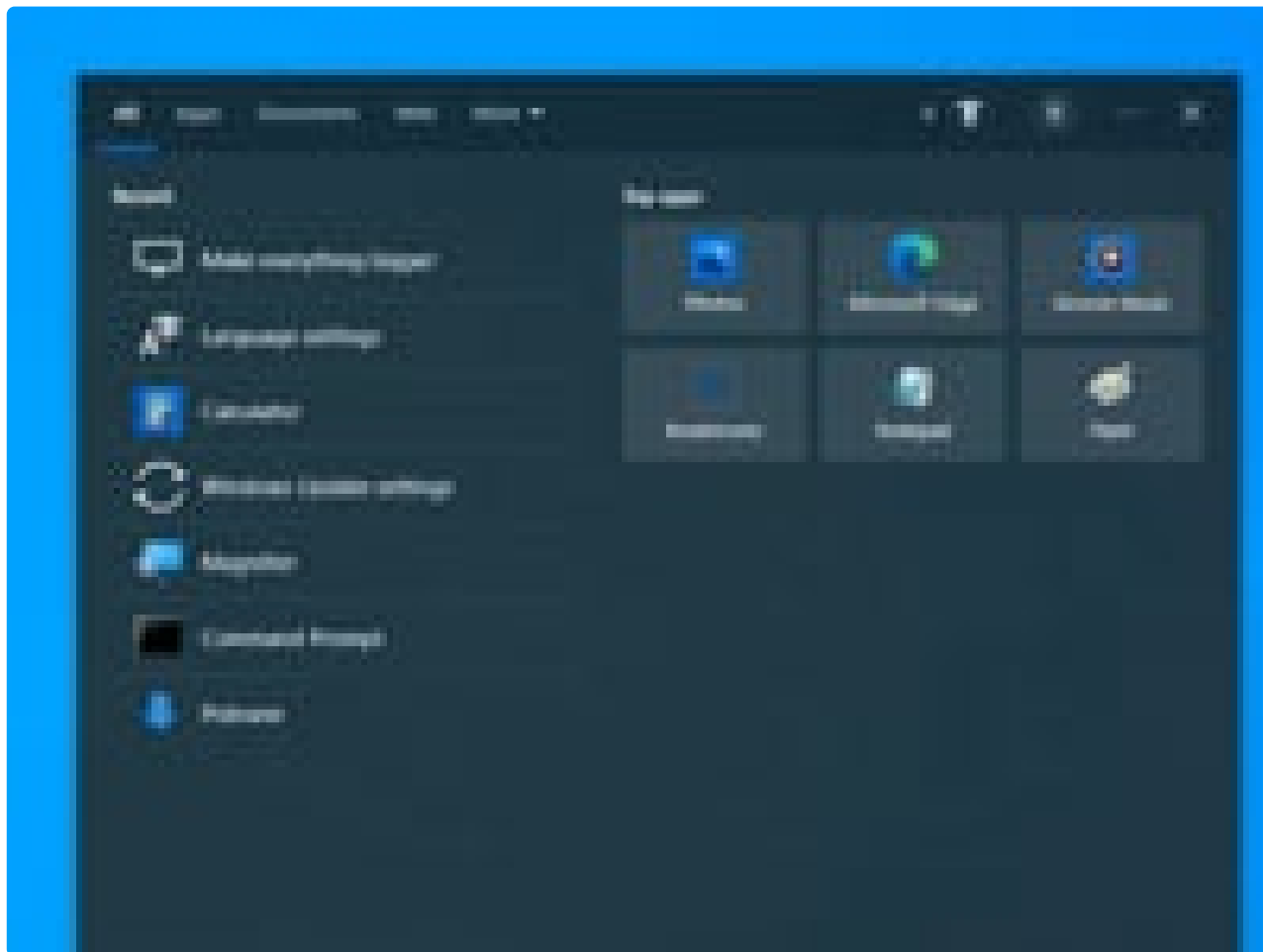
Jedną z wielu opcji dostępnych w programie jest efekt “przyciągania” okien do siebie co może być bardzo wygodne, kiedy pracujemy z wieloma aktywnymi oknami.

Na powyższym filmie video pokazaliśmy różnicę przed i po zastosowaniu aplikacji [AquaSnap](#)*. Aplikacja ta została stworzona w celu ułatwienia pracy, kiedy mamy do czynienia z wieloma oknami. Program [AquaSnap](#)* nie jest niezbędnym, ale może być bardzo pomocny. Wybór zostawiamy Wam.

Revision: 3

2.8. Rozwiązanie problemu z DPI

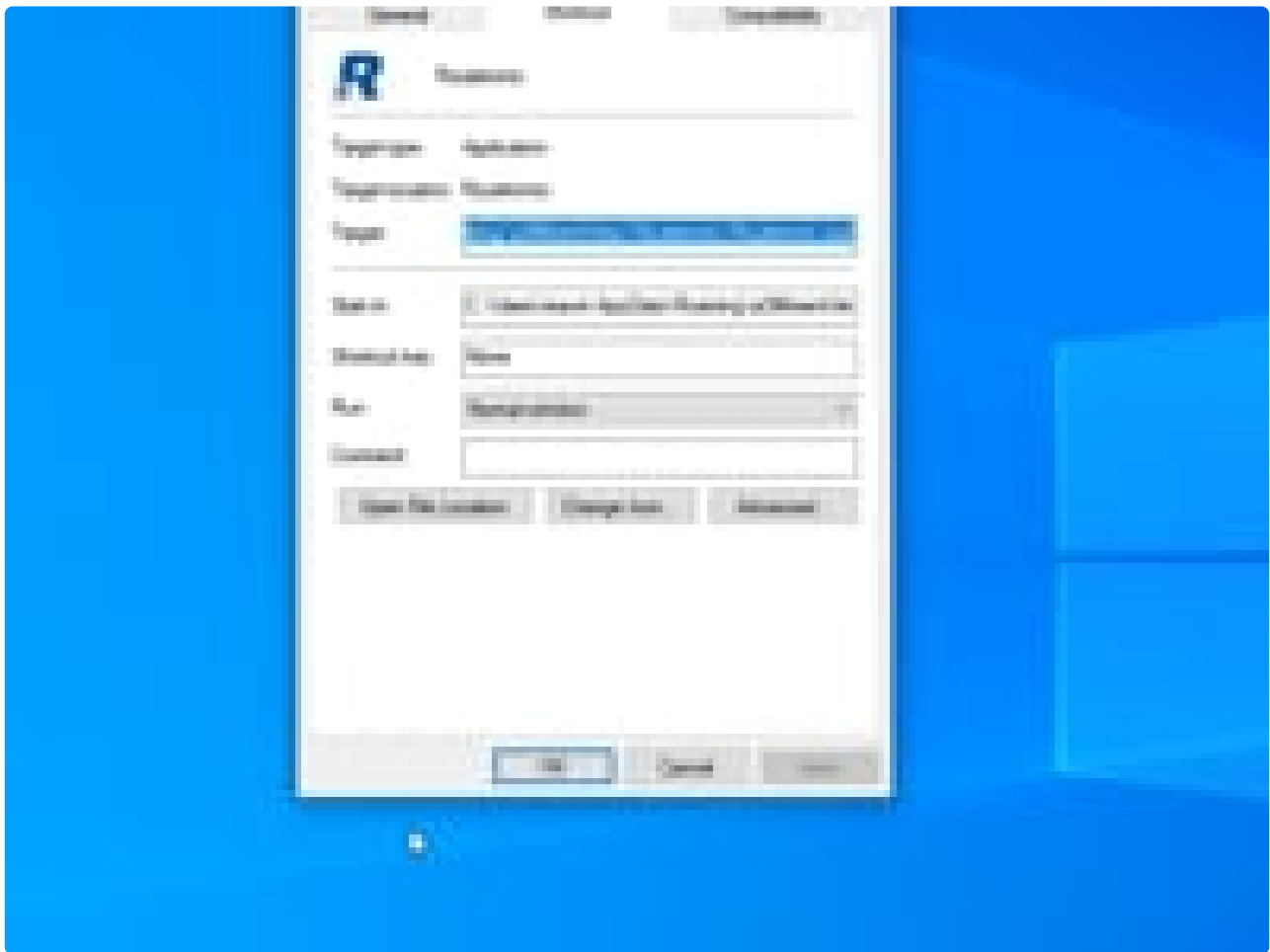
Może wydarzyć się sytuacja, w której aplikacja wykryje niestandardowe DPI wyświetlacza, przez co może pojawić się problem z uruchomieniem programu. Poniżej znajdują się dwa filmy instruktażowe pokazujące jak poradzić sobie z tym problemem. Opcja ta dostępna jest w systemach Windows 10 i nowszych.



<https://player.vimeo.com/video/785613232>

Krok 1

- Ustawmy wielkość czcionek oraz aplikacji na 100 % (rekomendowane). Video powyżej.



<https://player.vimeo.com/video/785610633>

Krok 2

- Ustawmy autokorektę DPI dla uruchamianych aplikacji. Należy pamiętać, że kliknięcie ikony skrótu programu, jak i aplikacji klikane są prawym przyciskiem myszy.

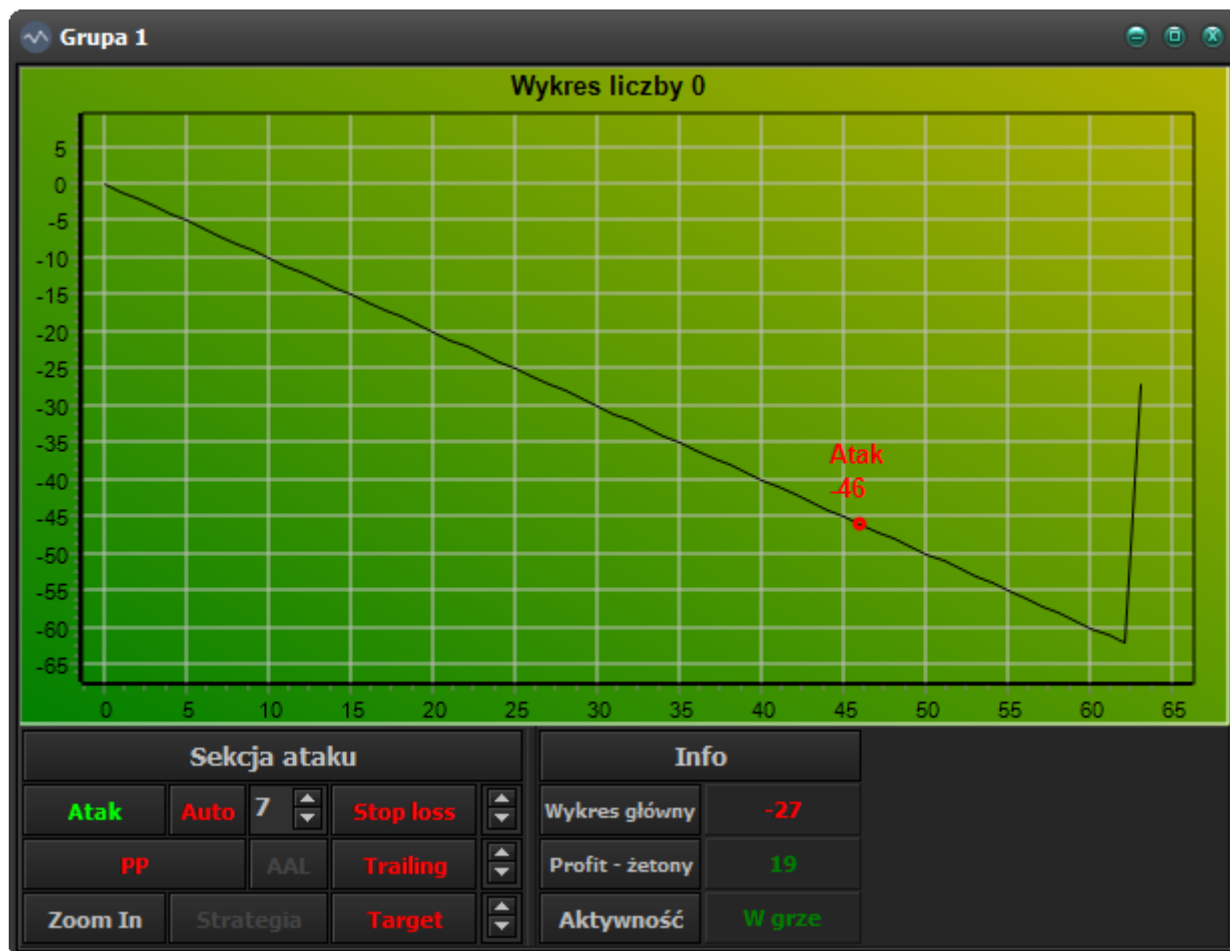
Revision: 5

3. Liczby 0-36

Liczby 0-36.

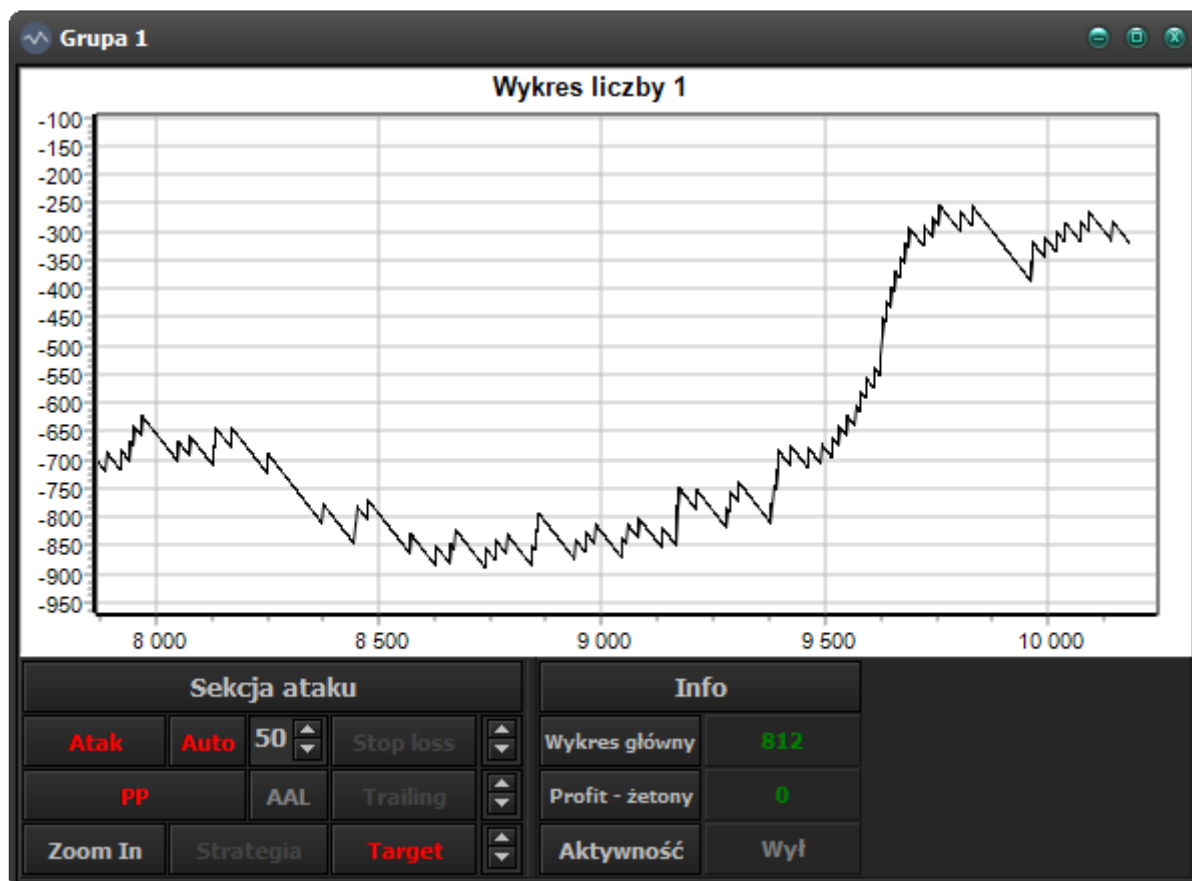
Revision: 8

3.1. Liczby

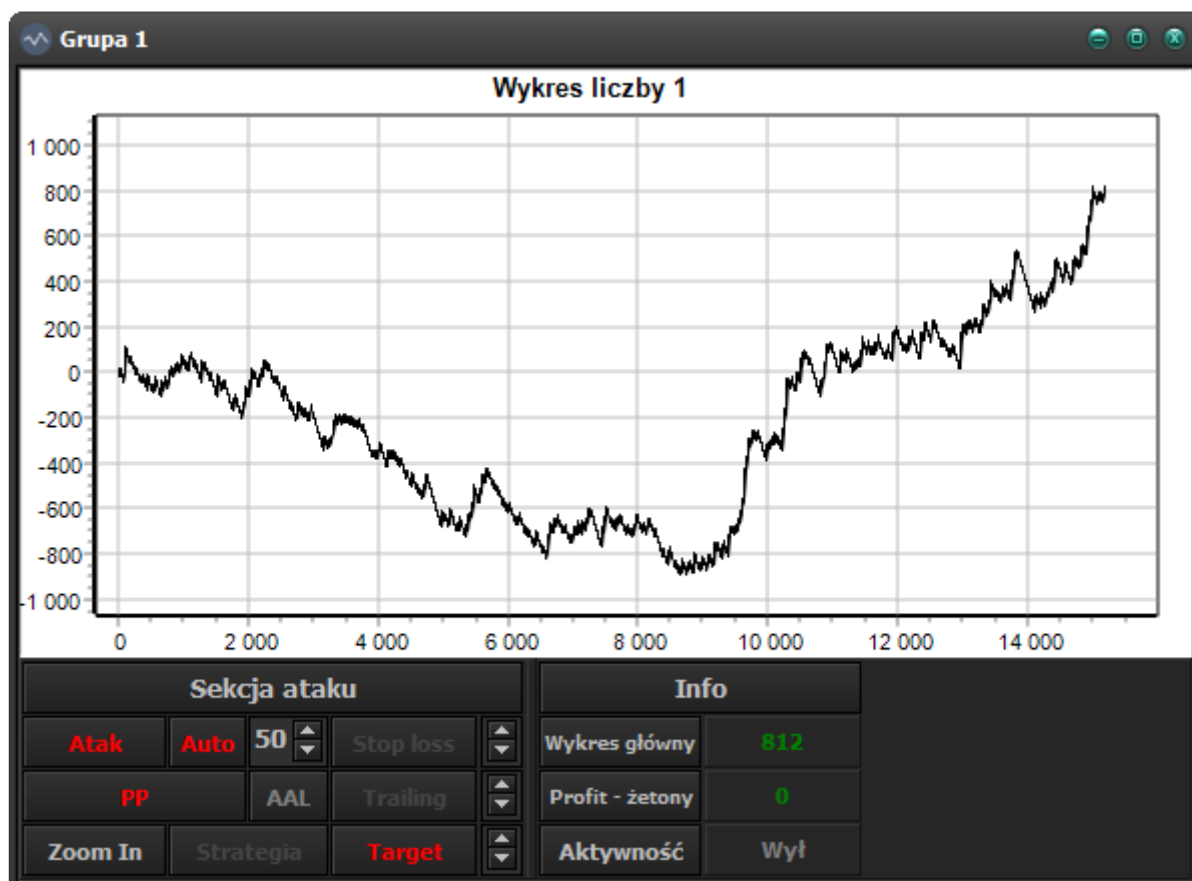


Kasyno w przypadku ruletki z jednym zerem za każdy postawiony żeton np. na liczbę „0” płaci 35:1. Oznacza to, że za każdego postawionego dolara zapłacą nam 35 dolarów pod warunkiem, że wypadnie liczba, którą obstawiliśmy a za każdym razem, kiedy obstawiona liczba nie padnie, stracimy jednego dolara. Wykres powyżej pokazuje moment, kiedy liczba „0” padła w 62 spinie. Wykres w tym miejscu poszybował 35 punktów do góry od miejsca, w którym się znajdował. W ten właśnie sposób poszczególne liczby są prezentowane na wykresach liczbowych. Oś pionowa wykresu po jego lewej stronie reprezentuje wartość punktową, natomiast oś pozioma pokazana na dole reprezentuje numer spinu.

* Realnie wygląda to tak, że gdy postawimy jeden żeton na którąś z liczb, a ta zostanie wylosowana to, kasyno odda nam ten żeton i dołoży wygraną w postaci 35 kolejnych żetonów jednak wykresy w platformie, zanim dojdzie do wylosowania liczby, pokazują stany, nie uwzględniając żetonów obstawionych i stąd na wykresach liczbowych ruch 35 punktów w górę, kiedy obstawiona liczba zostanie wylosowana.



Wykresy dla poszczególnych liczb mogą wyglądać tak jak powyżej.



Ta sama liczba w tej samej sesji, ale w dłuższej perspektywie czasu.

Liczba „1”, która została pokazana jako przykład, nie jest żadnym ewenementem. Takich trendów rodzi się wiele na różnych liczbach w różnym czasie. Platforma pozwala nam śledzić każdą liczbę z osobna i własnoręcznie lub za pomocą którejś ze strategii automatycznej je atakować. Każda liczba w trakcie ataku przekazuje wartości do swojej grupy, a to oznacza, że wszystkie zaatakowane liczby z np. grupy pierwszej, do której należą liczby: 0, 1, 2, 3, 4 tworzą sumę tej grupy, i to właśnie grupy przekazują dane do głównego wykresu na pulpicie głównym platformy, który jest wykresem zbiorczym (sumującym) wszystkich zaatakowanych grup. Najprościej rzecz ujmując, to co zostanie zaatakowane na liczbach, a później grupach zostanie zaprezentowane jako wspólny wykres na pulpicie głównym i to ten wykres jest najważniejszy, albowiem po zaatakowaniu tego właśnie wykresu rozpocznie się obstawianie zaatakowanych liczb (w pamięci komputera w sesji treningowej lub obstawianie prawdziwych żetonów w sesji „Live”).

Platforma „**Rouletronic**” daje do dyspozycji 37 okien z wykresami dla liczb 0-36. Żeby samą platformę i jej wszystkie wykresy wyświetlić naraz musielibyśmy mieć teoretycznie pięć monitorów, na szczęście z pomocą przychodzi nam darmowe oprogramowanie (pulpity wirtualne) [VirtuaWin](#). Jak skonfigurować program [VirtuaWin](#) pokazaliśmy w filmie instruktażowym w wątku nr 2. Informacje techniczne, natomiast jak korzystać z platformy w połączeniu z wirtualnymi pulpitemi opisaliśmy w temacie nr 10. Przygotowanie platformy do pracy. W Windows 10 zostały co prawda zaimplementowane wirtualne pulpity firmy Microsoft, lecz funkcja ta niestety nie nadaje się do współpracy z naszą platformą.



Żeby obserwować wszystkie wykresy liczb, grup, serii oraz wykres główny w trakcie sesji „Live” niezbędne są dwa monitory, oraz wirtualne pulpity [VirtuaWin](#). Jeśli dysponujemy

tylko jednym wyświetlaczem, pozostaje nam korzystanie z modułu „Mini agent” – (zminiaturyzowana wersja platformy), która pozwala na pracę z jednym monitorem, ale nie ma możliwości śledzenia wykresów liczb, więc do ich atakowania musimy użyć którejś ze strategii automatycznych. „Mini agent” pozwala na bieżąco kontrolować wykresy serii, grup oraz wykres główny. Moduł dostępny jest tylko dla sesji „Live”.

Revision: 19

3.2. Sekcja ataku

Video

<https://player.vimeo.com/video/511232287>

- **Atak** – przyciskiem tym aktywujemy lub dezaktywujemy atak manualny danej liczby. Po zaatakowaniu którejś z liczb platforma zaczyna obliczać zdobyte lub stracone punkty dla tej liczby i przekazuje te dane do grupy, do której należy ta liczba oraz markuje liczbę w systemie jako liczbę gotową do obstawiania. Sumę ataków liczb możemy obserwować na wykresie grupy, do której liczby te należą. To ile punktów zdobyliśmy, atakując daną liczbę, możemy sprawdzić w sekcji informacyjnej na panelu „Profit-żetony” w oknach liczb. Wszystkie okna liczb w lewym górnym rogu zawierają informację z numerem grupy, do której należą. Aktywny atak odblokowuje funkcje „Stop loss” oraz „Trailing stop”, których działanie zostało opisane poniżej. Po uruchomieniu funkcji kolor czcionki na przycisku zmienia się na jasnozielony, a na wykresie wraz ze zmianą tła na zielony pojawi się marker ataku.

! Żeby doszło do przekazywania danych z zaatakowanych liczb do głównego wykresu na pulpicie głównym, trzeba też zaatakować grupę lub serię, do których należą zaatakowane liczby.

* Platforma podczas sesji „Live” daje możliwość obstawiania 1 do 4 żetonów na każde pole numeryczne (liczbę). Najczęściej w kasynach internetowych mamy do wyboru żetony o różnej wartości i w każdej chwili możemy ten żeton zmienić na inny, o czym będziemy pisać w dalszej części tej instrukcji.



<https://player.vimeo.com/video/511232765>

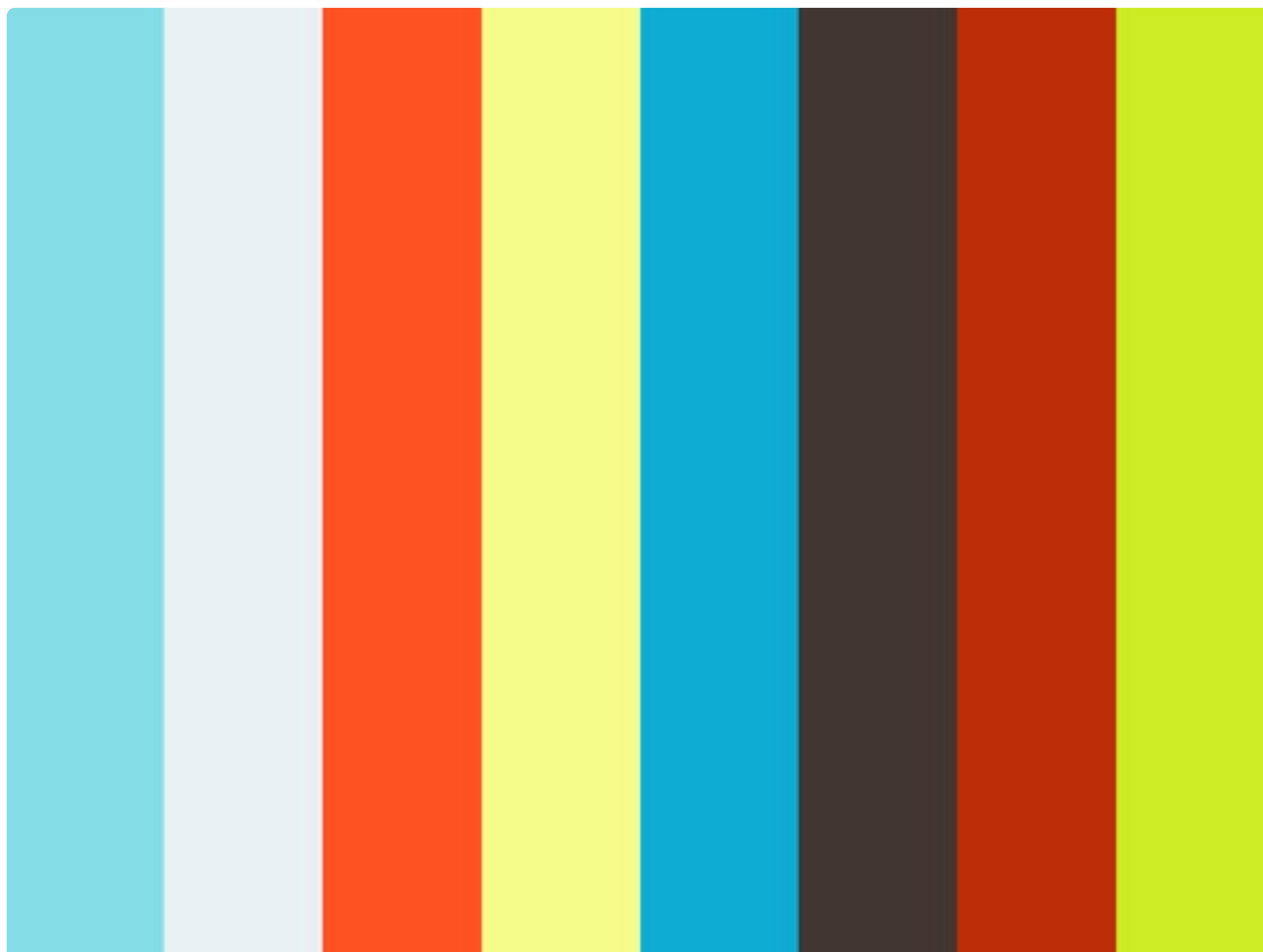
- **Auto** – przyciskiem tym aktywujemy lub dezaktywujemy automat atakujący danej liczby. Funkcja ta działa we współpracy ze znajdującym się obok przycisku „Auto” polem numerycznym, którego wartość możemy zmieniać strzałkami po jego boku. Klikając w strzałki w dół lub górę zmieniamy wartość pola numerycznego o jeden punkt, a z przytrzymanym na klawiaturze przyciskiem Ctrl wartość pola zmienia się o 25 punktów. Minimalna wartość to 1 a maksymalna 99 punktów. Działanie tej funkcji jest następujące: Kiedy na wykresie pojawi się choćby minimalny ruch w górę, to funkcja ta automatycznie uruchomi atak na danej liczbie i przejdzie w stan oczekiwania, kiedy wartość wykresu spadnie od punktu ataku minus ilość punktów ustawionych w polu numerycznym. Po zaatakowaniu liczby przez automat zostaną odblokowane funkcje „Stop loss” oraz „Trailing stop”, których działanie zostało opisane poniżej. Po uruchomieniu funkcji kolor czcionki na przycisku zmieni się na zielony a tło wykresu na czerwony. Automat w czasie ataku i jego dezaktywacji będzie wyświetlał markery na wykresie. Trzeba pamiętać, że atak automatyczny działa ciągle aż do chwili jego wyłączenia.

✿ Jeśli wraz z aktywnym automatem użyjemy funkcji „Stop loss”, „Trailing stop”, „ATL” lub „AAL” to trzeba pamiętać, że w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do ich punktu ochronnego, to automat atakujący zostanie wyłączony.

! Uwaga, żeby nie mylić automatu atakującego z automatycznymi strategiami atakującymi.



- * Od wersji 1.0.8.519 przy aktywnej funkcji **Auto** będzie widoczna ikona, którą widzimy powyżej. Ikona pojawi się w lewym, górnym rogu wykresu. Zmiana ta dotyczy wszystkich wykresów platformy.



<https://player.vimeo.com/video/511232816>

- **PP** – przyciskiem tym aktywujemy lub dezaktywujemy funkcję „PP-Position protector” (z angielskiego-ochraniacz pozycji), której zadaniem jest podobnie jak w przypadku funkcji „Trailing stop” ochrona przed spadkiem poniżej określonego poziomu, przy czym funkcja „PP” tym różni się od „Trailing stop”, że podąża za maksimum na wykresie powstałym po zaatakowaniu w stałej odległości 35 punktów i tylko do momentu osiągnięcia poziomu, na którym zaatakowaliśmy i tam pozostaje. Funkcję trzeba uruchomić, zanim dojdzie do ataku. Można jej użyć w połączeniu z atakiem manualnym, automatem atakującym, „Target”, „ATL” lub „AAL”. Z „PP” możemy korzystać tylko w przypadku liczb i grup. Po uruchomieniu funkcji kolor czcionki na przycisku zmieni się na zielony, a na wykresie pojawi się marker z linią poziomą oznaczającą punkt ochronny.



<https://player.vimeo.com/video/511232560>

- **AAL** – przyciskiem tym aktywujemy lub dezaktywujemy funkcję „AAL-Active average line” (z angielskiego-aktywna linia średnia), której zadaniem jest aktywacja ataku manualnego lub dezaktywacja ataku manualnego lub automatu atakującego w momencie przecięcia krzywej wykresu przez wybraną średnią. Działa ona w następujący sposób: W chwili uruchomienia funkcji, system sprawdza, czy średnia znajduje się nad krzywą wykresu, czy pod nią. Jeśli nad to atak lub jego dezaktywacja zostanie uruchomiona, kiedy średnia przetnie krzywą wykresu od góry, jeśli pod to atak lub jego dezaktywacja zostanie uruchomiony w momencie przecięcia średniej od dołu. Jeśli funkcja zostanie uruchomiona w trakcie ataku, to przecięcie krzywej wykresu przez średnią dezaktywuje atak, a w przeciwnym wypadku aktywuje go. Funkcja działa wtedy, kiedy na wykresie widoczna jest tylko jedna linia średnia. Uruchomienie większej ilości średnich dezaktywuje funkcję „AAL”. Po uruchomieniu funkcji kolor czcionki na przycisku zmieni się na zielony, a przy linii średniej na wykresie pojawi się marker „Aktywna”. Linie średnie uruchamiamy przyciskami 1-6 na klawiaturze wcześniej klikając lewym przyciskiem myszy na wykres danego okna w celu jego aktywacji. Do dyspozycji mamy następujące linie średnie:
- Średnia z ostatnich 100 spinów
- Średnia z ostatnich 250 spinów
- Średnia z ostatnich 500 spinów
- Średnia z ostatnich 1000 spinów
- Średnia z ostatnich 2000 spinów
- Średnia z ostatnich 5000 spinów



<https://player.vimeo.com/video/785555710>

- **ATL** – przyciskiem tym aktywujemy lub dezaktywujemy funkcję „ATL-Active trend line” (z angielskiego-aktywna linia trendu), której zadaniem jest aktywacja ataku manualnego lub dezaktywacja ataku manualnego, lub automatu atakującego w momencie przecięcia linii trendu przez krzywą wykresu. Działa ona w następujący sposób: W chwili uruchomienia funkcji, system sprawdza, czy linia trendu znajduje się nad krzywą wykresu, czy pod nią. Jeśli nad to atak lub jego dezaktywacja zostanie uruchomiona, kiedy krzywa wykresu przetnie linię trendu od góry, jeśli pod to atak lub jego dezaktywacja zostanie uruchomiony w momencie przecięcia linii trendu od dołu. Jeśli funkcja zostanie uruchomiona w trakcie ataku, to przecięcie linii trendu przez krzywą wykresu dezaktywuje atak, a w przeciwnym wypadku aktywuje go. Z funkcji tej można skorzystać po nakreśleniu linii trendu, ale pod warunkiem, że prawy punkt wyznaczonej linii trendu jest osadzony dalej na osi wykresu aniżeli ostatni spin. Jeśli linia trendu zostanie wyznaczona odpowiednio, to jej lewy i prawy punkt będą miały kolor zielony, w przeciwnym wypadku kolory punktów linii trendu będą miały kolor czerwony. Wyznaczając linie trendu najlepiej zrobić to w taki sposób, żeby prawy punkt linii trendu miał przynajmniej kilkadziesiąt lub kilkaset spinów rezerwy. Jeśli numer spinu na wykresie zrówna się z prawym punktem linii trendu, to funkcja „ATL” zostanie niezwłocznie wyłączona.
- **Aby nakreślić linię trendu**, w pierwszej kolejności klikamy w przycisk „Linia trendu”. W tym momencie czcionka koloru powinna być zielona. Następnie najeżdżamy na wykres kursorem myszy i klikamy lewym przyciskiem myszy lewy punkt linii trendu, po czym przeciągamy w prawo do pożądanej lokalizacji i znowu klikamy lewy przycisk myszy. Linie trendu zawsze nanosimy od lewej do prawej. Aby usunąć linię trendu z wykresu, należy dwa razy kliknąć przycisk „Linia trendu”.



<https://player.vimeo.com/video/511232992>



- **Strategia** – przyciskiem tym aktywujemy lub dezaktywujemy zautomatyzowany tryb ataku liczb, jeśli strategia wybrana dla danej sesji jest inna niż manualna (ManualGame). Strategię wybieramy zawsze na początku sesji (obligatoryjnie), ale można ją także zmienić na inną w trakcie sesji, klikając przycisk „Strategie” w głównym oknie platformy. Uruchomiona strategia aktywuje się na wszystkich liczbach, ale w każdej chwili możemy strategię na poszczególnych liczbach wyłączyć, żeby np. zaatakować konkretną liczbę atakiem manualnym. Po uruchomieniu funkcji kolor czcionki na przycisku zmieni się na zielony, a kolor tła wykresu będzie zielony lub czerwony. Zależy to od

tego, czy liczba jest zaatakowana, czy czeka na sygnał. Strategia automatyczna blokuje manualne uruchamianie funkcji „PP”, „Trailing stop”, „Stop loss”, „ATL” oraz włączanie, oraz wyłączenie linii średnich, jeśli strategia automatyczna jest oparta na którejś z nich – (AutoAverage500, AutoAverage2000, AutoAverage5000).

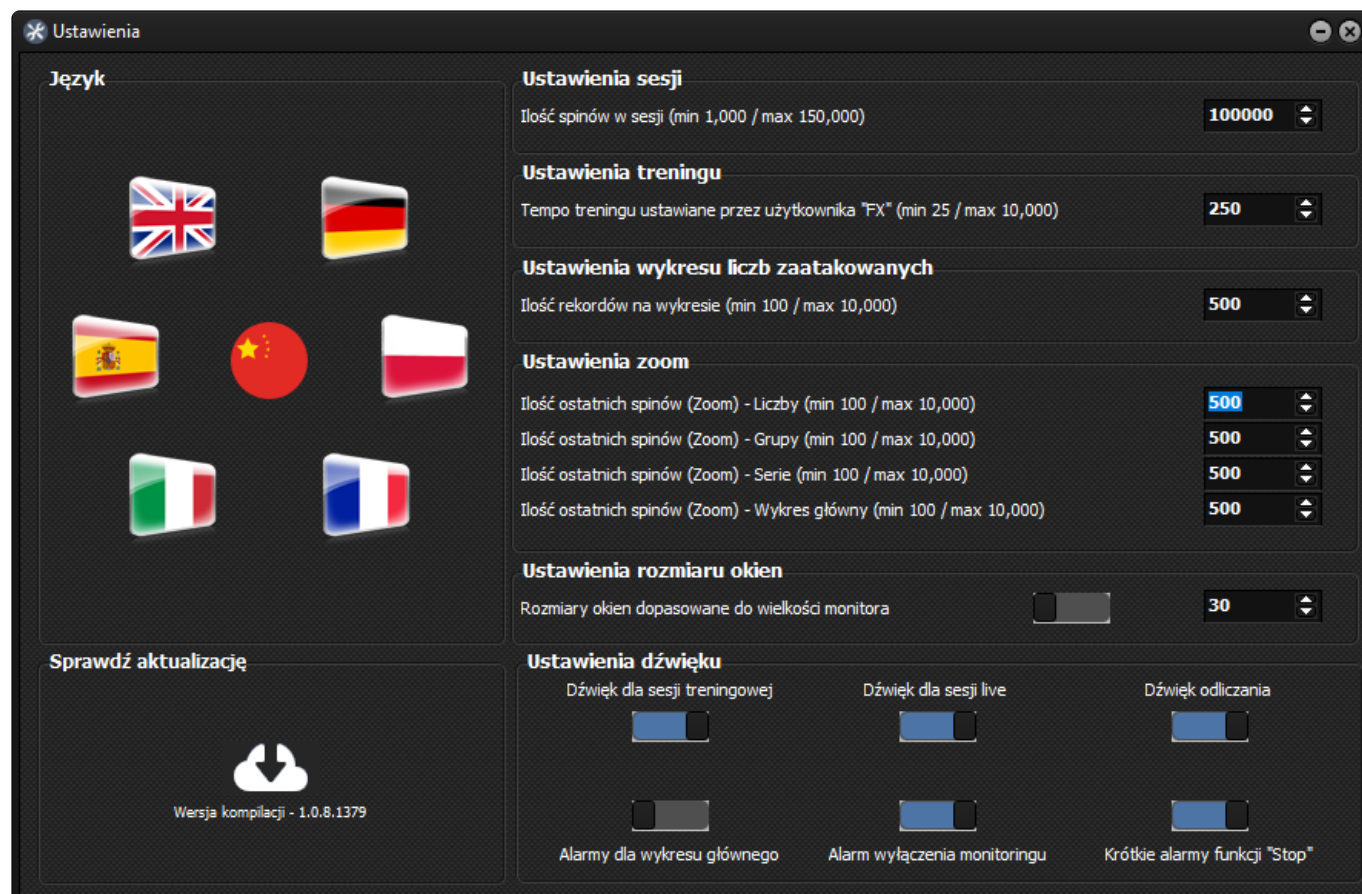
- * Działanie strategii automatycznych zostanie opisane szerzej w dalszej części tej instrukcji.



- * Od wersji 1.0.8.519 przy aktywnej strategii automatycznej będzie widoczna ikona, którą widzimy powyżej. Ikona widoczna będzie tylko na wykresach liczb.



<https://player.vimeo.com/video/511233179>



- **Zoom In, Out** – przyciskiem tym przełączamy wykres w tryb wyświetlania ostatnich N rekordów wykresu. Ustawienia ilości rekordów dla wykresów znajdują się w ustawieniach podstawowych platformy – (ustawienia zoom). Po aktywacji trybu nie będą widoczne linie średnie. Aby wyjść z trybu, należy ponownie kliknąć przycisk „Zoom Out”. Po uruchomieniu funkcji kolor czcionki na przycisku zmieni się na zielony, a na wykresie pojawi się informacja z ilością rekordów, jaka jest aktualnie wyświetlana. Możemy także powiększać interesujący nas obszar wykresu, przytrzymując lewy przycisk myszy i rysując zakres powiększenia od lewej do prawej i odwrotnie, żeby anulować powiększenie. Od wersji 1.0.3.2 dostępny jest skrót klawiaturowy “F2” uruchamiający funkcję zoom na wykresach liczb, grup oraz serii.



<https://player.vimeo.com/video/511232945>

- **Stop loss** – przyciskiem tym aktywujemy lub dezaktywujemy funkcję chroniącą przed spadkiem poniżej określonego przez użytkownika poziomu. Oznacza to, że jeśli krzywa wykresu przetnie poziom „Stop loss” to niezwłocznie dojdzie do zakończenia ataku. Funkcja ta działa we współpracy ze znajdującymi się obok przycisku „Stop loss” strzałkami. Klikając w strzałki w dół lub górę zmieniamy wartość „Stop loss” o jeden punkt, a z przytrzymanym na klawiaturze przyciskiem Ctrl wartość ta zmienia się o 25 punktów. Minimalna wartość to 1 a maksymalna 9999 punktów. Funkcja ta dostępna jest tylko w czasie aktywnego ataku. Po uruchomieniu funkcji kolor czcionki na przycisku zmienia się na zielony, a na wykresie pojawi się marker z linią poziomą oznaczającą punkt ochronny.



<https://player.vimeo.com/video/511233125>

- **Trailing** – przyciskiem tym aktywujemy lub dezaktywujemy funkcję „Trailing stop”, której zadaniem jest podobnie jak w przypadku funkcji „Stop loss” ochrona przed spadkiem poniżej określonego poziomu, przy czym funkcja „Trailing stop” tym różni się od „Stop loss”, że stale podąża za maksimum na wykresie – (chodzi o maksima powstałe po dokonaniu ataku), w odległości zadanej przez użytkownika. Jeśli krzywa wykresu przetnie poziom „Trailing stop” to niezwłocznie dojdzie do zakończenia ataku tak jak w przypadku funkcji „Stop loss”. Funkcja ta działa we współpracy ze znajdującymi się obok przycisku „Trailing” strzałkami. Klikając w strzałki w dół lub górę zmieniamy wartość „Trailing” o jeden punkt, a z przytrzymanym na klawiaturze przyciskiem Ctrl wartość ta zmienia się o 25 punktów. Minimalna wartość to 1 a maksymalna 9999 punktów. Funkcja ta dostępna jest tylko w czasie aktywnego ataku. Po uruchomieniu funkcji kolor czcionki na przycisku zmieni się na zielony, a na wykresie pojawi się marker z linią poziomą oznaczającą punkt ochronny.



<https://player.vimeo.com/video/511233061>

- **Target** – przyciskiem tym aktywujemy lub dezaktywujemy funkcję „Target” (z angielskiego-cel), której zadaniem jest automatyczne uruchomienie ataku manualnego, kiedy krzywa wykresu spotka się z ustawionym przez użytkownika punktem „Target” na wykresie. Poziom funkcji można oznaczyć tylko pod aktualnym poziomem krzywej wykresu. Funkcja ta działa we współpracy ze znajdującymi się obok przycisku „Target” strzałkami. Klikając w strzałki w dół lub górę zmieniamy wartość „Target” o jeden punkt, a z przytrzymanym na klawiaturze przyciskiem Ctrl wartość ta zmienia się o 25 punktów. Minimalna wartość to 1 a maksymalna 9999 punktów. Po uruchomieniu funkcji kolor czcionki na przycisku zmienia się na zielony, a na wykresie pojawi się marker z linią poziomą oznaczającą punkt ataku.



W trakcie sesji Live na czas spinu blokowane są przyciski, które mogą zmienić stan ataku danej liczby, grupy, serii bądź wykresu głównego platformy. Wyjątkiem jest sytuacja kiedy:

1. * wykres główny nie jest w trakcie ataku. Przyciski w oknie głównym, w oknach liczb, grup oraz serii nie zostaną zablokowane na czas spinu.
2. * dana liczba należy do grupy lub serii, które nie są zaatakowane, a aktywny jest atak wykresu głównego. Tylko przyciski w oknach liczb, które należą do niezaatakowanej grupy lub serii nie zostaną zablokowane.

- * Od wersji 1.0.5 nastąpiła zmiana w działaniu Funkcji „Auto” dla wszystkich okien oraz „Strategia” dla okien liczb. Zmiana polega na tym, że kiedy wyłączymy którąś z tych funkcji, kiedy doszło już za jej pomocą do ataku, to klawisz odpowiadający za aktywację tej funkcji zostanie zablokowany do następnego spinu. Możliwość ponownego włączenia tej funkcji pojawi się w następnej grze.

Revision: 17

3.3. Sekcja informacyjna „Info”

- **Wykres główny** – na panelu tym znajduje się wartość punktowa, na jakiej obecnie znajduje się krzywa wykresu. Jeśli wartość ta jest równa lub wyższa od zera to czcionka na tym panelu będzie miała kolor zielony, w przeciwnym wypadku kolor czcionki będzie czerwony.
- **Profit-żetony** – na panelu tym znajduje się suma zdobytych i utraconych w czasie ataków żetonów (punktów). Jeśli wartość ta jest równa lub wyższa od zera to czcionka na tym panelu będzie miała kolor zielony, w przeciwnym wypadku kolor czcionki będzie czerwony.
- **Aktywność** – na panelu tym znajduje się informacja dotycząca stanu w jakim znajduje się liczba. Są trzy możliwe stany:
 - „W grze” – oznaczający, że liczba jest aktualnie zaatakowana. Czcionka panelu w stanie tym ma kolor zielony podobnie jak tło wykresu zaatakowanej liczby.
 - „Czeka” – oznaczający, że liczba nie jest aktualnie zaatakowana, ale wyczekuje na sygnał, po którym niezwłocznie dojdzie do ataku. Czcionka panelu w stanie tym ma kolor czerwony podobnie jak tło wykresu czekającej na sygnał liczby.
 - „Wyłączona” – oznaczający, że liczba jest wyłączona z gry. Czcionka panelu w stanie tym ma kolor szary, a tło wykresu wyłączonej liczby ma kolor biały.



<https://player.vimeo.com/video/511894382>



Istnieje możliwość ukrycia paneli nawigacyjnych w oknach liczb, grup oraz serii (tyczy się to również modułu „Mini agent”), co skutecznie powiększa rozmiar samego wykresu (szczególnie przydatne przy monitorach o mniejszych rozdzielczościach). Panele nawigacyjne ukrywamy i ponownie pokazujemy przyciskiem „Tab” na klawiaturze.

Revision: 2

4. Grupy 1-8

Grupy 1-8.

Revision: 2

4.1. Grupy

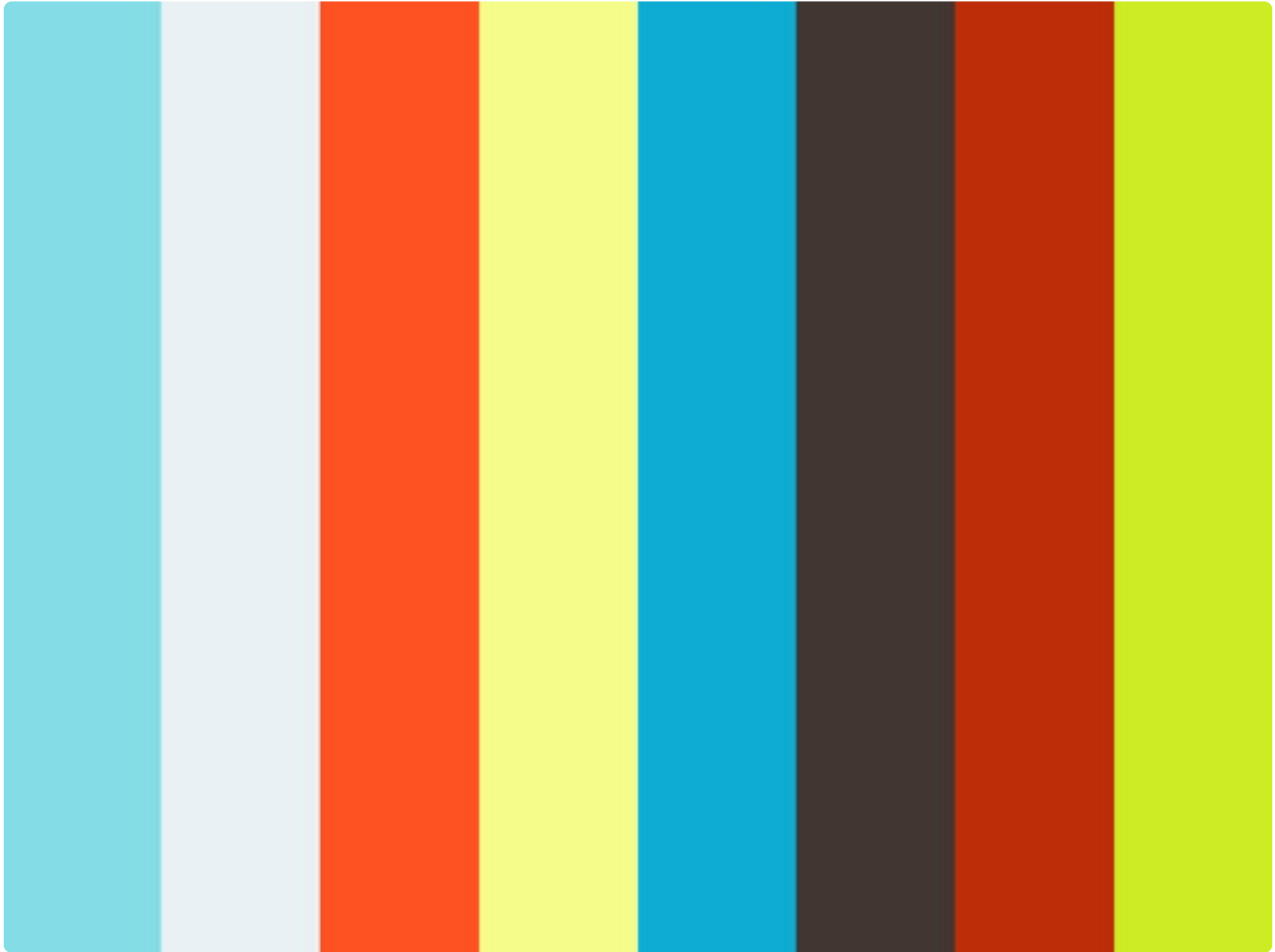


Grupy są odpowiedzialne za sumowanie zaatakowanych liczb i za prezentację tej sumy na swoim wykresie. Idea ta pozwala na zbudowanie trendu w oknie grupy z zaatakowanych liczb i kontrolę nad nim. Zaatakowane grupy przekazują swoją sumę do głównego wykresu platformy, na którym de facto budujemy trend główny. Okna grup zasadniczo nie różnią się od okien liczb, ale istnieje różnica w kreśleniu krzywej wykresu, która ma znaczenie przy działaniu niektórych funkcji, którą tutaj opisujemy. Do każdej ośmiu z grup przypisanych jest 4 lub 5 liczb:

- **Grupa 1:** 0, 1, 2, 3, 4
- **Grupa 2:** 5, 6, 7, 8, 9
- **Grupa 3:** 10, 11, 12, 13, 14
- **Grupa 4:** 15, 16, 17, 18
- **Grupa 5:** 19, 20, 21, 22, 23
- **Grupa 6:** 24, 25, 26, 27
- **Grupa 7:** 28, 29, 30, 31, 32
- **Grupa 8:** 33, 34, 35, 36



Zaatakowane grupy przekazują bilans (sumę) zaatakowanych liczb należących do danej grupy do wykresu głównego platformy. Wszystkie zaatakowane grupy tworzą trend główny !



<https://player.vimeo.com/video/512141448>



<https://player.vimeo.com/video/512142143>

Pisaliśmy wcześniej, że grupy kumulują na swoich wykresach sumę zaatakowanych liczb, a tych liczb może być od zera do pięciu (zależy to od tego, ile liczb z grupy jest aktualnie zaatakowanych oraz od grupy – patrz wyżej). Pisaliśmy wcześniej, że wykresy liczbowe zmieniają się albo o 35 punktów w górę, jeśli dana liczba została wylosowana, albo o jeden w dół, kiedy liczba w losowaniu nie padła. W przypadku grup gdzie mamy do czynienia z sumą kilku liczb sprawa wygląda nieco inaczej więc wszystkie funkcje, w których ustawiamy punkt ochronny, mogą nie zadziałać dokładnie w tym punkcie. Różnica ta może wynieść do 3 lub 4 punktów w zależności od grupy. Wyobraźmy sobie taki przykład: W grupie pierwszej, do której należy 5 liczb i wszystkie są zaatakowane, ustawimy punkt ochronny „Stop loss” na 1 punkt. Jako że w naszej grupie mamy 5 liczb aktywnych a punkt ochronny został ustawiony na 1 punkt, to funkcja ochronna „Stop loss” dezaktywuje atak, tracąc 5 punktów, a nie jeden (różnica to 4 punkty). Zasada ta dotyczy się każdej funkcji ochronnej, która posiada punkt na wykresie, w którym ma dojść do jakiejś akcji po ruchu krzywej wykresy w dół. W przypadku funkcji „Target” sprawa wygląda tak samo, chociaż nie jest to funkcja ochronna, ale też bazuje ona na ruchu krzywej wykresu w dół.

Przykłady video powyżej.

Funkcje grup, w których punkty interakcji z krzywą wykresu obarczone są widelkami:

- **„Auto”** – Atak automatyczny – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).
- **„PP”** – Ochraniacz pozycji – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).
- **„AAL”** – Aktywna linia średnia – w chwili kiedy krzywa wykresu zostanie przecięta przez średnią –

(punkt ochronny).

- „**ATL**” – Aktywna linia trendu – w chwili kiedy krzywa wykresu zostanie przecięta przez linie trendu – (punkt ochronny).
- „**Stop loss**” – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).
- „**Trailing stop**” – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).
- „**Target**” – w chwili kiedy krzywa wykresu przetnie punkt „Target” – (punkt ataku).



Jak pisaliśmy wcześniej, strategie automatyczne dostępne są tylko dla liczb, aczkolwiek może się to zmienić w najbliższej przyszłości, tak więc okna grup pozbawione są przycisku strategii. Cała reszta funkcji działa dokładnie tak jak w przypadku okien liczb.



Dzięki grupowaniu liczb oraz strategiom automatycznym mamy możliwość mniej absorbującego przebiegu sesji dla osób, które uważają, że kontrola wykresów wszystkich liczb to zbyt dużo, chociaż naszym zdaniem warto w pewnym momencie popробować rozwiązania z manualnym atakowaniem i kontrolą liczb.

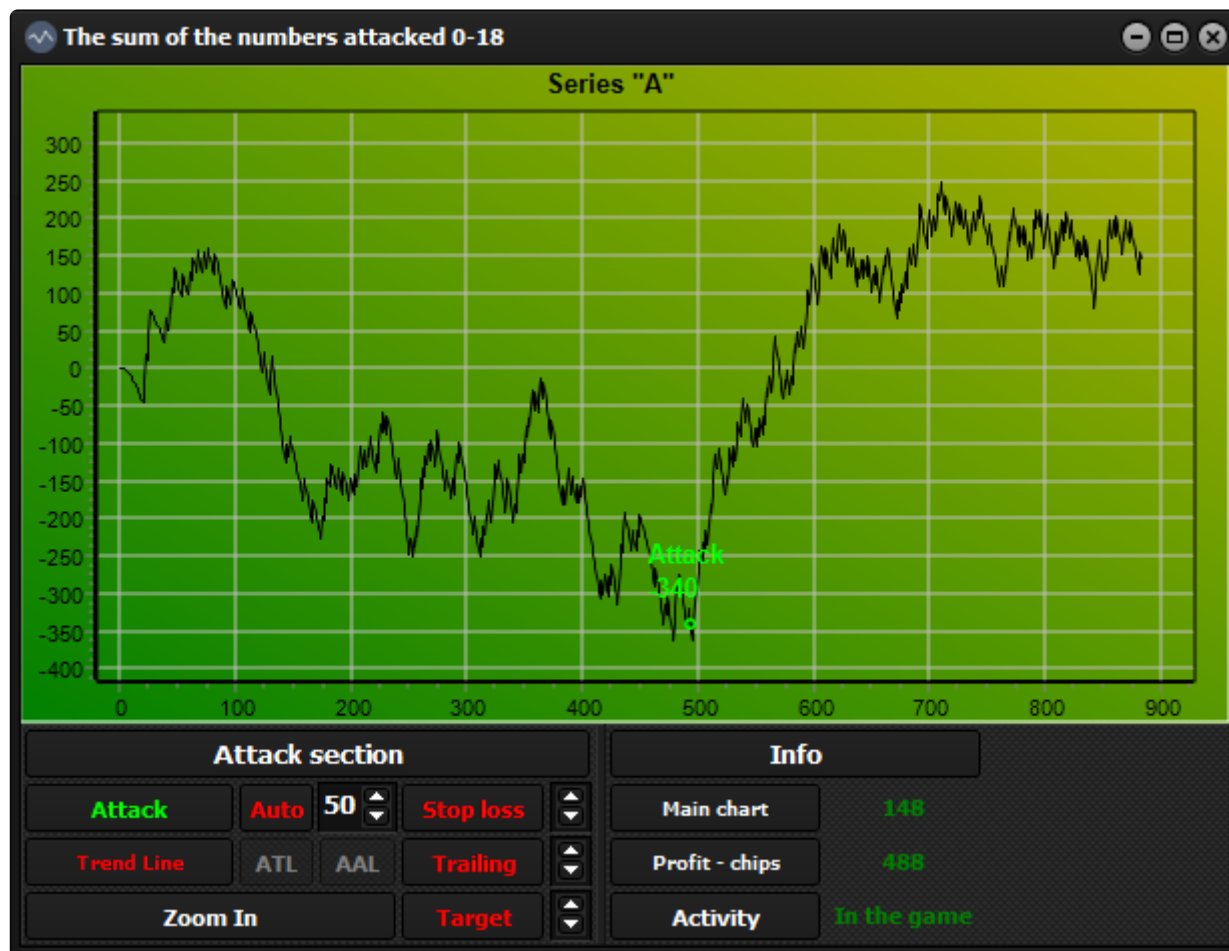
Revision: 4

5. Serie A i B

Serie A i B.

Revision: 1

5.1. Serie



Serie „A” i „B” przypominają trochę w swoim działaniu grupy, ale sumują na swoich wykresach większą ilość zaatakowanych liczb.

- Serie „A” – liczby 0-18
- Serie „B” – liczby 19-36



! Najważniejsza informacja dotycząca serii jest taka, że każda aktywna funkcja związana z atakiem na danej serii taka jak: atak manualny, automat atakujący, „AAL” czy „Target” steruje atakiem manualnym grup i blokuje możliwość manualnego zarządzania grupami. Wszystkie grupy należące do zaatakowanej serii wyświetlą na swoich wykresach informację “Tą grupą zarządza obecnie seria A lub B”.

- funkcje atakujące **Serii „A”** uruchamiają atak manualny na grupach 1, 2, 3, 4
- funkcje atakujące **Serii „B”** uruchamiają atak manualny na grupach 5, 6, 7, 8



<https://player.vimeo.com/video/512681851>

Opisując działanie grup, pisaliśmy, że z racji tego, że krzywa ich wykresu jest sumą kilku zaatakowanych liczb wszystkie funkcje ochronne oraz „Target” obciążone są widelkami, czyli różnicą między ustawionym punktem na wykresie a rzeczywistym progiem ich zadziałania. W przypadku serii sprawa wygląda podobnie, aczkolwiek widelki mogą być znacznie większe, albowiem w serii możemy mieć do czynienia z nawet dziewiętnastoma zaatakowanymi liczbami.

Funkcje serii, w których punkty interakcji z krzywą wykresu obciążone są widelkami:

- **„Auto”** – Atak automatyczny – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).
- **„PP”** – Ochraniacz pozycji – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).
- **„AAL”** – Aktywna linia średnia – w chwili kiedy krzywa wykresu zostanie przecięta przez średnią – (punkt ochronny).
- **„ATL”** – Aktywna linia trendu – w chwili kiedy krzywa wykresu zostanie przecięta przez linie trendu – (punkt ochronny).
- **„Stop loss”** – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).
- **„Trailing stop”** – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).
- **„Target”** – w chwili kiedy krzywa wykresu przetnie punkt „Target” – (punkt ataku).



Serie kumulują na swoich wykresach sumy często dużej ilości zaatakowanych liczb i chociaż ogólna zasada mówi, że im mniej, tym lepiej to nawet na seriach często można zaobserwować silne trendy wzrostowe. Używanie serii nie jest obligatoryjne, ale warto mieć je pod kontrolą.

Revision: 4

6. Główny interfejs platformy

Główny interfejs platformy.

Revision: 2

6.1. Główny interfejs platformy



W oknie głównym umieszczone zostały sekcje wraz z przyciskami odpowiedzialnymi za uruchamianie różnych funkcji platformy oraz wykres główny, na którym po zaatakowaniu liczb i grup będziemy obserwować kreślącą się najważniejszą krzywą platformy. Wykres główny jest taką „super grupą” sumującą wszystkie zaatakowane liczby i to właśnie atak tego wykresu jest równoznaczny z rzeczywistym obstawianiem żetonów w sesji „Live” oraz w pamięci komputera w przypadku sesji treningowej. Wykres główny podobnie jak liczby, grupy oraz serie posiada swoją sekcję ataku, oraz informacyjną.

W oknie głównym platformy znajdziemy:

- Panel Menu
- Wykres główny platformy
- Wykres profitu oraz liczb zaatakowanych – (domyślnie ukryty)
- Logo

Główny panel nawigacyjny na którym znajdują się:

- Sekcja ataku wykresu głównego

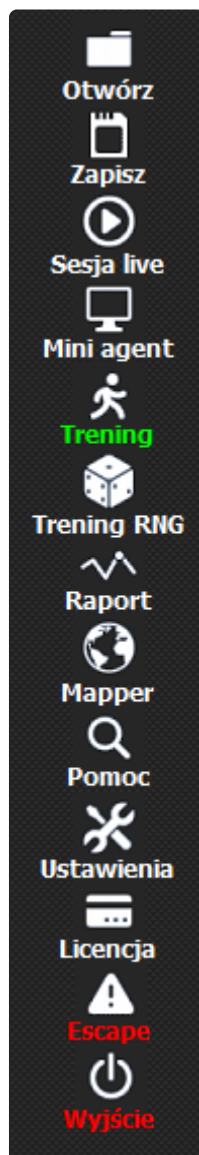
- Sekcja informacyjna „Info”
- Sekcja grup i serii
- Sekcja liczb
- Sekcja treningu
- Przycisk „Strategie”
- Przycisk „Panel sesji live”
- Przycisk „Reset sesji”

Panel nawigacyjny sesji „Live” na którym znajdują się:

- Sekcja „Monitoring”
- Sekcja „AutoMat”
- Sekcja „Saldo”
- Przycisk „Ustaw pozycję kursora”
- Przyciski „Żeton A i Żeton B”
- Przycisk „Modus Operandi”
- Przycisk „Auto-Gra”
- Przycisk wyboru mapy ruletki

Revision: 3

6.2. Panel menu



W panelu menu znajdują się graficzne ikony po kliknięciu których uruchomimy funkcje:

„**Otwórz**” – po kliknięciu tej ikony otwieramy zapisane wcześniej sesje treningowe lub sesje „Live”. Po kliknięciu zostanie otworzony folder „Sessions”, w którym znajdują się dwa kolejne foldery „Live sessions”, gdzie zapisujemy sesje „Live” oraz „Training sessions”, w którym zapisujemy sesje treningowe. Klikamy folder, który nas interesuje, następnie interesującą nas sesję, po czym klikamy szybko dwa razy lub klikamy „otwórz” lewym przyciskiem myszy.

„**Zapisz**” – ikoną tą zapisujemy daną sesję. W zależności od tego, z jaką sesją pracujemy (treningowa lub „Live”) po kliknięciu ikony „zapisz” zostaniemy przekierowani do odpowiedniego folderu, gdzie przed zapisem trzeba nadać zapisywanej sesji nazwę lub wybrać już istniejącą i ją nadpisać klikając ikonę lewym przyciskiem myszy.*



Nie musimy dbać o manualne zapisywanie sesji co jakiś czas, żeby w razie np. awarii

prądu nasza sesja nie została utracona. Platforma cały czas zapisuje bieżącą sesję na dysku. Kiedy uruchomimy platformę po jakiejś awaryjnej sytuacji, zostaniemy zapytani: „czy wczytać ostatnią sesję”, jeśli klikniemy „Nie”, to dopiero wówczas ostatnia sesja zapisana na dysku zostanie bezpowrotnie wymazana. Sesję zapisywaną automatycznie można wymazać poprzez kliknięcie przycisku „Reset sesji”, ale wcześniej zostaniemy zapytani: „czy zapisać sesję”. Możemy również anulować operacje resetu w tym momencie.

„**Sesja Live**” – ikoną tą uruchamiamy tryb sesji „Live” pod warunkiem, że utworzyliśmy przynajmniej jedną mapę stołu do ruletki modulem „Mapper” w którymś z kasyn w sieci. W przeciwnym wypadku zostaniemy poinformowani, że żadna mapa nie została jeszcze utworzona i platforma wyjdzie z trybu sesji „Live”. Tryb „Live” daje nam możliwość „podłączenia się” pod ruletkę „RNG-(opartą na generatorze liczb losowych)” bądź „Live-(video streaming-realnej ruletki z prawdziwego kasyna)”, identyfikacji wylosowanych liczb, automatycznego rozstawiania żetonów etc.

! Uwaga, żeby nie mylić sesji „Live” z ruletką „Live” – (video streaming). Sesja „Live” oznacza tryb pracy z realną ruletką „RNG”, jak i „Live” – (video streaming) w kasynie internetowym i grę za prawdziwe pieniądze..



„**Mini Agent**” – ikoną tą uruchamiamy moduł „Mini Agent”, który jest zminiaturyzowaną wersją platformy i możemy korzystać z niego, wtedy kiedy nie posiadamy drugiego monitora. Moduł daje nam możliwość kontrolowania wykresu głównego, wykresów serii A i B oraz grup 1-8. W module nie ma możliwości

kontrolowania wykresów liczb, więc do ich atakowania trzeba użyć którejś ze strategii automatycznych. Moduł można uruchomić tylko dla sesji „Live”.

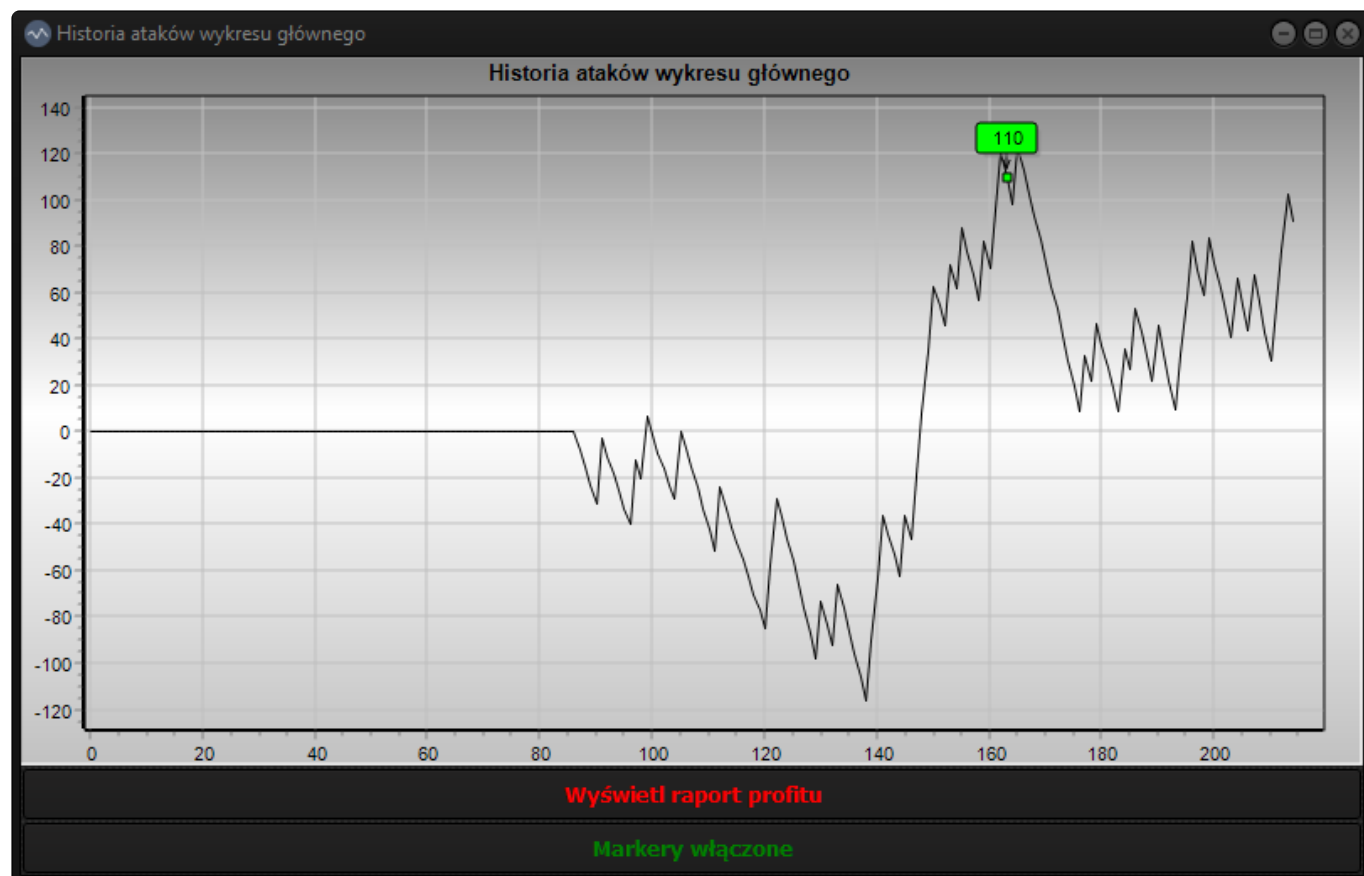
✿ W module „Mini Agent”, aby uruchomić „Monitoring” lub „AutoMat” zamiast przycisków „Start”, jak ma to miejsce w głównym oknie platformy, trzeba kliknąć przyciski „Monitoring” i „AutoMat”. Podobnie sprawa wygląda z ich deaktywacją.

„**Trening**” – ikoną tą uruchamiamy sesję treningową opartą na pliku z rozszerzeniem .std, który jest zapisem sesji „Live” lub treningowej. Platforma wykorzysta z pliku tylko zapisane w nim liczby, zamiast generatora „RNG” co daje możliwość trenowania na tej samej sesji wiele razy w przeciwieństwie do generatora „RNG”, w którym liczby są generowane losowo.

„**Trening RNG**” – ikoną tą uruchamiamy sesję treningową opartą na generatorze liczb losowych „RNG”. W sesji tej liczby są generowane przez komputer.



Do obsługi podstawowych elementów sesji treningowej takich jak start, stop, pauza oraz tempo treningu została przydzielona sekcja obsługi „Trening”, którą znajdziemy na panelu nawigacyjnym głównego okna platformy. Sekcja ta ma zastosowanie zarówno w sesjach treningowych opartych na pliku sesji, jak i generatorze liczb losowych „RNG”.



Report

Profit results in points for each section

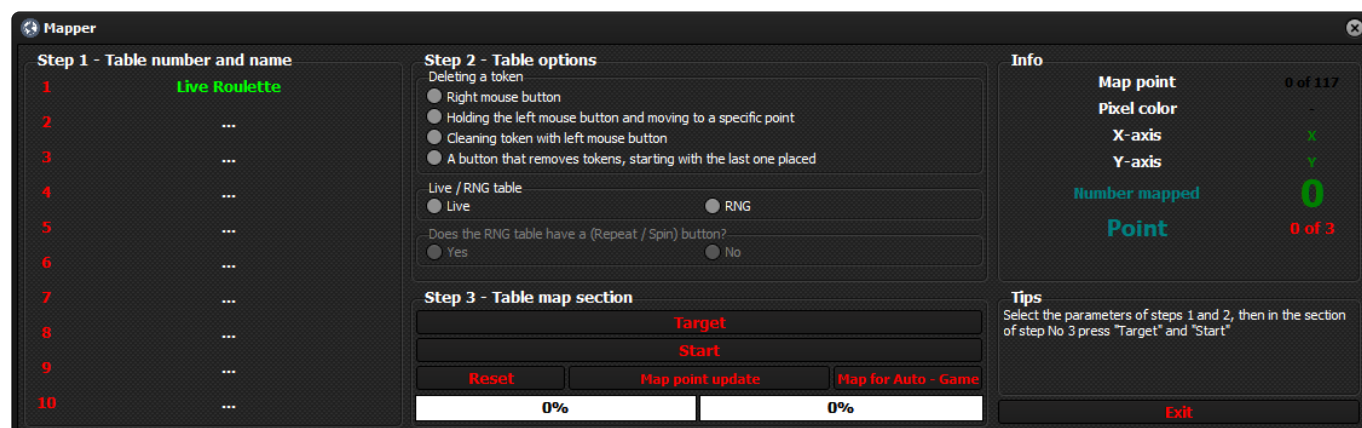
The sum of points obtained thanks to the strategy used	vs	Chart status
0	Main chart	-54
22	Series "A"	-163
-76	Series "B"	-741
110	Group 1	-38
-108	Group 2	-217
142	Group 3	54
-122	Group 4	38
-78	Group 5	-83
30	Group 6	339
90	Group 7	-509
-118	Group 8	-488
-904	Total points for numbers 0 - 18	-1026
-741	Total points for numbers 19 - 36	-792

Show attack histories of the master graph

Markers visible

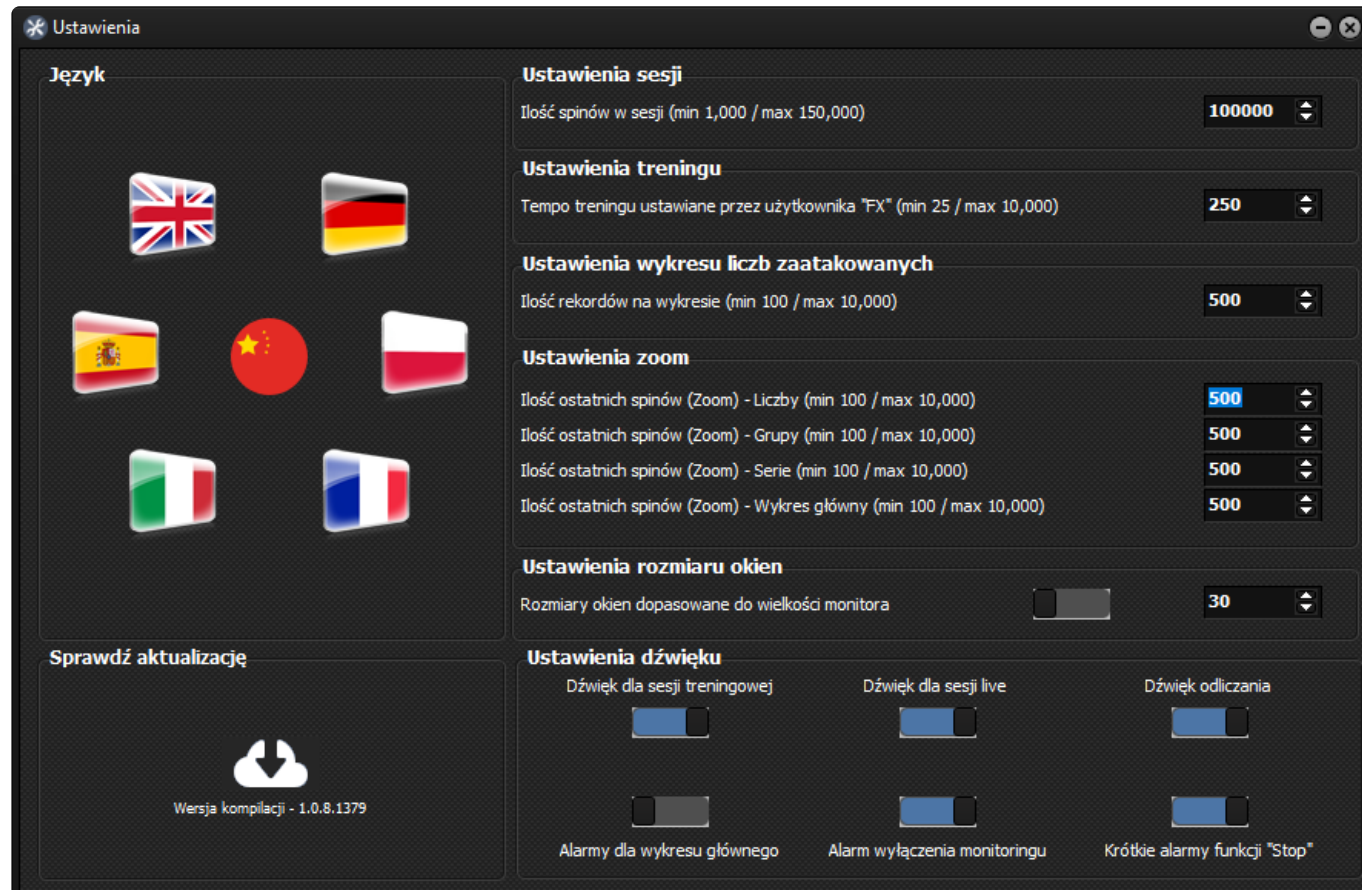
„Raport” – ikoną tą uruchamiamy okno z wykresem, w którym oznaczone są momenty ataku wykresu głównego oraz ich koniec. Ataki są reprezentowane przez kolor zielony natomiast ich koniec przez kolor czerwony. Okno posiada przycisk (markery widoczne/markery niewidoczne), który pokazuje lub ukrywa

wartości punktowe, na których poziomie doszło do ataku lub jego końca. Znajduje się tu również przycisk **Wyświetl raport profitu**, po którego kliknięciu wyświetlona zostanie tabela z wynikami punktów zdobytych dzięki użytej strategii dla poszczególnych sekcji.

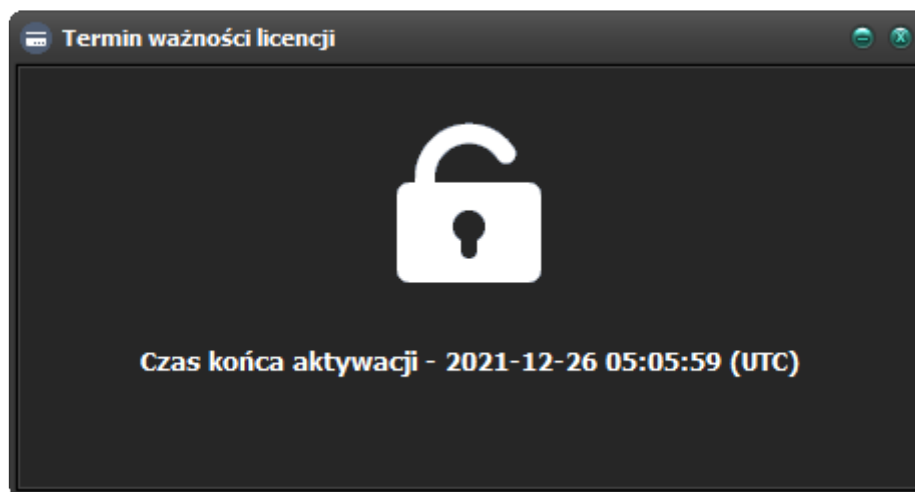


„Mapper” – ikoną tą uruchamiamy moduł „Mapper”, który służy do tworzenia map stołów ruletek. Dzięki niemu możemy bardzo szybko i łatwo zautomatyzować naszą grę. Po pomyślnym utworzeniu mapy danego stołu „RNG” lub „Live” – (video streaming) i doprecyzowaniu reszty parametrów w module „Modus Operandi” platforma będzie w stanie bezbłędnie rozpoznawać liczby rulety, której mapa dotyczy, inteligentnie rozstawiać i usuwać żetony etc. Modułu nie da się uruchomić w czasie trwania sesji „Live”.

„Pomoc” – ikoną tą otwieramy instrukcję obsługi platformy w domyślnej przeglądarce internetowej – (wymagane jest połączenie z internetem).



„Ustawienia” – ikoną tą otwieramy okno podstawowych ustawień platformy.



„**Licencja**” – ikoną tą otwieramy okno z informacją o dacie końca ważności klucza. Klucze generowane są na podstawie „Uniwersalnego czasu koordynowanego” – (UTC) więc godzina końca aktywacji może być inna niż u użytkownika, który zakupił klucz aktywacyjny.



„**Escape**” – ikoną tą uruchamiamy komunikat informujący nas o tym, że w każdej chwili podczas sesji (szczególnie „Live”), kiedy platforma zarządza naszymi pieniędzmi, możemy użyć przycisku na klawiaturze „Esc” w razie jakiegś awaryjnej sytuacji. Po kliknięciu przycisku „Esc” na klawiaturze platforma natychmiast zatrzymuje pracę „Monitora” i „AutoMatu”, jeśli były aktywne (sesja „Live”), a w przypadku sesji treningowej platforma pauzuje trening, po czym wyświetlane zostaje okno informujące nas za pomocą komunikatu tekstowego i alarmu dźwiękowego o awaryjnym zatrzymaniu działania platformy przez użytkownika. Po kliknięciu przycisku „ok” można kontynuować sesję.

! Zanim uruchomimy sesję „Live” i zaczniemy grać za prawdziwe pieniądze, warto przetestować czy przycisk awaryjny działa.

„**Wyjście**” – ikoną tą uruchamiamy procedurę zamykającą platformę. Jeśli jesteśmy w trakcie aktywnej sesji, zostaniemy zapytani: „czy zapisać sesję ?” w przeciwnym wypadku platforma zapyta: „czy na pewno zamknąć program ?”. Można więc anulować procedurę zamykającą lub ją potwierdzić.

6.3. Wykres główny platformy



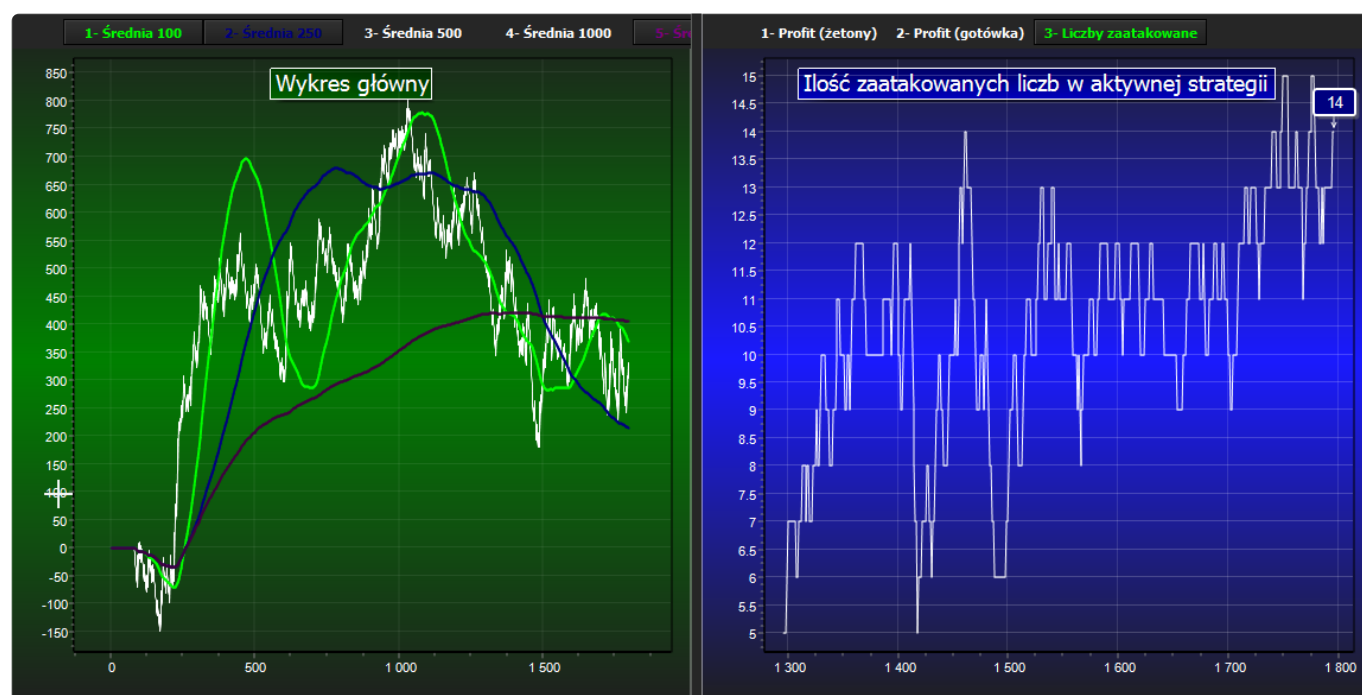
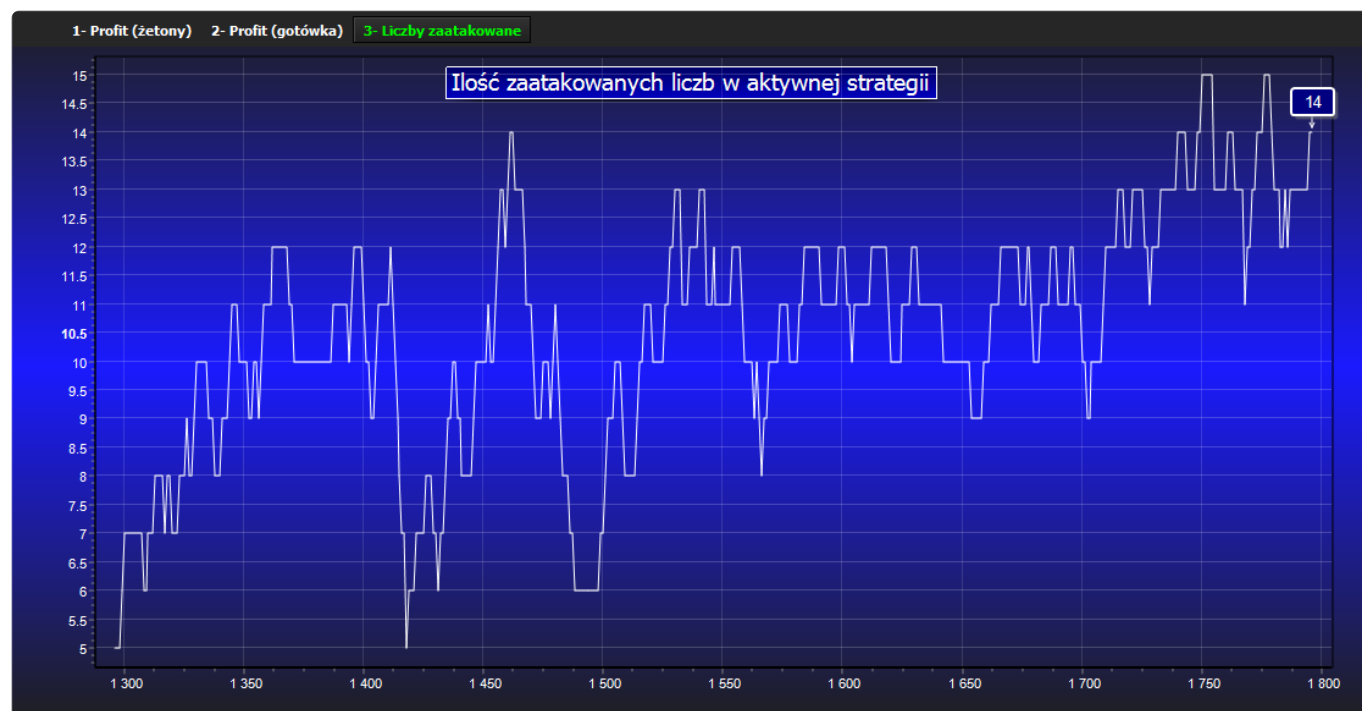
Na wykresie głównym platformy kumulują się wszystkie zyski oraz straty zaatakowanych liczb i są one prezentowane za pomocą krzywej na wykresie. Wykres ten jest sumą naszych ataków na grupach, które tak jak pisaliśmy w poprzednich tematach, kumulują w sobie bilans ataków na liczbach i przekazują te dane do wykresu głównego. Trend na wykresie głównym jest efektem naszych ataków, czyli de facto jest zbudowany przez nas. Tak jak na innych wykresach oś pionowa wykresu po jego lewej stronie reprezentuje wartość punktową, natomiast oś pozioma pokazana na dole reprezentuje numer spinu.

! Każda forma ataku na wykresie głównym w przypadku sesji „Live” jest równoznaczna z obstawianiem realnych żetonów na stole ruletki !

W górnej części wykresu znajdują się przyciski:

- **Linie średnie 1 – 6** uruchamiające linie średnie na wykresie. Możemy użyć również przycisków na klawiaturze 1 – 6 podobnie jak w przypadku liczb, grup oraz serii. Po uruchomieniu danej linii średniej czcionka przycisku zmienia kolor na taki jak uruchomiona przez niego średnia. Biała czcionka na przycisku oznacza, że średnia ta jest nieaktywna.
- **„Zoom In, Out”** – przycisk uruchamiający tryb wyświetlania ostatnich N rekordów na wykresie (Ilość rekordów określamy w podstawowych ustawieniach platformy). Tak jak na wykresach liczb, grup czy serii możemy również powiększać interesujący nas fragment wykresu myszką. W chwili aktywacji trybu wokół przycisku pojawi się prostokątne obramowanie, podpis przycisku zmienia się na „Zoom Out” a na wykresie pojawi się informacja z ilością wyświetlanych rekordów.
- **„Wykres podzielony”** – przycisk po naciśnięciu którego zostanie pokazany wykres profitu oraz zaatakowanych liczb w aktywnej strategii. Opisany szczegółowo w następnym podpunkcie. W chwili uruchomienia wykresu wokół przycisku pojawi się prostokątne obramowanie a podpis przycisku zmienia się na „Wykres główny”.

6.4. Wykres profitu oraz liczb zaatakowanych



Wykres ten jest domyślnie ukryty. Wykres uruchamiamy przyciskiem „**Wykres podzielony**” na głównym wykresie w jego górnej części. Po uruchomieniu wykres podzieli przestrzeń roboczą z wykresem głównym równo po 50 procent. Wymiary wykresów można zmieniać znajdującym się pomiędzy nimi rozdzielaczem (pionowa linia, którą przesuwamy myszką w lewo lub w prawo z przytrzymanym lewym przyciskiem myszy). Drugi wykres głównego interfejsu platformy z krzywą pokazującą profit w punktach, w gotówce (opcja dostępna tylko dla sesji „Live”) oraz ilość zaatakowanych w strategii liczb. Krzywe profitu oraz zaatakowanych liczb w danej strategii uruchamiamy przyciskami znajdującymi się w górnej

części wykresu. Po aktywacji któregoś z trzech dostępnych trybów przycisk za niego odpowiadający zmieni kolor czcionki na jasnozielony. Możemy powiększać interesujący nas obszar wykresu za pomocą myszki.

W zależności od wybranego trybu na wykresie pokazane są:

- „**Profit (żetony)**” – oś pionowa ze skalą po lewej stronie pokazuje sumę wygranych żetonów.
- „**Profit (gotówka)**” – oś pionowa ze skalą po lewej stronie odwzorowuje saldo gry.
- „**Liczbę zaatakowanych**” – oś pionowa ze skalą po lewej stronie pokazuje sumę liczb zaatakowanych w aktywnej strategii.



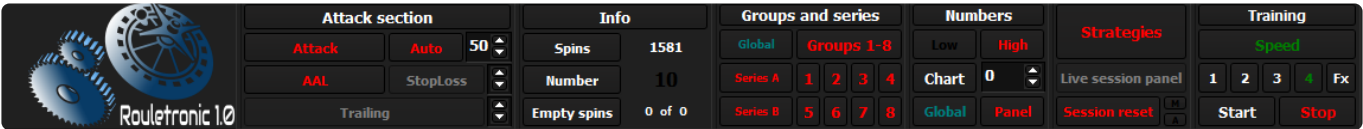
Atak tylko na liczbach nie oznacza liczb aktywnych w strategii. Dopiero zaatakowane grupy i liczby do nich należące markują liczby jako aktywne w strategii.



Oś pozioma ze skalą w dolnej części wykresu w każdym z powyższych trybów reprezentuje numer spinu. Wykres liczb zaatakowanych ma limit wyświetlania rekordów (minimum 100 i maksimum 10000). Limit ten możemy ustawić w ustawieniach podstawowych platformy.

Revision: 2

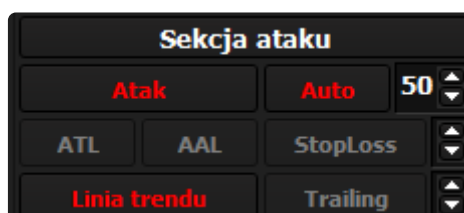
6.5. Główny panel nawigacyjny



Główny panel nawigacyjny platformy.

Revision: 2

6.5.1. Sekcja ataku wykresu głównego



Funkcje sekcji ataku wykresu głównego działają analogicznie jak te na liczbach, grupach oraz seriach, ale w odniesieniu do wykresu głównego. Najważniejsza różnica jest taka, że „**Atak**” na wykresie głównym jest równoznaczny z rozpoczęciem obstawiania prawdziwych żetonów na stole ruletki (sesja „Live”) na podstawie zaatakowanych na wykresach grup i liczb. W trybie treningu „**Atak**” również nalicza zdobyte punkty, z tym że wirtualnie w pamięci komputera. W przypadku sesji „Live” wszystkie funkcje atakujące wykresu głównego budzą największe emocje, gdyż mają one bezpośredni związek z obstawianiem naszych pieniędzy, więc należy korzystać z nich rozsądnie.

Opisując działanie serii, pisaliśmy, że z racji tego, że krzywa ich wykresu jest sumą nawet kilkunastu zaatakowanych liczb wszystkie funkcje ochronne oraz „Target” obarczone są widełkami, czyli różnicą między ustawionym punktem na wykresie a rzeczywistym progiem ich zadziałania. W przypadku wykresu głównego sprawa wygląda podobnie, aczkolwiek widełki mogą być znacznie większe, albowiem na wykresie głównym możemy mieć do czynienia z jeszcze większą ilością zaatakowanych liczb.

*Funkcje sekcji ataku wykresu głównego, w których punkty interakcji z krzywą wykresu obarczone są widełkami:

- „**Auto**” – Atak automatyczny – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).
- „**AAL**” – Aktywna linia średnia – w chwili kiedy krzywa wykresu zostanie przecięta przez średnią – (punkt ochronny).
- „**ATL**” – Aktywna linia trendu – w chwili kiedy linia trendu zostanie przecięta przez krzywą wykresu – (punkt ochronny).
- „**Stop loss**” – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).
- „**Trailing stop**” – w chwili kiedy krzywa wykresu dojdzie do punktu zatrzymującego atak – (punkt ochronny).

Revision: 5

6.5.2. Sekcja informacyjna „Info”

Info	
Spiny	1796
Liczba	25
Puste spiny	0 z 0

W sekcji informacyjnej znajdziemy:

- aktualny numer spinu
- ostatnia wylosowana liczba – (każda liczba prezentowana jest w swoim kolorze)
- puste spiny – jest to panel informacyjny dotyczący tylko sesji „Live”. Jego znaczenie zostanie opisane w rozdziale nr. 7.2.1. Ustawienia dodatkowe.

Revision: 3

6.5.3. Sekcja grup i serii



W sekcji tej znajdują się przyciski odpowiedzialne za uruchomienie okien grup i serii oraz przycisk „**Global**”, którym otwieramy okno z funkcjami globalnymi – (działającymi dla wszystkich grup lub serii).

Działanie przycisków:

- „**Seria A**” – przycisk ten uruchamia okno serii „A”.
- „**Seria B**” – przycisk ten uruchamia okno serii „B”.
- „**1 – 8**” – przyciski te uruchamiają okna grup, każde osobno.
- „**Grupy 1-8**” – przycisk ten uruchamia wszystkie okna grup w takiej kolejności, żeby można je było łatwo rozstawić **obok siebie** za pomocą funkcji dostępnej w systemie **Windows**. Funkcja ta ustawi okna grup w kolejności od 1 do 8.



Uruchomione grupy bądź serie zmieniają czcionkę przycisku za nie odpowiedzialnego na kolor zielony.

* Automatyczne rozmieszczanie okien grup, serii oraz liczb zostało opisane i zaprezentowane na filmie instruktażowym w wątku nr. 10 – Przygotowanie platformy do pracy.



- „Global” – przycisk ten uruchamia okno ustawień globalnych dla grup i serii. Każda z wybranych w tym oknie funkcji ma zastosowanie do wszystkich grup lub serii.

W przykładzie pokazanym powyżej uruchomiliśmy:

- Linie średnie 1000, 2000, 5000 na wykresach wszystkich grup.
- Tryb ostatnich N rekordów na wykresach serii „A” i „B”.

* Od wersji 1.0.3.2 dostępny jest skrót klawiaturowy “F2” uruchamiający funkcję “Zoom” na wykresach liczb, grup oraz serii.

! Trzeba pamiętać, że globalne włączenie lub wyłączenie linii średnich nie dezaktywuje funkcji „AAL” na grupach lub seriach, na których funkcja ta jest aktywna.



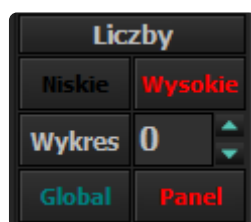


Od wersji 1.0.8.1212 dostępne są alarmy wzrostów.

W sekcji tej znajdują się również alarmy wzrostu. Działają one w ten sposób, że jeśli wykres osiągnie zadaną ilość punktów od ostatniego minimum, to zostanie uruchomiony krótki alarm dźwiękowy. Jeśli aktywna będzie funkcja automatycznego ataku, to przy osiągniętym poziomie zostanie również aktywowany atak na danej grupie lub serii.

Revision: 10

6.5.4. Sekcja liczb



W sekcji tej znajdują się przyciski odpowiedzialne za uruchomienie okien liczb oraz przycisk „**Global**”, którym otwieramy okno z funkcjami globalnymi – (działającymi dla wszystkich liczb).

Działanie przycisków:

- „**Niskie**” – przycisk ten uruchamia okna liczb 0-18 w takiej kolejności, żeby można je było łatwo rozstawić **obok siebie** za pomocą funkcji dostępnej w systemie **Windows**. Funkcja ta ustawi okna liczb w kolejności od 0 do 18.
- „**Wysokie**” – przycisk ten uruchamia okna liczb 19-36 analogicznie jak w przypadku liczb niskich. Funkcja ta ustawi okna liczb w kolejności od 19 do 36.
- „**Wykres**” – przyciski ten we współpracy z polem numerycznym po jego prawej stronie otwiera pojedyncze okno wybranej liczby.

* Automatyczne rozmieszczanie okien grup, serii oraz liczb zostało opisane i zaprezentowane na filmie instruktażowym w wątku nr. 10 – Przygotowanie platformy do pracy.



- „**Global**” – przycisk ten uruchamia okno ustawień globalnych dla liczb. Każda z wybranych w tym oknie funkcji ma zastosowanie do wszystkich liczb.

W przykładzie pokazanym powyżej uruchomiliśmy:

- Linie średnie 100, 250, 2000 na wykresach wszystkich liczb.

* Od wersji 1.0.3.2 dostępny jest skrót klawiaturowy "F2" uruchamiający funkcję "Zoom" na wykresach liczb, grup oraz serii.

! Trzeba pamiętać, że globalne włączenie lub wyłączenie linii średnich nie dezaktywuje funkcji „AAL” na liczbach, na których funkcja ta jest aktywna. Globalne włączanie i wyłączanie linii średnich nie ma również wpływu na strategię automatyczne oparte na linii średniej takich jak:

- AutoAverage 500
- AutoAverage 2000
- AutoAverage 5000



- „Panel” – przyciskiem tym uruchamiamy panel do ręcznego wpisywania liczb. Przekazywanie liczb z panelu działa tylko podczas sesji „Live” bądź treningowej.

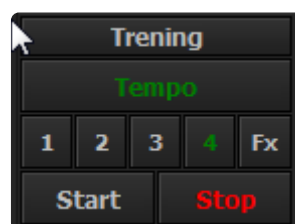


✿ Od wersji 1.0.8.1212 dostępne są alarmy wzrostów.

W sekcji tej znajdują się również alarmy wzrostu. Działają one w ten sposób, że jeśli wykres osiągnie zadaną ilość punktów od ostatniego minimum, to zostanie uruchomiony krótki alarm dźwiękowy. Jeśli aktywna będzie funkcja automatycznego ataku, to przy osiągniętym poziomie zostanie również aktywowany atak na danej liczbie.

Revision: 8

6.5.5. Sekcja treningu



W sekcji tej znajdują się przyciski odpowiedzialne za podstawowe sterowanie sesją treningową.



Kiedy sesja treningowa jest aktywna, podpis sekcji „Trening” zmienia swój kolor na jasnozielony.

Działanie przycisków „Tempo”:

- „1” – przycisk ten ustawia wartość pauzy między spinami na 2500 milisekund – (2,5 sekundy). Przy tym opóźnieniu komunikaty głosowe informujące o wylosowanej liczbie są aktywne.
- „2” – przycisk ten ustawia wartość pauzy między spinami na 1500 milisekund – (1,5 sekundy). Przy tym opóźnieniu komunikaty głosowe informujące o wylosowanej liczbie są aktywne.
- „3” – przycisk ten ustawia wartość pauzy między spinami na 250 milisekund – (0,25 sekundy). Przy tym opóźnieniu komunikaty głosowe informujące o wylosowanej liczbie nie są aktywne.
- „4” – przycisk ten ustawia wartość pauzy między spinami na 0 milisekund – (0,0 sekundy). Przy tym opóźnieniu komunikaty głosowe informujące o wylosowanej liczbie nie są aktywne. Szybkość losowania spinów w tym trybie zależy od szybkości komputera, ilości wyświetlonych wykresów i danych na nich etc.
- „Fx” – przycisk ten ustawia wartość pauzy między spinami na wartość ustawioną przez użytkownika w ustawieniach głównych platformy. Każda jednostka oznacza 10 milisekund. Domyślnie wartość ta jest ustawiona na 250, co oznacza 2,5-sekundową pauzę między spinami. Pauzę można ustawić w zakresie od 25 – (250 milisekund) do 10000 – (100 sekund). Przy minimalnym opóźnieniu 250 i więcej komunikaty głosowe informujące o wylosowanej liczbie są aktywne.

Wybrany tryb jest zapisywany do pliku ustawień i przy każdym kolejnym uruchomieniu platformy zostaje aktywowany. Aktywny tryb pauzy zmienia kolor czcionki jego przycisku na kolor zielony.

! Żeby komunikaty głosowe były aktywne, w ustawieniach głównych platformy trzeba sprawdzić, czy dźwięki dla określonej sesji również są włączone.

✿ Wszystkie przyciski w tej sekcji mają zastosowanie zarówno do sesji treningowej opartej na generatorze liczb losowych, jak i tych opartych na pliku z zapisem sesji. Różnica między tymi dwoma trybami została opisana w wątku nr 6.2 Panel menu – (trening, trening „RNG”)

- **„Start, Pauza”** – przycisk ten ma za zadanie startowanie jak i pauszowanie aktywnej sesji treningowej.
- **„Stop”** – przyciskiem tym możemy zakończyć aktualną sesję treningową. Zakończoną sesję możemy kontynuować, wybierając ponownie trening w panelu menu. Zostaniemy zapytani, czy kontynuować sesję. Potwierdzając, sesja zacznie się od ostatniego spinu poprzedniej sesji.

Revision: 3

6.5.6. Przycisk „Strategie”

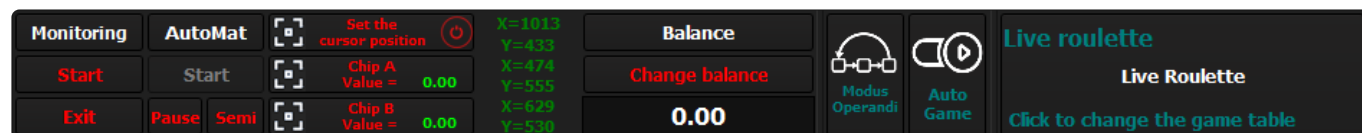


Przyciskiem tym otwieramy okno wybory strategii. Do wyboru mamy 13 strategii automatycznie atakujących liczby oraz tryb manualny – (**ManualGame**). Strategie wybieramy obligatoryjnie, zawsze na początku nowej sesji klikając w jedną z nich lewym przyciskiem myszy. Strategie możemy również zmieniać w trakcie sesji dowolną ilość razy.

* Działanie poszczególnych strategii zostało opisane w dalszej części tej instrukcji.

Revision: 2

6.5.7. Przycisk „Panel sesji live”



Przyciskiem tym otwieramy panel nawigacyjny sesji „Live”. Panel ten został opisany szczegółowo w wątku **6.6 Panel nawigacyjny sesji „Live”**.

Revision: 2

6.5.8. Przycisk „Reset sesji”



Przycisk ten służy do zresetowania – (**wyzerowania**) sesji. Po kliknięciu przycisku zostaniemy zapytani: „Czy na pewno zresetować sesję ?” – (tutaj możemy anulować operację resetu) oraz „Czy zapisać sesję ?”



Reset sesji jest procesem nieodwracalnym. Jeśli nie zapiszemy sesji przed zresetowaniem, wszystkie dane sesji zostaną bezpowrotnie utracone.

Revision: 2

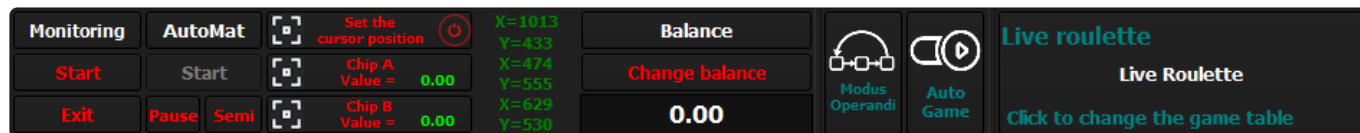
6.5.9. Kontrolki aktywności Monitora i AutoMatu



Kontrolki „**M**” oraz „**A**” informują o aktywności „**Monitora**”, oraz „**AutoMatu**”. Jeśli pulsują jasnozielonym kolorem, oznacza to, że dany moduł jest aktywny.

Revision: 2

6.6. Panel nawigacyjny sesji „Live”



Na panelu tym znajdują się wszystkie niezbędne narzędzia wykorzystywane podczas sesji „Live”:

- **„Monitoring”** – moduł odpowiedzialny za identyfikację liczb.
- **„AutoMat”** – moduł obstawiający.
- **Przycisk uruchamiający procedurę ustawienia punktu powrotu kursora.** Na przycisku znajdziemy również ikony:
 - Uruchamiającą opcję powrotu kursora.
 - Testującą ustawioną pozycję.
- **Przyciski: Żeton A, Żeton B** – uruchamiające procedury ustawiające położenie żetonów na stole ruletki oraz ich wartość. Po lewej stronie przycisków również znajdują się ikony testujące ustawioną wcześniej pozycję.

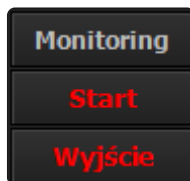
* Przy każdym z trzech powyższych przycisków po ich prawej stronie znajdują się panele informujące o aktualnym położeniu kursora myszy, w trakcie aktywnej procedury.

- Sekcja **„Saldo”** – w której wyświetlany jest aktualny stan środków. Sekcja daje również możliwość ręcznej zmiany salda.
- Przycisk **„Modus Operandi”** – uruchamiający moduł o tej samej nazwie. W module tym znajdziemy szereg ustawień dla mapy stołu ruletki stworzonej wcześniej modulem **„Mapper”**.
- Przycisk **„Auto-Gra”** – uruchamiający moduł o tej samej nazwie. W module tym znajdziemy szereg ustawień dla mapy Auto-Gry stworzonej wcześniej modulem **„Mapper”**.
- Przycisk uruchamiający okno wybory mapy.

* Panel dostępny jest tylko dla sesji „Live”. Po ustawieniu wszystkich niezbędnych rzeczy i uruchomieniu modułów „Monitoring” oraz „AutoMat” panel sesji „Live” możemy ukryć. Nie jest on niezbędny w czasie gry.

Revision: 3

6.6.1. Sekcja „Monitoring”



W sekcji tej znajdują się dwa przyciski:

- **„Start, Stop”** – przyciskiem tym aktywujemy oraz dezaktywujemy moduł „Monitoring”, którego zadaniem jest identyfikacja liczb podczas sesji „Live”. Kiedy moduł jest aktywny, kolor czcionki przycisku go uruchamiającego zmienia się na jasnozielony. Moduł ten ściśle współpracuje z mapą stołu ruletki stworzoną modułem „Mapper” oraz sekcją „Monitoring” modułu „Modus Operandi”. W opisie modułów „Mapper” oraz „Modus operandi” krok po kroku wyjaśniliśmy zasadę działania modułu „Monitoring”.

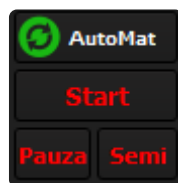
* Od wersji 1.0.5 po wyłączeniu funkcji „Monitoring” nastąpi odliczanie od 5 do 0, którego efekt będzie widać na przycisku uruchamiającym „Monitoring”. Ta przerwa jest konieczna dla zresetowania wszystkich zegarów biorących udział w sesji „Live”. „Monitoring” będzie można uruchomić ponownie zaraz po odliczeniu pięciu sekund.

- **„Wyjście”** przyciskiem tym uruchamiamy procedurę kończącą sesję „Live”. Zostaniemy zapytani: „Czy na pewno zakończyć sesję Live?”. Możemy w tym miejscu anulować procedurę kończącą sesję, a potwierdzając, sesja zostanie zakończona.

* Zakończenie sesji „Live” nie oznacza jej resetu – (wymazania).

Revision: 4

6.6.2. Sekcja „AutoMat”



W sekcji tej znajdują się trzy przyciski:

- **„Start, Stop”** – przyciskiem tym aktywujemy lub dezaktywujemy moduł „AutoMat”, którego zadaniem jest inteligentne obstawianie, dokładanie lub usuwanie żetonów ze stołu ruletki, powtarzanie tych samych zakładów, puszczanie spinów w przypadku stołów „RNG” oraz wybór odpowiedniego żetonu w trakcie sesji „Live”. Kiedy moduł ten jest aktywny, kolor czcionki przycisku go uruchamiającego zmieni się na jasnozielony. Moduł ściśle współpracuje z mapą stołu ruletki stworzoną modulem „Mapper” oraz sekcją „AutoMat” modułu „Modus Operandi”. Więcej informacji na temat modułu „AutoMat” znajdziemy w opisie modułów „Mapper” oraz „Modus Operandi”.

! Od wersji 1.0.7 nastąpiła zmiana w uruchamianiu modułu „AutoMat”. Od tej chwili „AutoMat” uruchamia się automatycznie po ukończeniu synchronizacji, a przycisk jest blokowany. Użytkownik nie ma już możliwości operowania tym przyciskiem.

* Na panelu **AutoMat** znajduje się jasno-zielony przycisk resetujący obstawienie. Można korzystać z niego w trakcie sesji **Live**, jeśli z jakiegoś powodu obstawienie nie będzie zgadzało się z aktualnym stanem liczb zaatakowanych w platformie Rouletronic. Po użyciu tego przycisku program przy najbliższej okazji ponownie wybierze odpowiedni żeton do obstawiania oraz obstawi wszystkie żetony jeszcze raz. Przerwana zostanie również Auto-Gra, jeśli była aktywna.

- **„Semi”** – przyciskiem tym uruchamiamy funkcję „Semi – AutoMatu”. „Semi” ogranicza działanie „AutoMatu” tylko do klikania przycisku „Powtórz” na stole ruletki oraz „Spin” w przypadku stołów „RNG”. Z funkcji tej możemy korzystać, kiedy np. z jakiegoś powodu nie chcemy, aby „AutoMat” obstawiał za nas żetony, a tylko klikał „Powtórz” za każdym spinem. W tej sytuacji żetony obstawiamy ręcznie. Oczywiście taka opcja gry ma sens tylko wówczas kiedy nie wykorzystujemy żadnej z automatycznych strategii atakujących liczby i atakujemy liczby ręcznie również na wykresach platformy. Kiedy funkcja jest aktywna, czcionka przycisku ją uruchamiającego pulsowała będzie jasnozielonym kolorem.

! Kiedy aktywna jest opcja „Semi”, moduł „AutoMat” nie będzie obstawiał żetonu podtrzymującego grę na liczbę zero, kiedy licznik pustych spinów zrówna się lub przekroczy wartość wylosowaną z podanego zakresu. Zakres ten ustawiamy w module „Modus Operandi”, o czym jest mowa w wątku 7.2.1 Ustawienia dodatkowe.

- **„Pauza”** – przyciskiem tym pauzujemy pracę modułu „AutoMat”. Dzięki tej funkcji możemy obstawić lub usunąć ze stołu ruletki interesujące nas liczby, kiedy korzystamy z funkcji „Semi”. Istnieje również możliwość ręcznego uruchomienia Auto-Gry stołu, kiedy aktywna jest funkcja „Pauza”, aczkolwiek od wersji 1.0.5 możemy korzystać już ze specjalnego Modułu „Auto-Gra” który dostępny jest w platformie. Kiedy funkcja jest aktywna, czcionka przycisku ją uruchamiającego pulsowała będzie jasnozielonym kolorem. Żeby dezaktywować tę funkcję, należy ponownie kliknąć przycisk.

* Funkcje **„Pauza”** oraz **„Semi”** są niedostępne, kiedy używany jest moduł **Auto-Gra**. Jeśli utworzyliśmy mapę dla **Auto-Gry**, w której oznaczyliśmy marker aktywnej **Auto-Gry** to w czasie aktywnej funkcji **Pauza** marker ten nie będzie sprawdzany w czasie pracy modułu AutoMat. Dzięki temu można będzie bez przeszkód uruchomić **Auto-Grę** ręcznie w trakcie aktywnej pauzy.

* W trakcie sesji Live na czas spinu blokowane są przyciski, które mogą zmienić stan ataku danej liczby, grupy, serii bądź wykresu głównego platformy. Wyjątkiem jest sytuacja kiedy:

1. wykres główny nie jest w trakcie ataku. Przyciski w oknie głównym, w oknach liczb, grup oraz serii nie zostaną zablokowane na czas spinu.
2. dana liczba należy do grupy lub serii, które nie są zaatakowane, a aktywny jest atak wykresu głównego. Tylko przyciski w oknach liczb, które należą do niezaatakowanej grupy lub serii nie zostaną zablokowane.

Revision: 18

6.6.3. Sekcja „Saldo”



W sekcji tej na bieżąco możemy obserwować ilość środków dostępnych w czasie sesji „Live”. Platforma za każdym spinem liczy, ile żetonów było w grze oraz ile wygraliśmy/przegraliśmy w danym spinie i pokazuje wynik w sekcji „Saldo” właśnie oraz na wykresie profitu, który został opisany w punkcie 6.4. Wykres profitu oraz liczb zaatakowanych. Żeby gotówka liczona przez platformę była zgodna z prawdą, musimy pamiętać, żeby ustawiając żetony „A” i „B” nadać im prawidłową wartość. Na początku nowej sesji „Live” należy również zmienić „Saldo” na takie samo jak to w kasynie. „Saldo” zmieniamy poprzez wpisanie odpowiedniej wartości w polu gotówki i zatwierdzamy przyciskiem „Zmień saldo”. Za każdym razem, kiedy zmienimy „Saldo” ręcznie, na wykresie profitu pojawi się marker ręcznej zmiany ilości gotówki.

Revision: 2

6.6.4. Przycisk „Ustaw pozycję kursora”



Przyciskiem tym uruchamiamy procedurę ustawiającą punkt powrotu kursora. Jest to punkt na ekranie, gdzie po skończeniu pracy funkcji „AutoMat” (po obstawianiu liczb) powróci kursor myszy. Kiedy procedura ustawiania punktu zostanie uruchomiona, czcionka przycisku za nią odpowiedzialnego oraz panele pozycji po prawej stronie przycisku będą pulsowały kolorem jasnozielonym. Żeby ustawić punkt powrotu, trzeba najechać kursorem na interesujący nas punkt na ekranie i kliknąć lewy przycisk myszy. Na przycisku znajdują się dodatkowo dwie ikony:

- **kwadratowa koloru białego**, po której kliknięciu kursor myszy znajdzie się w punkcie zdefiniowanym podczas procedury ustawiającej. Klikając ikonę, sprawdzimy czy ustawiony punkt jest w odpowiednim miejscu.
- **okrągła koloru czerwonego lub zielonego**. Żeby włączyć lub wyłączyć funkcję powrotu kursora trzeba kliknąć tę ikonę. Jeśli ikona ta ma kolor czerwony, oznacza to, że funkcja jest wyłączona. Jeśli natomiast ikona ma kolor zielony to znak, że funkcja jest aktywna.



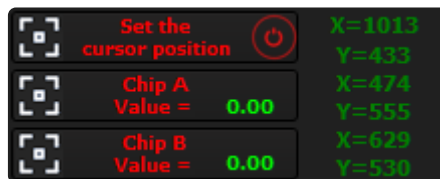
Używanie tej funkcji nie jest obligatoryjne, ale ucieczka kursora po wykonaniu pracy modułu obstawiającego „AutoMat” może być niezbędna w przypadku wielu stołów. Więcej na ten temat napisaliśmy w wątku 7.2. moduł „Modus Operandi”. W przypadku tej funkcji kursor nie przesuwa się po ekranie, tylko przeskakuje od razu w ustawione wcześniej miejsce ekranu.



Punkt powrotu kursora musi być inny niż: $x = 0$ i $y = 0$. W przeciwnym razie punkt powrotu nie zostanie ustawiony, a sygnałem tego będzie pojawienie się informacji o nieustawionej lokalizacji kursora, zmiana koloru czcionki w panelach informacyjnych – (X i Y) na czerwony oraz ich wartości na zero.

Revision: 5

6.6.5. Przyciski „Żeton A i Żeton B”



Przyciski „**Żeton A** i **Żeton B**” służą do uruchamiania procedury ustawiania lokalizacji żetonów oraz ich wartości.

- „**Żeton A**” jest żetonem podtrzymującym grę. Większość stołów do ruletki dostępnych online ma pewien limit, jeśli chodzi o śledzenie gry bez obstawiania. Może się wydarzyć taka sytuacja, w której obserwujemy grę przez np. 15 spinów, po czym zostajemy poinformowani, że w związku z brakiem aktywności w grze gra zostaje zablokowana. W module „Modus Operandi” ustawia się wiele parametrów do danej mapy kasyna w tym także losową ilość pustych spinów po której „AutoMat” obstawi „Żeton A” – (podtrzymujący grę) na zero. W wyniku takiego zabiegu gra nie zostanie przerwana.
- „**Żeton B**” jest żetonem grającym – (głównym). To tym żetonem „AutoMat” będzie obstawiał zaatakowane w platformie liczby. Od wersji 1.0.8.873 mamy możliwość wyboru 1 do 4 żetonów, którymi moduł obstawiający „**AutoMat**” będzie obstawiał właściwe pola numeryczne (liczby). Zmiana dotyczy tylko żetonu grającego „**B**”.



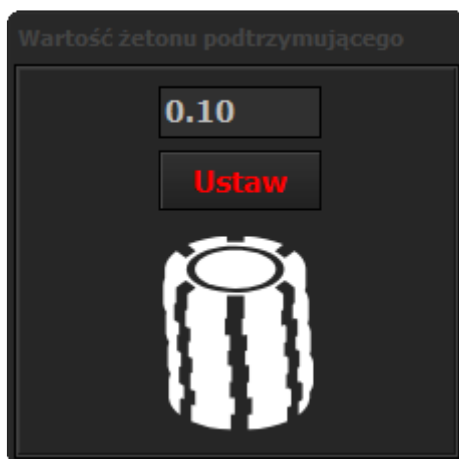
Żeton podtrzymujący grę powinien mieć jak najmniejszą wartość.



Od wersji 1.0.5 przyciski uruchamiające procedurę wskazania pozycji i wartości żetonów mają po lewej stronie ikony służące do przetestowania wcześniej ustawionej lokalizacji. Wystarczy najechać kursorem na białą ikonę i kliknąć lewy przycisk myszy. Od wersji 1.0.8.873 pojawiła się możliwość obstawiania do 4 żetonów na każde pole numeryczne i dlatego po kliknięciu w białą ikonę wskazującą lokalizację żetonu grającego „B” w przypadku gdy ustawiono więcej niż jeden żeton, zostanie wyświetlony komunikat informujący o wybranej wcześniej ilości żetonów do obstawiania.

Aby ustawić lokalizację oraz wartość żetonów musimy wykonać następujące czynności:

- Stół ruletki którego mapa jest załadowana musi być uruchomiony – (na głównym monitorze).
- Lewym przyciskiem myszy klikamy przycisk ustawianego żetonu. Po uruchomieniu procedury czcionka przycisku oraz paneli lokalizacji (X i Y) będą pulsowały jasnozielonym kolorem.
- Następnie najedźmy kursorem myszy na interesujący nas żeton na stole ruletki i klikamy w okolicach jego środka lewy przycisk myszy.



Dla żetonu „A”

- Po pojawieniu się tego okna, w polu edycyjnym wpisujemy wartość ustawianego żetonu – (taką samą, jaką ma żeton, który wskazaliśmy na stole ruletki), po czym lewym przyciskiem myszy klikamy przycisk „Ustaw”.



Dla żetonu „B”

- Po pojawieniu się tego okna, w górnym polu edycyjnym wpisujemy wartość ustawianego żetonu – (taką samą, jaką ma żeton, który wskazaliśmy na stole ruletki). Następnie określamy ilość żetonów obstawianych na każdym polu numerycznym (przy literze X). Jeśli stół do ruletki posiada przycisk „**Podwój zakłady**”, to możemy również ustawić pozycję tego przycisku, dzięki czemu moduł „**AutoMat**” wykorzysta go w celu usprawnienia obstawiania, kiedy ilość żetonów będzie równa 2 lub 4. Jeśli natomiast ilość żetonów będzie równa 3 lub kiedy lokalizacja przycisku „**Podwój zakłady**” nie zostanie ustawiona to wówczas moduł „**AutoMat**” będzie musiał obstawić żetony, klikając odpowiednią ilość razy we właściwe pole numeryczne. Jeśli chcemy sprawdzić ustawioną pozycję przycisku „**Podwój zakłady**” to należy kliknąć białą ikonę po lewej stronie przycisku „**Pozycja przycisku X2**”. Jeśli chcemy zresetować lokalizację przycisku, to musimy kliknąć czerwoną ikonę po prawej stronie tego samego przycisku. Na samym końcu lewym przyciskiem

myszy klikamy przycisk „Ustaw”, aby zakończyć całą procedurę.

! Należy pamiętać, że ustawienie ilości żetonów do obstawiania jest parametrem, który nie zmieni się w trakcie wczytania innej mapy natomiast lokalizacja przycisku „**Podwój zakład**” jest przypisana do konkretnej mapy. Nie należy także zmieniać ilości obstawianych żetonów w trakcie jednej sesji. Jeśli chcemy zmienić ilość obstawianych żetonów, należy rozpocząć nową, czystą sesję.

* Po zakończeniu procedury na przycisku uruchamiającym procedurę ustawiania danego żetonu wartość wyświetlana w kolorze jasnozielonym będzie taka, jaką przed chwilą ustawiliśmy. Ustawione lokalizacje oraz wartości żetonów są zapisywane w pliku mapy. Ładując mapę po raz kolejny, zostaną wczytane również ostatnio zapisane dane żetonów.

! Rozmiar oraz lokalizacja stołu ruletki na ekranie muszą być takie same jak podczas tworzenia mapy stołu modułem „Mapper”. Trzeba pamiętać o tym, żeby tworzyć mapę oraz grać na zmaksymalizowanej karcie przeglądarki lub w trybie pełnoekranowym. Takie podejście daje nam gwarancję, że stół ruletki zawsze będzie miał ten sam wymiar oraz lokalizację. Bardziej szczegółowo zagadnienie to zostało opisane w rozdziale 7.1.1. Tworzenie mapy stołu ruletki modułem „Mapper”.

Revision: 11

6.6.6. Przycisk „Modus Operandi”

Nazwa stołu
Total Live FHD

Synchronizacja
Synchronizacja stołu

Monitoring

- 1- Identyfikacja stołu
- 2- Identyfikacja punktu - (obstawianie)
- 3- Opóźnienie 1- 350 350 2- 1 1
- 4- Pobranie danych z pól numerycznych
- 5- Identyfikacja punktu - (koniec obstawiania)
- 6- Identyfikacja liczby

AutoMat

- 7- Opóźnienie 3- 3 3
- 8- Obstawianie
- 9- Spin - (tylko RNG)
- 10- Obstawianie synchronizacyjne - (tylko RNG)

Auto-Gra

- 11- Status Auto-Gry 4- -

Test mapy

Testuj Ostatni zrzut ekranu

Ustawienia dodatkowe

- 1- Faktor prędkości ruchu kursora myszy 17
- 2- Faktor prędkości ruchu kursora myszy dla pola numerycznego 8
- 3- Zmiana faktora prędkości na ekspresowy (ile żetonów ?) 18
- 4- Faktor prędkości ruchu kursora myszy w trakcie zsuwania żetonów 5
- 5- Faktor losowości punktu kliknięcia 7
- 6- Maksymalna ilość żetonów do usunięcia 0
- 7- Limit czasu dla identyfikacji liczby 200
- 8- Losowa ilość pustych spinów Bez limitu 24 28
- 9- Losowe opóźnienie przed kliknięciem 7 12
- 10- Losowe opóźnienie przed kliknięciem (w trybie ekspresowym) 4 7
- 11- Losowe opóźnienie przed i po kliknięciu (przyciski i żetony) 17 28
- 12- Losowe opóźnienie po kliknięciu 7 12
- 13- Symulacja ludzkich ruchów myszką, tylko dla pól liczbowych ok
- 14- (SemiAutoMat) - tylko ostatnie zakłady (i spin dla RNG) ok
- 15- Szybkie pobranie danych z pól numerycznych ok
- 16- Zmienny format pól liczbowych 54 / 10 50 100 FX 150 ok

Przyciskiem tym uruchamiamy moduł „Modus Operandi” – (łac. sposób działania) .W module tym za pomocą interfejsu graficznego prezentowana jest praca „Monitoringu” oraz „AutoMatu”. Znajdziemy w nim również szereg ustawień oraz parametrów dotyczących automatyzacji gry. Moduł został szczegółowo opisany w rozdziale **7.2. Moduł „Modus Operandi”**.

Revision: 2

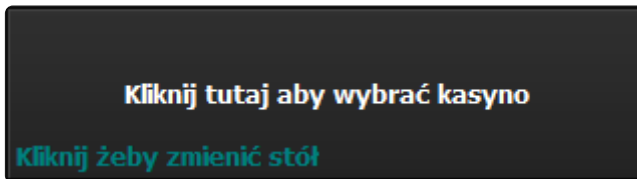
6.6.7. Przycisk Auto-Gra



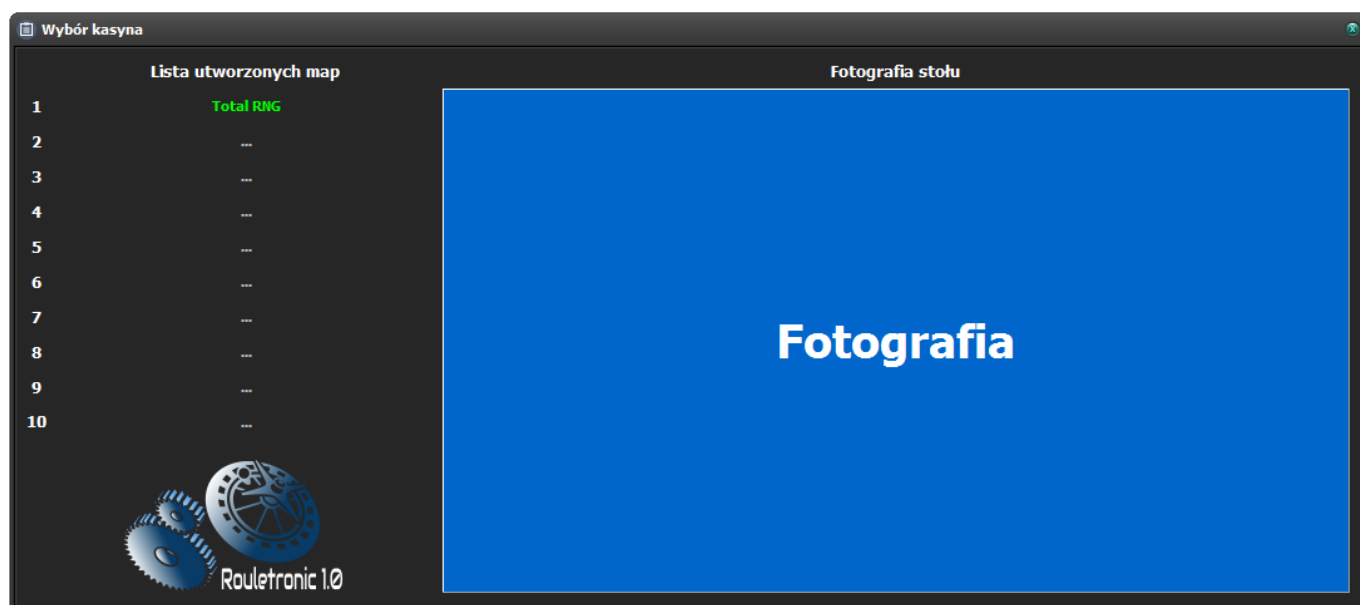
Przyciskiem tym otwieramy okno modułu Auto-Gra, jeśli wcześniej stworzyliśmy mapę.

Revision: 2

6.6.8. Przycisk wyboru mapy ruletki



Przyciskiem tym otwieramy okno z listą map stołów ruletek stworzonych modulem „Mapper”. Po wybraniu jednej z dostępnych map środkowy opis przycisku „Kliknij tutaj, aby wybrać kasyno” zmieni się na nazwę wybranego stołu.



W oknie zawierającym listę map dostępnych jest 10 komórek pamięci, w których zapisujemy tworzone mapy w trakcie ich tworzenia modulem „Mapper”. Podczas tworzenia mapy stołu ruletki robione jest zdjęcie stołu, który zobaczymy po najejaniu kursorem myszy na jedną z dostępnych map zamiast niebieskiego okna z opisem „Fotografia”.

! Wybór mapy stołu jest obligatoryjny w przypadku sesji „Live”.

* Przycisk wyboru mapy jest blokowany w czasie pracy „Monitoringu” i „AutoMatu”. Żeby zmienić mapę na inną, należy zatrzymać działanie „Monitoringu”. Wyłączenie „Monitoringu” automatycznie dezaktywuje pracę „AutoMatu”.

Revision: 2

7. Moduły „Mapper, Modus Operandi oraz Auto-Gra”

Moduły „Mapper, Modus Operandi oraz Auto-Gra”.

Revision: 2

7.1. Moduł „Mapper”

The screenshot shows the 'Mapper' application window with a dark theme. It is divided into four main sections:

- Step 1 - Table number and name:** A list of numbers 1 through 10. Number 1 is highlighted in green and labeled 'Live Roulette'. The others are followed by ellipses.
- Step 2 - Table options:** Contains radio buttons for 'Deleting a token' (Right mouse button, Holding the left mouse button and moving to a specific point, Cleaning token with left mouse button, A button that removes tokens, starting with the last one placed). Below are options for 'Live / RNG table' (Live, RNG) and 'Does the RNG table have a (Repeat / Spin) button?' (Yes, No).
- Step 3 - Table map section:** Features a 'Target' label, a 'Start' button, and three buttons: 'Reset', 'Map point update', and 'Map for Auto - Game'. Below these are two progress bars, both showing '0%'.
- Info:** Displays 'Map point' (0 of 117), 'Pixel color' (-), 'X-axis' (x), 'Y-axis' (y), 'Number mapped' (0), and 'Point' (0 of 3).
- Tips:** A text box stating: 'Select the parameters of steps 1 and 2, then in the section of step No 3 press "Target" and "Start"'. Below it is an 'Exit' button.

Moduł „Mapper” służy do tworzenia map stołów ruletek. Dzięki utworzonej mapie stołu platforma będzie mogła bezbłędnie identyfikować wylosowane liczby, obstawiać, usuwać oraz dokładać żetony, puszczać spiny w przypadku ruletek „RNG” etc. Moduł został skonstruowany w taki sposób, żeby można było zautomatyzować grę w praktycznie każdej ruletce dostępnej w sieci.

W module znajdziemy kolejno:

- Sekcja „Krok 1 – Numer i nazwa stołu”
- Sekcja „Krok 2 – Opcje stołu”
- Sekcja „Krok 3 – Sekcja mapy stołu”
- Sekcja informacyjna „Info”
- Sekcja informacyjna „Wskazówki”
- Przycisk „Wyjście”

✿ Wszystkie sekcje szczegółowo zostały opisane w wątku poświęconemu tworzeniu mapy.

Podczas tworzenia mapy będziemy musieli wskazać następujące punkty stołu ruletki:



- Punkt środkowy każdego pola numerycznego oznaczony krzyżem w kolorze jasnozielonym. Punkty te będą wykorzystywane przez „AutoMat” w momencie obstawiania lub usuwania żetonów.





- Dwa punkty identyfikacyjne każdego pola numerycznego oznaczone mniejszymi krzyżami w kolorze niebieskim. Punkty te są niezbędne do identyfikacji liczb. Punkty można wskazać w dowolnych miejscach pola numerycznego, ale muszą być one usytuowane tak, żeby znalazły się w miejscu zmiany graficznej, do której dojdzie po wylosowaniu liczby – (np. okrąg wokół liczby podobny do tych powyżej).

* Biały kwadrat z liczbą „19” w środku jest tylko markerem pokazującym której liczby dotyczy dana pozycja. Markery te są wyświetlane, kiedy tworzymy mapę lub po uruchomieniu procedury „Test mapy” w module „Modus Operandi”. Działanie procedury zostało opisane w wątku poświęconym temu modułowi.

* Na tę chwilę w platformie dostępny jest 2 punktowy sposób identyfikacji liczb. Punkty są niczym innym jak pikselami, które są pobierane z obrazu w odpowiednim momencie i sprawdzane pod kątem zmiany koloru. Punkty znajdują się dokładnie w centrum krzyża. Do identyfikacji liczby dochodzi w chwili kiedy dwa punkty w polu numerycznym danej liczby zmieniają kolor. Technika ta pozwala stworzyć mapę danego stołu w zaledwie kilka minut. Jesteśmy w trakcie pisania kodu do jeszcze jednej techniki rozpoznawania liczb, która sprawi, że platforma będzie jeszcze bardziej elastyczna, jeśli chodzi o automatyzację przeróżnych formatów stołów ruletek dostępnych w sieci.

Ponadto w czasie tworzenia mapy będziemy musieli wskazać również pozycję przycisków, 4 punkty identyfikacyjne stołu oraz marker aktywnych zakładów. Wszystko zostało opisane szczegółowo w wątku dotyczącym tworzenia mapy stołu. Moduł na bieżąco będzie nas informował jaki punkt mapy trzeba wskazać w danym momencie. Wszystkie informacje wyświetlane są w sekcjach „Info” oraz „Wskazówki”, kiedy uruchomiona jest procedura tworzenia mapy.

Poniżej znajdziemy listę warunków jakie dany stół ruletki musi spełniać aby można go było zautomatyzować i móc w pełni korzystać z platformy:

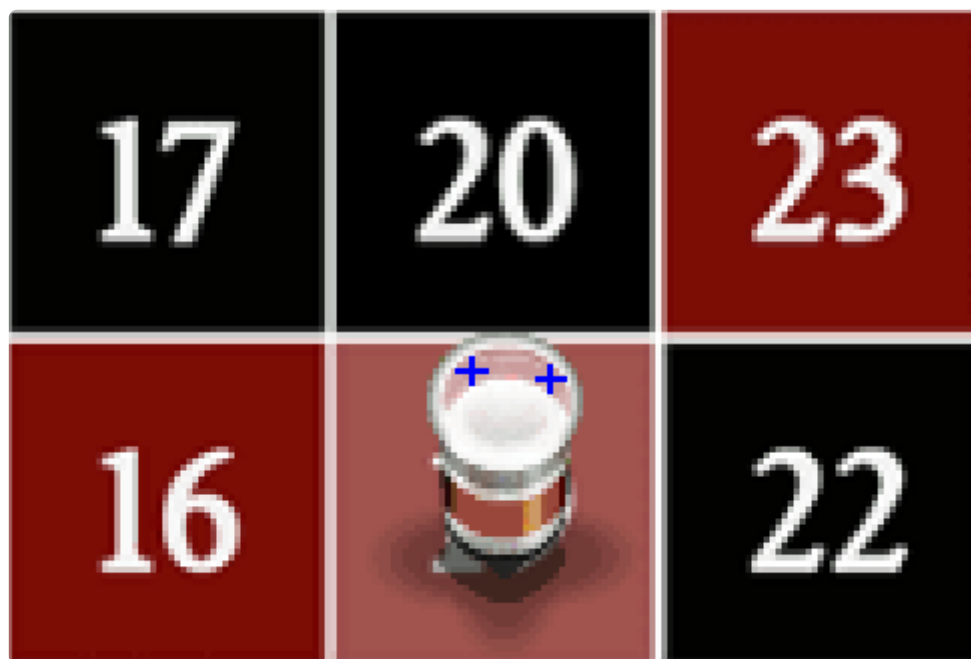
Identyfikacja liczb.

- Po wylosowaniu liczby w jej polu numerycznym na stole ruletki pojawia się okrąg lub inny rodzaj zmiany graficznej np. (całe pole numeryczne zmienia kolor na jakiś czas), dzięki której możemy

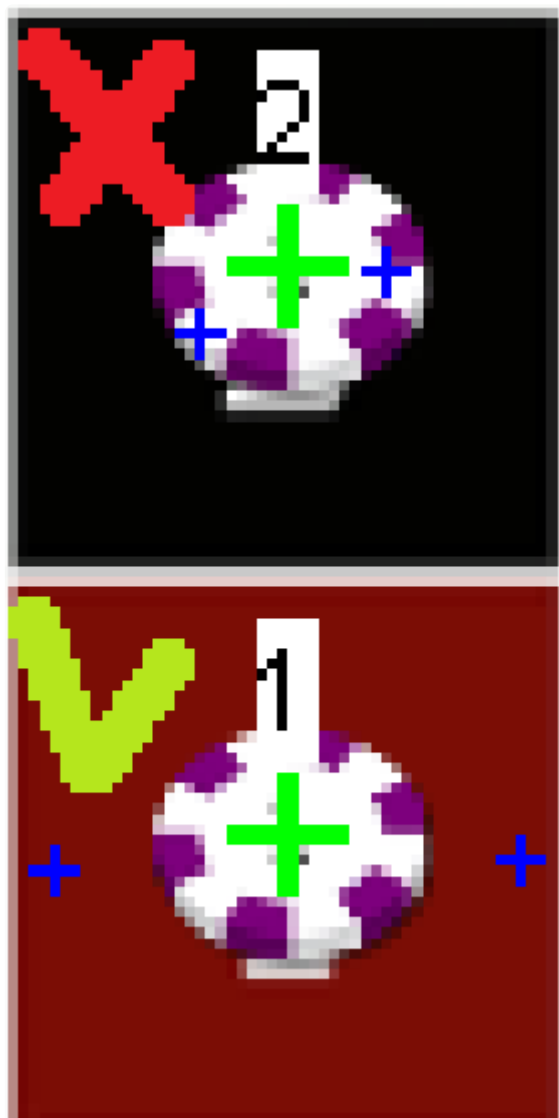
dokonać identyfikacji wylosowanej liczby. Do identyfikacji liczby „Monitoring” wykorzystuje właśnie takie zmiany grafiki a konkretnie dwóch punktów na każdym z pól numerycznych wskazanych podczas tworzenia mapy przez użytkownika. W zasadzie wszystkie stoły do ruletki w sieci spełniają ten warunek.

- Koniecznie trzeba sprawdzić moment, w którym liczba obstawiona wygrywa. Czy wówczas zmiana graficzna pojawia się tylko w obrębie pola liczby wylosowanej, czy na większej ilości pól numerycznych (np. wielki napis „Wygrałeś” przecinający 7 pól numerycznych). W takim przypadku ważne jest, aby zmiana graficzna pola numerycznego pozwalająca na identyfikację liczby pojawiała się jako pierwsza przed napisem „Wygrałeś” lub inną formą graficzną informującą użytkownika o wygranej. Należy pamiętać jednak, że w przypadku większości ruletek w sieci różne formy graficzne informujące o wygranej pojawiają się z reguły poza polami numerycznymi.

* Często zdarza się również że dany stół ruletki ma więcej niż jeden format graficzny i można się między nimi przełączać w ustawieniach graficznych stołu. Może się okazać, że któryś z nich będzie lepszym wyborem w przypadku tworzenia mapy.



Powyżej przykład, kiedy po wylosowaniu liczby „19” całe pole numeryczne zmieniło kolor. Dodatkowo możemy zaobserwować na nim specjalny znacznik, który pojawia się w niektórych ruletkach online, a jest standardem w kasynach naziemnych, zwany potocznie „Dolly”. Znacznik ten też może posłużyć do identyfikacji liczb, kiedy np. nie ma innego znacznika graficznego markującego pole numeryczne wylosowanej liczby. W tym przypadku punkty identyfikacyjne powinny być ustawione w odpowiednich dla znacznika miejscach np. tak jak na powyższym zdjęciu.



Przed procesem tworzenia mapy trzeba sprawdzić również, czy wielkość żetonów pozwala nam na bezproblemowe osadzenie punktów identyfikacyjnych w polach numerycznych oraz, czy obstawione żetony nie rzucają cieni – (zmiany kolorów pikseli) w miejscach naszych punktów identyfikacyjnych.

Usuwanie żetonów.

Żetony usuwane są jedną z technik dostępną w module „Mapper”:

- **”Prawy przycisk myszy”** – do usunięcia żetonu ze stołu dochodzi poprzez kliknięcie prawego przycisku myszy kiedy kursor znajduje się na żetonie.
- **„Przytrzymany lewy przycisk myszy z ruchem w określony punkt”** – do usunięcia żetonu ze stołu dochodzi poprzez przytrzymanie lewego przycisku myszy, kiedy kursor znajduje się na żetonie i zsunięcia żetonu w odpowiednie miejsce stołu. Przy wybraniu tej opcji podczas tworzenia mapy będziemy musieli wskazać dwa punkty zrzutu żetonów na stole. Są to miejsca gdzieś na stole, gdzie będą zsuwane żetony. W punkcie nr 1 będą usuwane żetony z pól numerycznych od 0 do 18, natomiast w punkcie nr 2 usuwane będą żetony z pól numerycznych od 19 do 37 dlatego warto ustawić punkty zrzutu gdzieś w okolicy środka zakresu numerów.

✿ Od wersji 1.0.7 w oknie modułu „Modus Operandi” dostępny jest dodatkowy parametr określający szybkość przesuwu kursora myszy podczas usuwania żetonów techniką zsuwania z przytrzymanym lewym przyciskiem myszy.

- **„Żeton czyszczący z lewym przyciskiem myszy”** – niektóre stoły poza żetonami do gry o różnych wartościach posiadają również żeton czyszczący. W tym przypadku do usunięcia żetonów ze stołu dochodzi poprzez kliknięcie lewego przycisku myszy, kiedy kursor znajduje się na żetonie czyszczącym. Po wybraniu tokena czyszczącego żetony są usuwane lewym przyciskiem myszy. Przy wybraniu tej opcji podczas tworzenia mapy będziemy musieli wskazać pozycję tokena czyszczącego.
- **„Przycisk usuwający żetony, zaczynając od ostatnio postawionego”** – w przypadku niektórych stołów nie ma możliwości usuwania poszczególnych żetonów, a jedyną opcją ich usuwania jest przycisk usuwający żetony, zaczynając od ostatnio postawionego – (**Cofnij**). Przy wybraniu tej opcji podczas tworzenia mapy będziemy musieli wskazać pozycję przycisku odpowiedzialnego za usuwanie żetonów. Jako że moduł obstawiający „AutoMat” musi czasem usuwać poszczególne żetony ze stołu, tak w przypadku wybrania tej opcji nie ma on takiej możliwości. Zamiast tego będzie musiał obstawić wszystkie zaatakowane liczby jeszcze raz, jeśli dojdzie do zakończenia ataku na choćby jednej liczbie.

✿ Zanim wybierzemy jedną z powyższych opcji, trzeba sprawdzić, w jaki sposób usuwa się żetony z pól numerycznych mapowanego stołu ruletki.

Obstawianie oraz klikanie przycisków.

- Klikanie w przyciski, wybór żetonów oraz obstawianie żetonów na stole jest realizowane lewym kliknięciem myszy po ustawieniu kursora w odpowiednim miejscu.

Revision: 5

7.1.1. Tworzenie mapy stołu ruletki modułem „Mapper”

Tworzenie mapy stołu ruletki modułem „Mapper”.

Revision: 2

7.1.1.1. Krok 1 – Numer i nazwa stołu



Czynność nr 1

Pierwszą rzeczą w procesie tworzenia mapy stołu ruletki jest wybranie komórki pamięci 1 – 10, w której utworzona mapa zostanie zapisana. Komórkę wybieramy poprzez kliknięcie lewego przycisku myszy po najechaniu kursorem na którąś z nich. Jeśli wybierzemy komórkę zajęłą już przez wcześniej utworzoną mapę, to zostaniemy zapytani: „Czy na pewno zmienić mapę stołu?”. Jeśli potwierdzimy, to mapa utworzona wcześniej pod tym numerem zostanie skasowana i zrobi miejsce dla nowo tworzonej mapy. W tym momencie możemy również anulować tworzenie mapy w danej komórce oraz skasowanie już istniejącej. Wybrana komórka pamięci zmieni kolor na zielony.

Czynność nr 2

Następnie wybranej komórce nadajemy nazwę, wpisując ją w oknie, które pojawi się niezwłocznie po wybraniu komórki pamięci. Dobrą praktyką jest zawarcie w nazwie stołu informacji czy mapa dotyczy stołu „Live” czy „RNG”. Istnieje możliwość zmiany nazwy stołu już po utworzeniu mapy. Aby to zrobić, po prostu klikamy lewym przyciskiem myszy w opis stołu, który chcemy zmienić.

! Nazwa stołu może mieć maksymalnie 30 znaków.

Revision: 2

7.1.1.2. Krok 2 – Opcje stołu

Krok 2 - Opcje stołu

Usuwanie żetonu

- ☐ Prawy przycisk myszy
- ☐ Przytrzymany lewy przycisk myszy z ruchem w określony punkt
- ☐ Żeton czyszczący z lewym przyciskiem myszy
- ☐ Przycisk usuwający żetony, zaczynając od ostatnio postawionego

Stół Live / RNG

☐ Live ☐ RNG

Czy stół RNG posiada przycisk (Powtórz/Spin) ?

☐ Tak ☐ Nie

Odseparowane mapowanie pól numerycznych

☐ Tak ☐ Nie

Krok 3 - Sekcja mapy stołu

Target

Start

Reset Aktualizacja punktów mapy Mapa Auto - Gry

0% 0%

Czynność nr 3

- **„Usuwanie żetonu”**

Kolejną czynnością jest wybranie jednego z dostępnych sposobów usuwania żetonów ze stołu.

✿ Wszystkie techniki usuwania żetonów zostały szczegółowo opisane w wątku 7.1. Moduł „Mapper”.

! Zanim wybierzemy którąś z dostępnych technik, musimy mieć pewność, że jest ona tożsama z tą, z którą mamy do czynienia na stole ruletki, której mapa dotyczy. Jeśli nie wiemy, w jaki sposób można usuwać żetony ze stołu, należy to sprawdzić.

Czynność nr 4

- **„Stół Live / RNG”**

W tym punkcie procesu tworzenia mapy stołu musimy wybrać czy tworzona mapa dotyczy stołu „Live” – (video streaming) czy „RNG”. Różnica w tych dwóch formatach polega na tym, że w przypadku ruletek „RNG” opartych na generatorze liczb losowych, „AutoMat” poza obstawianiem musi również klikać przycisk „Spin” lub „Powtórz/Spin”, jeśli dany stół go posiada. W przypadku stołów „Live” kolejne spiny są rozpoczynane przez krupiera. W sieci dostępne są również ruletki „Live” – zautomatyzowane gdzie zamiast krupierów wykorzystuje się różnego rodzaju technologie do rozgrywania kolejnych spinów.

! Istnieją również stoły „RNG”, w których kolejne spiny nie są rozpoczynane przez

użytkowników a komputer. Najczęściej są to stoły „RNG” dla większej ilości graczy. W przypadku tworzenia mapy takiego stołu należy wybrać opcję „Live”, gdyż to nie my jesteśmy odpowiedzialni za rozpoczynanie kolejnych spinów.

Czynność nr 5

- **„Czy stół RNG posiada przycisk (Powtórz/Spin) ?”**

Opcja ta dotyczy tylko stołów „RNG”. Przycisk „Powtórz/Spin” służy do szybszego powtórzenia ostatniej gry i rozpoczęcia kolejnego spinu pod warunkiem, że żetony obstawiane w spinie aktualnym są takie same jak w spinie poprzednim. Nie wszystkie stoły do ruletki posiadają ten przycisk i stąd zapytanie. Przycisk ten pojawia się – (jeśli jest dostępny na danym stole) po wykonanym spinie pod warunkiem, że obstawiliśmy któreś pola na stole ruletki.



Nawet jeśli przycisk ten istnieje na danym stole ruletki, jego wybór nie jest obligatoryjny, ale wówczas „AutoMat” chcąc powtórzyć ostatni zakład i rozpocząć kolejny spin będzie musiał kliknąć dwa przyciski „Powtórz” i następnie „Spin” zamiast jednego „Powtórz/Spin”.

Czynność nr 6

- **„Odseparowane mapowanie pól numerycznych – Tak\Nie”**

- Funkcja ta pozwala na oddzielenie procesu wskazywania punktów centralnych i punktów identyfikacyjnych pól numerycznych. Dzięki temu możliwe jest od teraz mapowanie stołu ruletki, którego pola numeryczne w czasie wykrycia liczby mają inną lokalizację aniżeli w chwili kiedy możliwe jest obstawianie. Opcja **Tak** aktywuje funkcję.

Revision: 4

7.1.1.3. Krok 3 – Sekcja mapy stołu



Czynność nr 7

- „**Target**” – przyciskiem tym uruchamiamy procedurę zrzutu graficznego interfejsu mapowanego stołu. Zrzut jest niezbędny do wykonania mapy stołu. Zrzut obrazu pojawi się w odrębnym oknie, w którego górnej części będziemy mogli zaobserwować pulsujący kolorem jasnozielonym napis „Target” – (z ang. Cel). To w tym oknie będziemy wskazywali niezbędne punkty do wykonania mapy stołu.

! Zanim uruchomimy zrzut interfejsu stołu za pomocą przycisku „Target”, musimy pamiętać, żeby stół ruletki był uruchomiony i widoczny na głównym ekranie – (jeśli posiadamy więcej niż jeden). Trzeba pamiętać również o tym, że interfejs graficzny stołu ruletki w czasie gry musi mieć taką samą pozycję oraz rozmiar jak w momencie tworzenia mapy. Mapę stołu ruletki tworzymy zawsze w zmaksymalizowanej karcie przeglądarki lub w trybie pełnoekranowym, jeśli jest dostępny. Takie podejście daje nam gwarancję takiej samej pozycji oraz rozmiaru graficznego interfejsu stołu ruletki co jest niezbędne do poprawnego działania modułów „Monitoring”, oraz „AutoMat”.

* Procedurę „Target” podczas tworzenia mapy możemy uruchamiać nielimitowaną ilość razy. Jest to niezbędne z racji tego, że niektóre przyciski na stole ruletki, których pozycję będziemy musieli wskazać, pojawiają się lub nie w zależności od spełnionych warunków np.

- przycisk „**Powtórz**” pojawi się po wylosowaniu liczby pod warunkiem, że przed spinem obstawiony został jakiś zakład. Tak więc aby wskazać pozycję tego przycisku, musimy w trakcie tworzenia mapy obstawić jakiś zakład na uruchomionym stole ruletki i poczekać na spin, jeśli mapa dotyczy ruletki „Live” a w przypadku stołu „RNG” uruchomić grę przyciskiem „Spin”. Po wylosowaniu liczby wśród przycisków pokaże się również przycisk „Powtórz” lub „Powtórz/Spin”, jeśli stół taki posiada i dopiero kiedy przyciski te będą widoczne, możemy wskazać ich pozycję, klikając wcześniej przycisk „Target” po raz kolejny.

Czynność nr 8

- „**Start**” – przyciskiem tym uruchamiamy procedurę tworzenia mapy stołu. Podczas tworzenia mapy będziemy musieli wskazać następujące punkty:
- 37 centralnych punktów pól numerycznych
- 74 punkty identyfikacyjne – (2 na każdym polu numerycznym)

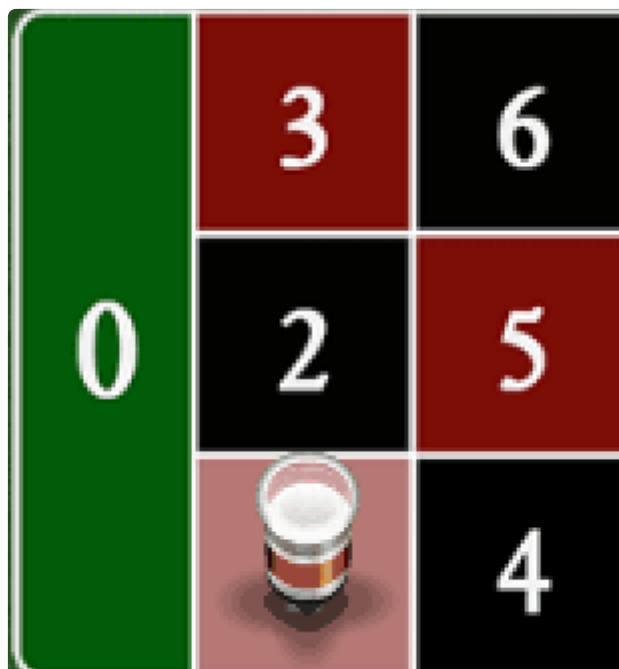
- 4 punkty identyfikacyjne stołu
- 1 punkt identyfikujący moment obstawiania i końca obstawiania
- Centralny punkt przycisku „Spin” – (jeśli tworzymy mapę dla stołu „RNG”)
- Centralny punkt przycisku „Powtórz/Spin” – (jeśli tworzymy mapę dla stołu „RNG” i przycisk jest dostępny na danym stole)
- Centralny punkt przycisku „Powtórz zakłady”

W zależności od wybranego sposobu usuwania żetonów trzeba będzie wskazać:

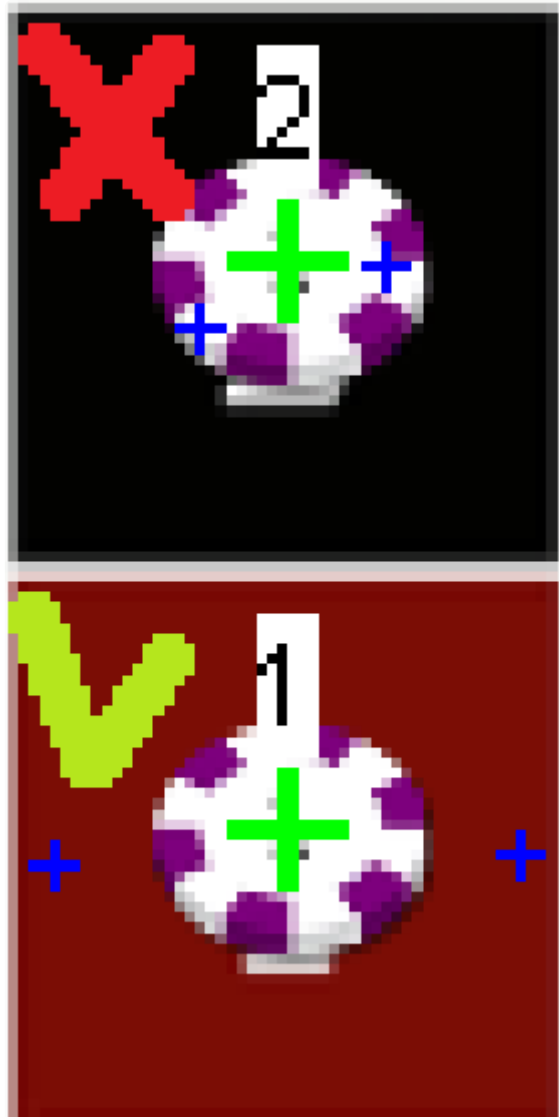
- 2 punkty zrzutu żetonów dla opcji z przytrzymanym lewym przyciskiem myszy i ruchem w określony punkt
- Centralny punkt żetonu czyszczącego dla opcji żetonu czyszczącego z lewym przyciskiem myszy
- Centralny punkt przycisku usuwającego żetony dla opcji przycisku usuwającego żetony, zaczynając od ostatnio postawionego

* W przypadku opcji usuwania żetonów prawym przyciskiem myszy nie trzeba wskazywać żadnego dodatkowego punktu mapy. Wszystkie techniki usuwania żetonów zostały szczegółowo opisane w rozdziale 7.1. Moduł „Mapper”.

* Przykład tworzenia mapy został zaprezentowany za pomocą zdjęć i filmów video dostępnych poniżej. Podczas tworzenia mapy można skorzystać z aplikacji „Lupa” dostępnej w systemie windows.



W przypadku mapowanego tutaj stołu ruletki, po wylosowaniu liczby dochodzi do czasowej zmiany koloru całego pola numerycznego i to właśnie ta zmiana graficzna posłuży do identyfikacji liczby. W tym przypadku punkty identyfikacyjne można wskazać w dowolnych miejscach pola jednak nie mogą one nachodzić na obstawione żetony.



! Za każdym razem, kiedy tworzymy mapę danego stołu, trzeba wziąć pod uwagę wielkość żetonów. Punkty identyfikacyjne muszą zostać wskazane poza obszarem zarezerwowanym dla obstawionych żetonów.



<https://player.vimeo.com/video/526835250>

Na filmie zaprezentowanym powyżej zobaczymy proces mapowania wszystkich 37 pól numerycznych. W przypadku każdego pola numerycznego wskazujemy najpierw jego środek następnie dwa punkty identyfikacyjne.



Kolejność mapowanych pól musi być taka, jak wskazuje nam sekcja informacyjna.

Po zmapowaniu wszystkich pól numerycznych przechodzimy do wskazania następujących elementów mapy:



- **4 punkty identyfikacyjne stołu** – punkty te służą do identyfikacji stołu. Jeśli kolory tych pikseli zmieniają się w trakcie sesji „Live” to moduły „Monitoring” i „AutoMat” zostaną niezwłocznie dezaktywowane. Punkty identyfikacyjne stołu trzeba wskazać w miejscach, gdzie niezależnie od momentu gry np. w trakcie spinu, po wylosowaniu liczby czy w trakcie obstawiania, kolory wskazanych punktów się nie zmieniają. Przykład na zdjęciu powyżej.
- **Marker obstawiania** – punkt ten jest potrzebny do identyfikacji momentu, w którym obstawianie jest możliwe bądź nie. Punkt trzeba wskazać w miejscu, w którym kolor zmienia się w momencie, kiedy po wylosowaniu liczby pojawia się możliwość obstawiania. Takich punktów na stole może

być wiele. Popatrzmy na przykład poniżej.



Stan interfejsu graficznego stołu w trakcie spinu.



Stan interfejsu graficznego stołu po wylosowaniu liczby, kiedy pojawia się możliwość obstawiania. Zielonymi strzałkami zostały oznaczone regiony, w których w momencie, kiedy po wylosowaniu liczby pojawiła się możliwość obstawiania, zmieniły się stany graficzne wskazanych obszarów stołu ruletki. Są to:



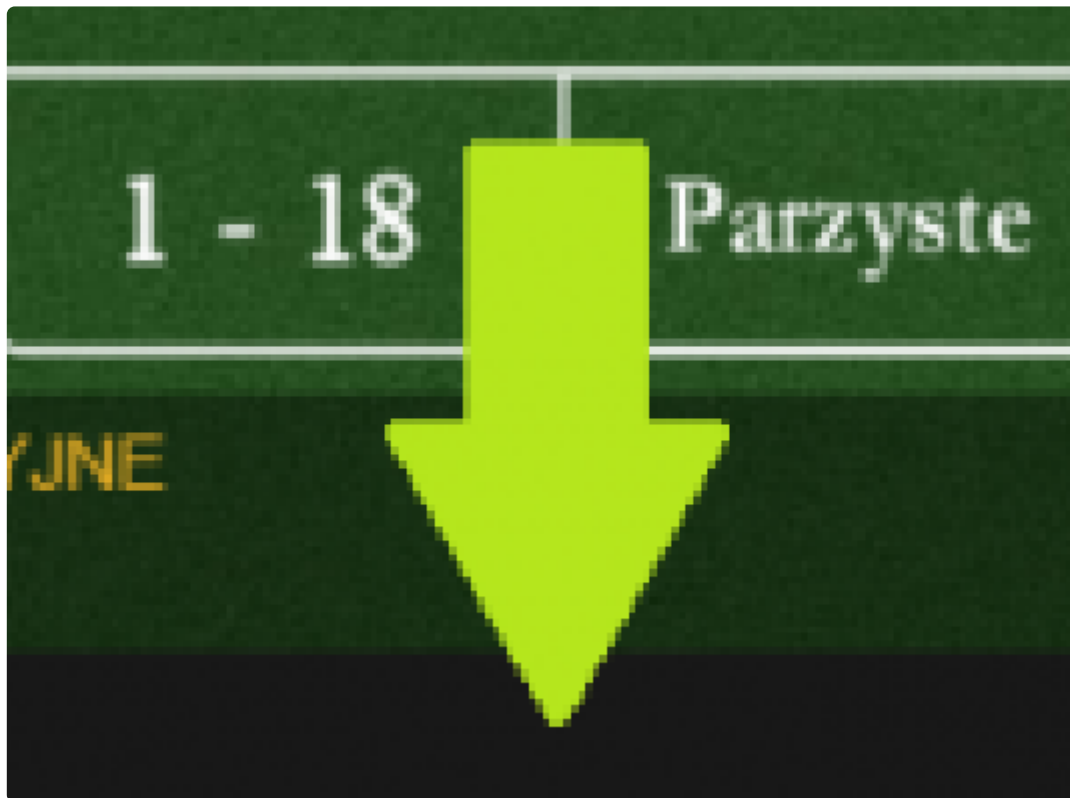
- **Okno z wylosowaną liczbą** – (nie ma go w czasie trwania spinu) – markerem obstawiania może być np. jego ramka, która za każdym razem, kiedy się pojawi, ma te same kolory w przeciwieństwie do pokazywanych w środku liczb – (czerwony, czarny lub zielony). Kolejnym markerem może być któryś z pikseli kuli widzianej wewnątrz okna pod warunkiem, że jej pozycja oraz kolory za każdym razem są takie same.



- **Strefa wyboru żetonów** – (zmiana koloru) – kolejnym miejscem, gdzie możemy wskazać marker obstawiania, dla tego stołu jest strefa żetonów, dlatego że po wylosowaniu liczby i pojawieniu się możliwości obstawiania kolor jej jest inny aniżeli w trakcie spinu.

! Bardzo ważne jest, żeby żadne aktywne w grze części interfejsu graficznego stołu nie były wykorzystywane jako marker obstawiania. Samo najeżanie kursorem na te obszary interfejsu mogą zmieniać ich kolorystykę i dlatego wykorzystanie ich do tego celu mogłoby powodować różnego rodzaju negatywne interakcje uniemożliwiające poprawną pracę modułów „Monitoring” i „AutoMat”. W przypadku tego stołu są to:

- Żetony do gry
- Przyciski stołu



- **Dolny pasek** – (zmiana koloru) – Kolejny punkt, który może posłużyć jako marker obstawiania dla tego stołu. Kolor paska w trakcie spinu jest inny aniżeli w chwili, w której pojawia się możliwość obstawiania – (jest to moment, do którego dochodzi niedługo po wylosowaniu liczby).



- **Przyciski „Powtórz/Spin”, „Powtórz” etc** – nie ma ich w czasie trwania spinu i pojawiają się po wylosowaniu liczby, ale jak pisaliśmy wcześniej, nie można używać ich jako markera obstawiania w przypadku tego stołu.



Podczas wskazywania markera obstawiania trzeba pamiętać o tym, że marker ten

będzie rozpoznawany pod warunkiem, że jego kolor jest za każdym razem taki sam. Jeśli ramka okna lub jakikolwiek inny punkt, który został pokazany powyżej jako przykład, który jest wyświetlany lub zmienia swoją barwę w momencie, kiedy pojawia się możliwość obstawiania po wylosowaniu liczby, będzie miał za każdym razem inny kolor, bo jest np. animowany, to taki punkt nie będzie nadawał się na marker obstawiania.



<https://player.vimeo.com/video/526835406>

Powyżej film z dalszą częścią procesu mapowania.



W pewnym momencie procesu mapowania ukazanego w powyższym filmie dochodzi do sytuacji, w której musimy wskazać pozycję przycisków, które są w tym stanie gry niewidoczne. Pisaliśmy o tym wcześniej, ale na potrzeby tego ważnego miejsca instrukcji przypomnijmy jeszcze raz...

Procedurę „Target” podczas tworzenia mapy możemy uruchamiać nielimitowaną ilość razy. Jest to niezbędne z racji tego, że niektóre przyciski na stole ruletki, których pozycję będziemy musieli wskazać, pojawiają się lub nie w zależności od spełnionych warunków np. przycisk „**Powtórz**” pojawi się po wylosowaniu liczby pod warunkiem, że przed spinem obstawiony został jakiś zakład. Tak więc aby wskazać pozycję tego przycisku, musimy w trakcie tworzenia mapy obstawić jakiś zakład na uruchomionym stole ruletki i poczekać na spin, jeśli mapa dotyczy ruletki „Live” a w przypadku stołu „RNG” uruchomić grę przyciskiem „Spin”. Po wylosowaniu liczby wśród przycisków pokaże się również przycisk „Powtórz” lub „Powtórz/Spin”, jeśli stół taki posiada i dopiero kiedy przyciski te będą widoczne, możemy wskazać ich pozycję, klikając wcześniej przycisk

„Target” po raz kolejny.

- przycisk **„Reset”** – przycisk ten służy do zakończenia procesu tworzenia mapy oraz wyzerowania wszystkich jej wartości. Zostaniemy zapytani: „Czy jesteś pewny, że chcesz anulować mapowanie stołu?”. Po potwierdzeniu tworzenie mapy zostanie zakończone i wszystkie jej dane zostaną wymazane. W tym miejscu można również zrezygnować z anulowania tworzenia mapy.
- **„Paski postępu”** – w dolnej części sekcji znajdują się dwa paski postępu: jasnozielony oraz niebieski. Pasek postępu w kolorze jasnozielonym odzwierciedla postęp całego procesu tworzenia mapy, natomiast niebieski prezentuje postęp mapowania pojedynczych punktów. Postęp w obu przypadkach zaprezentowany jest w procentach.
- **„Aktualizacja punktów mapy”** – od wersji 1.0.5 mamy możliwość aktualizacji punktów mapy. Od tej chwili nie trzeba robić całej mapy, jeśli nie ma takiej potrzeby a tylko wskazać lokalizacje przycisków, punktów identyfikacyjnych stołu, markera obstawiania, jeśli format stołu uległ zmianie. Jeśli pozycje pól numerycznych również się zmieniły, to mapę trzeba będzie zrobić od nowa.
- **„Mapa Auto-Gry”** – od wersji 1.0.5 mamy do dyspozycji moduł Auto-Gry. Żeby móc z niego skorzystać, będziemy musieli najpierw stworzyć mapę podobnie jak w przypadku tworzenia mapy stołu. Temat tworzenia mapy Auto-Gry został opisany szczegółowo w wątku 7.3.1 – Tworzenie mapy Auto-Gry.

Revision: 5

7.1.1.4. Sekcje informacyjne „Info” oraz „Wskazówki”



W sekcji „Info” znajdziemy:

- „**Punkt mapy**” – ta część sekcji informuje nas o tym, ile punktów mapy zostało zmapowanych. Większość punktów mapy to pola liczbowe – (37 punktów centralnych oraz po 2 punkty identyfikacyjne co daje łącznie 111 punktów do tego punkty identyfikacyjne stołu, pozycje przycisków etc.) Ilość punktów mapy może się różnić i zależy od wybranych opcji.
- „**Kolor piksela**” – w tej części sekcji znajdziemy informację o kolorze piksela, na którym aktualnie znajduje się kursor myszy. W trakcie tworzenia mapy kursor myszy przybiera formę krzyża.
- „**Oś X, Oś Y**” – ta część sekcji informuje nas o współrzędnych, na których znajduje się kursor myszy w trakcie tworzenia mapy.
- „**Liczba mapowana**” – w tej części sekcji znajdziemy informację dotyczącą aktualnie mapowanego regionu stołu.
- „**Punkt**” – ta część sekcji wskazuje który punkt danego regionu stołu jest obecnie mapowany.

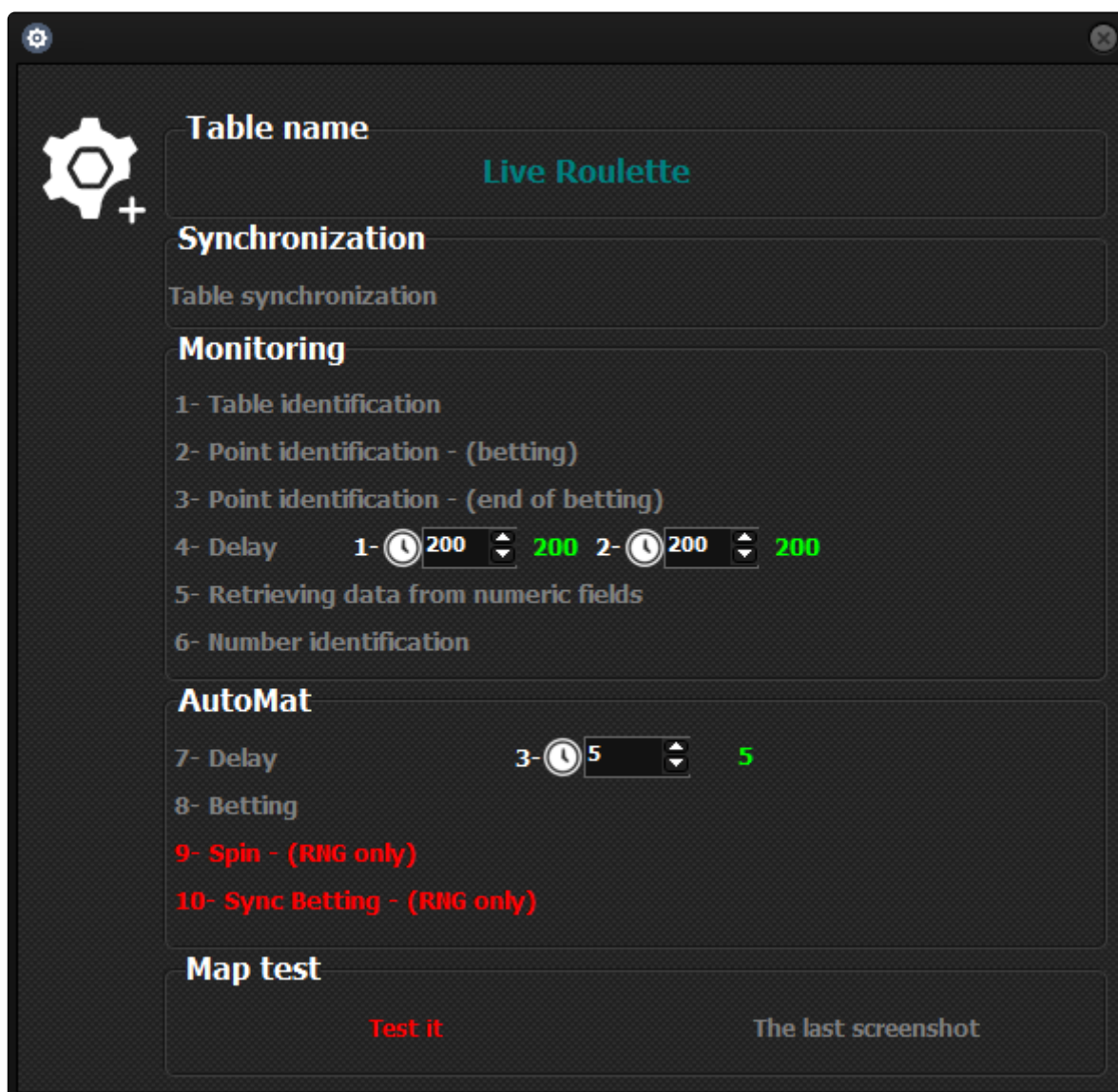
* Sekcja informacyjna zaczyna wyświetlać informację po wystartowaniu procedury mapującej. Dane takie jak: „Kolor piksela” czy „Oś X, Oś Y” będą wyświetlane pod warunkiem, że kursor myszy znajduje się na rzucie interfejsu graficznego stołu ruletki w oknie, które pojawia się po użyciu procedury „**Target**”. Wszystkie punkty mapy wskazujemy właśnie na rzucie obrazu stołu ruletki – (graficznym interfejsie stołu) w tym właśnie oknie. Po uruchomieniu procedury mapowania stołu wszystkie części sekcji informacyjnej zaczną pulsować, zmieniając kolory.

Sekcja „**Wskazówki**” zawiera krótkie informacje tekstowe podpowiadające jaką czynność należy wykonać w danej chwili.

- Przycisk „**Wyjście**” – przyciskiem tym zamykamy okno modułu „Mapper”. Jeśli klikniemy przycisk ten w trakcie procedury mapującej, zostaniemy zapytani: „Czy chcesz anulować mapowanie stołu ?” Jeśli potwierdzimy, to niedokończona procedura mapująca zostanie przerwana i wszystkie dotychczas zmapowane punkty mapy stołu zostaną utracone. W miejscu tym możemy również anulować proces zamknięcia modułu, jak i zaniechania dalszego mapowania stołu ruletki.

Revision: 3

7.2. Moduł „Modus Operandi”



Kiedy już zmapujemy stół ruletki, musimy zadbać o to, żeby wszystkie operacje związane z identyfikacją liczb czy obstawianiem żetonów zostały wykonane w odpowiednim czasie. Do tego właśnie celu między innymi służy moduł „Modus Operandi”. Modus operandi dosłownie tłumacząc z łaciny oznacza „**sposób działania**”. Moduł ten jest miejscem, gdzie poza różnymi parametrami dostępny jest również graficzny interfejs przebiegu pracy modułów „Monitoring” i „AutoMat” obrazujący sposób ich działania właśnie wraz z ustawianymi przez użytkownika zegarami. Służą one do opóźniania wykonania pewnych procedur w modułach „Monitoring” i „AutoMat”. Moduł podzielony jest na pięć sekcji:

- **„Nazwa stołu”** – w sekcji tej znajduje się nazwa aktualnie załadowanej mapy. Jest ona tożsama z tą, którą wpisaliśmy w module „Mapper” na początku procesu mapowania stołu.
- **„Synchronizacja”** – synchronizacja jest procesem niezbędnym do poprawnego działania wszystkich modułów. Proces ten trwa maksymalnie 2 spiny. Jest to proces wykonujący się automatycznie bez ingerencji użytkownika i dochodzi do niego zaraz po uruchomieniu modułu „Monitoring”. W sekcji tej możemy sprawdzić, czy moduł jest w trakcie synchronizacji, czy już po.

✿ W przypadku stołów „Live” po uruchomieniu modułu „AutoMat” również musi dojść do zsynchronizowania tego modułu ze stanem gry. Proces ten jest automatyczny i również trwa maksymalnie dwa spiny. Proces ten nie ma swojego graficznego wskaźnika postępu. Trzeba pamiętać, że po aktywowaniu modułu „AutoMat” na stole „Live” zacznie on swoją pracę od następnego spinu, natomiast w przypadku stołu „RNG” praca modułu obstawiającego zacznie się niezwłocznie po jego uruchomieniu.

- **„Monitoring”** – jest to sekcja informująca o przebiegu pracy modułu „Monitoring”. W sekcji tej poza graficznym zaprezentowaniem przebiegu pracy modułu znajdują się również dwa ustawiane przez użytkownika zegary nr 1 i nr 2 służące do opóźnienia przed pobraniem punktów identyfikacyjnych pól numerycznych. Proces ten szczegółowo został opisany w dalszej części tego wątku.

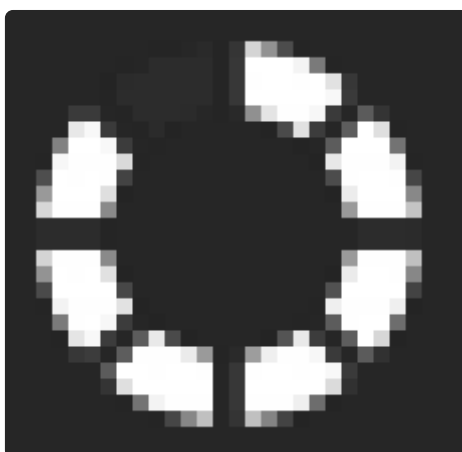
! Identyfikacja liczb za pomocą modułu „Monitoring” rozpocznie się po zakończeniu procesu synchronizacji.

- **„AutoMat”** – jest to sekcja informująca o przebiegu pracy modułu obstawiającego „AutoMat”. W sekcji tej poza graficznym zaprezentowaniem przebiegu pracy modułu znajduje się ustawiany przez użytkownika zegar nr 3 służący do opóźnienia, który daje użytkownikowi czas na reakcję po wylosowaniu liczby. Opóźnienie to szerzej zostało opisane w dalszej części tego wątku.

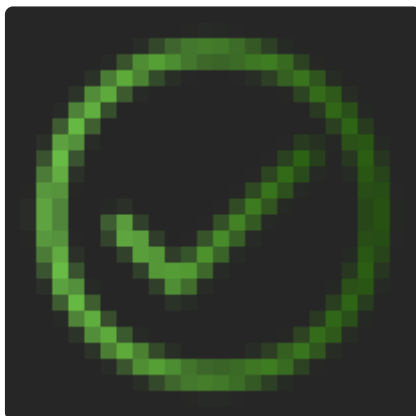
! Moduł „AutoMat” można uruchomić dopiero po zakończeniu procesu synchronizacji.

Procedury sekcji „Synchronizacja”, „Monitoring” oraz „AutoMat” w czasie swojej pracy informują nas w jakim stanie obecnie się znajdują.

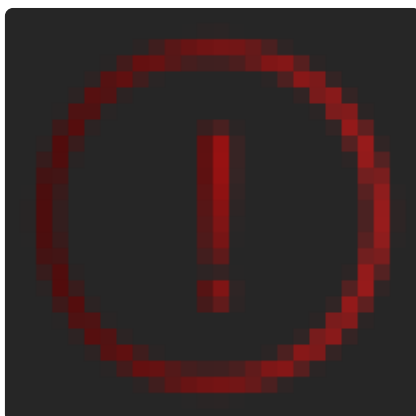
Możliwe stany to:



- Zadanie w trakcie wykonywania



- Wykonanie zadania bez błędu



- Błąd podczas wykonywania zadania

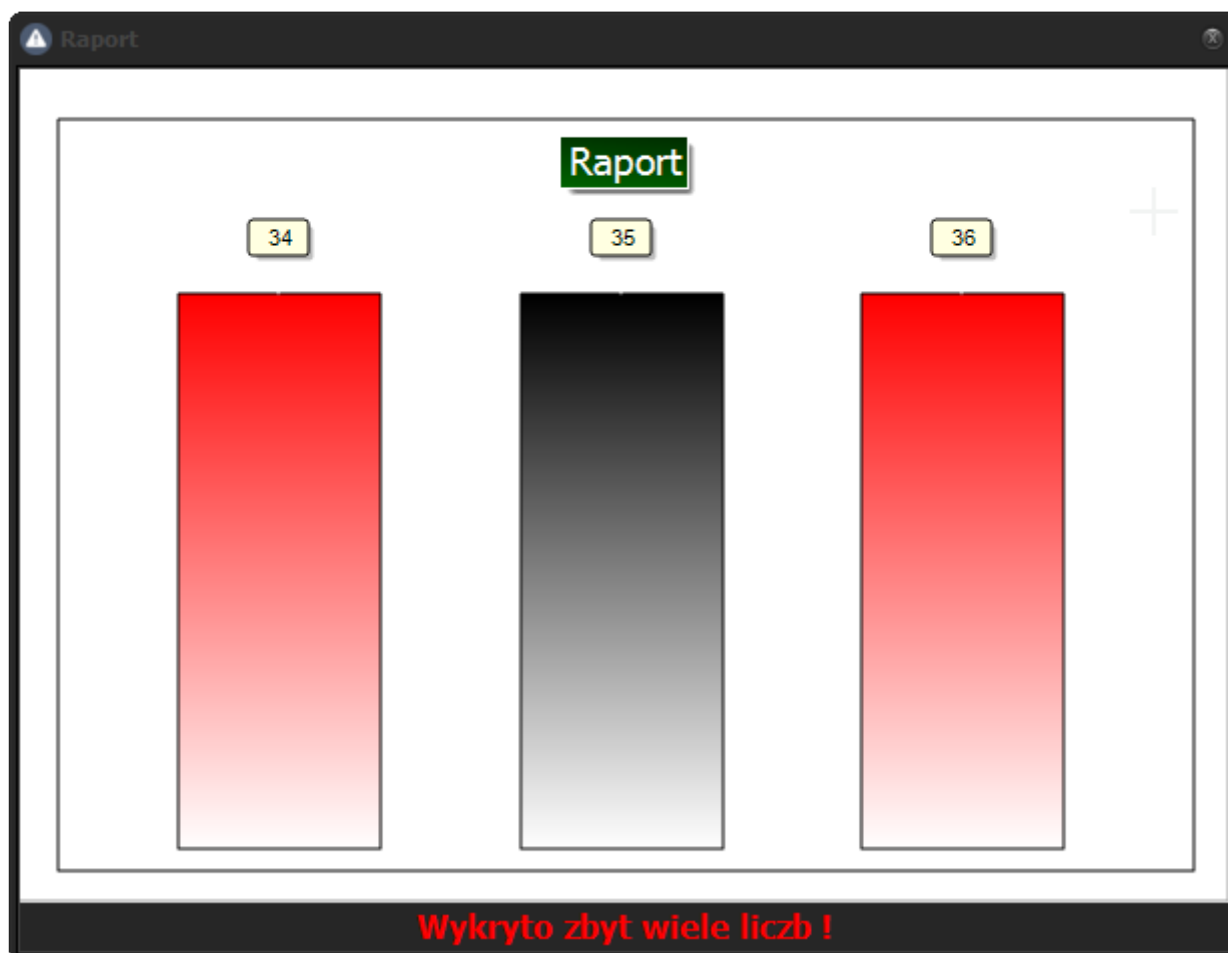
Do błędów może dojść tylko w pracy modułu „Monitoring” którego zadaniem jest:

- Identyfikacja liczb
- Identyfikacja poprawności formatu stołu
- Identyfikacja markera obstawiania
- Synchronizacja za pomocą zegarów (ustawianie żądanych opóźnień)

Najczęściej występujące błędy to:

- Niepoprawny format stołu – spowodowany przeważnie uruchomieniem modułu „Monitoring”, kiedy stół ruletki nie został wcześniej uruchomiony, ma inną lokalizację lub rozmiar aniżeli podczas procesu mapowania. Błąd identyfikacyjny stołu może wystąpić również, wtedy kiedy przez dłuższy czas nie dochodzi do żadnej akcji na uruchomionym poprawnie stole ruletki i pojawia się okno z komunikatem o odłączeniu użytkownika od serwera kasyna czemu towarzyszy przeważnie zmiana schematu koloru tudzież kolorów czterech punktów identyfikacyjnych stołu wskazanych podczas procesu mapowania. Istnieje również możliwość, że w trakcie procesu mapowania stołu, wskazaliśmy któryś z czterech punktów identyfikacyjnych stołu w nieodpowiednim miejscu, gdzie kolory nie są stałe – (zmieniają się) a jest to warunek, który musi być spełniony do poprawnego działania całości.
- Więcej niż jedna zidentyfikowana liczba – jak pisaliśmy wcześniej, do identyfikacji liczby dochodzi

w momencie, kiedy po wylosowaniu liczby dojdzie do jakiegoś rodzaju zmiany graficznej pola numerycznego danego numeru. Kiedy dwa punkty pola numerycznego w odpowiednim momencie zmieniają swój kolor, dojdzie do poprawnej identyfikacji. Jeśli z jakichś przyczyn większa ilość punktów identyfikacyjnych zmieni swój kolor po wylosowaniu liczby, dojdzie do błędu. Do takiej sytuacji może dojść, kiedy np. pobranie punktów identyfikacyjnych odbędzie się w nieodpowiednim momencie – (źle ustawiony zegar nr 1 lub nr 2). Kolejną przyczyną może być niepoprawnie utworzona mapa stołu, gdzie np. wskazaliśmy punkty identyfikacyjne w złych miejscach. Przydatna w takiej sytuacji może okazać się funkcja „Test mapy”, po której użyciu wszystkie naniesione w czasie mapowania punkty zostaną wyświetlone na zrzucie graficznym.



Powyżej na zdjęciu przykład okna wyświetlanego w sytuacji, kiedy dojdzie do wykrycia więcej niż jednej liczby.

Błędy występujące rzadko to:

- Błędna identyfikacja liczby – do takiej sytuacji może dojść, kiedy np. podczas tworzenia mapy stołu nie zachowaliśmy odpowiedniej kolejności mapowanych pól numerycznych. Kolejność musi być zgodna z tą, która jest wyświetlana w sekcji informacyjnej modułu „Mapper” w trakcie procedury mapowania stołu. Ustawienia zegarów nr 1 i nr 2 również mogą mieć znaczenie w tego rodzaju błędzie.
- Przekroczony limit czasu identyfikacji markera obstawiania – „Marker obstawiania” służy do wykrywania dwóch stanów gry: „obstawianie” oraz „koniec obstawiania”. Do błędu może dojść, jeśli z jakichś przyczyn oczekiwanie na któryś z tych stanów będzie trwało dłużej niż pięć minut.

- Przekroczony limit czasu identyfikacji liczby – podobnie jak w przypadku markera obstawiania, jeśli z jakiegoś powodu podczas trwania procedury „Identyfikacja liczby” nie dojdzie do jej rozpoznania w ciągu pięciu minut, to dojdzie do błędu.

Przykłady to:

- Ruletki „Live” są czasami czyszczone w trakcie gry przez obsługę i jeśli trwa to dłużej niż pięć minut, to dojdzie do przekroczenia limitu czasu i w konsekwencji do błędu.
- Może dojść do sytuacji, w której punkty identyfikacyjne stołu są zgodne ze zmapowanymi, pomimo tego, że np. ruletka przestała działać, bo doszło do awarii technicznej po stronie kasyna. W takiej sytuacji moduł „Monitoring” mając dane informujące o tym, że format stołu jest zgodny, będzie czekał na któryś z tych trzech stanów gry i po przekroczonym limicie czasu dojdzie do błędu.

✿ Limit czasu, o którym mowa powyżej, jest zależny od szybkości komputera. 5 minut to minimalny czas oczekiwania a w przypadku starszych komputerów czas ten może być dłuższy.

- „Test mapy” – w sekcji tej znajduje się przycisk „Testuj”, po którego kliknięciu zostanie zrobiony rzut ekranu z uruchomionym stołem ruletki. Na rzucie stołu zaprezentowane będą wszystkie naniesione w procesie mapowania stołu punkty. Od wersji 1.0.5 znajduje się tu również przycisk „Ostatni rzut ekranu”. Po kliknięciu tego przycisku zostanie nam wyświetlony ostatni rzut ekranu, co może być pomocne w diagnostyce błędów mapy.

! Z funkcji „Test mapy” można korzystać, zanim dojdzie do uruchomienia modułu „Monitoring”, natomiast z funkcji „Ostatni rzut ekranu” możemy skorzystać po wystąpieniu błędu modułu „Monitoring”.



Powyżej przykład użycia funkcji „Test mapy”.

* Jako że nasza mapa dotyczy stołu „RNG”, na powyższym rzucie powinien znajdować się również przycisk „Spin”. Nie widać go tam, ponieważ przycisk „Powtórz/Spin” ma w tym przypadku tę samą pozycję więc dochodzi tu do nałożenia tych punktów na siebie wraz z ich opisami. W takiej sytuacji przycisk zmapowany jako ostatni będzie widoczny na rzucie. Jest to możliwe, ponieważ pojawiają się one po wylosowaniu liczby zamiennie w zależności od tego, czy obstawiliśmy wcześniej jakiś zakład, czy doszło do gry bez obstawienia – (pusty spin).

* Pozycje żetonów „A” i „B” i ich wartości będą widoczne na rzucie pod warunkiem, że wskazaliśmy ich pozycję i wartości w panelu sesji „Live” w głównym oknie platformy.

* W razie konieczności można skorzystać z aplikacji „Lupa” dostępnej w systemie Windows. Jest to aplikacja służąca do powiększania obrazu, co może być przydatne w czasie mapowania stołu lub testowania punktów już utworzonej mapy.

! Zanim użyjemy funkcji „Test mapy”, musimy uruchomić stół ruletki, którego mapa dotyczy. Ruletka musi zostać uruchomiona na głównym ekranie – (jeśli mamy więcej niż jeden) i musi mieć ten sam rozmiar i pozycję jak podczas tworzenia mapy. Dlatego mapę tworzymy zawsze w zmaksymalizowanej karcie przeglądarki lub w trybie pełnoekranowym, jeśli taki jest dostępny.

Teraz krok po kroku opisujemy, do jakich czynności dochodzi w module „Modus Operandi” w trakcie sesji „Live”.

Po aktywowaniu modułu „Monitoring” rozpocznie się proces synchronizacyjny. W sekcji „Synchronizacja” będzie można zauważyć animowany wskaźnik postępu. W przypadku ruletki „RNG” dojdzie w tym miejscu do puszczenia spinu poprzez kliknięcie przycisku „Spin”. Jeśli na danym stole „RNG” istnieje możliwość puszczenia pustych spinów, to żaden żeton nie zostanie obstawiony w tym miejscu, w przeciwnym razie przed wykonaniem spinu na pole numeryczne liczby zero zostanie obstawiony żeton „A” – podtrzymujący grę. W przypadku stołów „Live” nie ma tego problemu, ponieważ tam pewna ilość pustych spinów zawsze jest możliwa. Ilość pustych spinów ustawić możemy w ustawieniach dodatkowych modułu „Modus Operandi”. Zero oznacza brak możliwości puszczenia pustych spinów.

* Puste spiny w przypadku ruletki „RNG” to sytuacja, kiedy możemy użyć przycisku „Spin”, nie obstawiając wcześniej żadnego zakładu. W przypadku ruletki „Live” jest to po prostu, możliwość obserwowania gry, kiedy nie obstawiamy żadnych zakładów.

! Może się zdarzyć sytuacja, w której użytkownik przed uruchomieniem platformy „Rouletronic” grał w ruletkę, obstawiając żetony klasycznie – (ręcznie). W takiej sytuacji w przypadku stołów „RNG” może się zdarzyć, że zamiast przycisku „Spin” na stole będzie dostępny przycisk „Powtórz/Spin” z racji zapamiętanej ostatniej rozgrywki dlatego po uruchomieniu modułu „Monitoring” na stole „RNG”, w którym istnieje możliwość

puszczania pustych spinów, dojdzie do obstawienia żetonu „A” – podtrzymującego grę, a następnie do jego usunięcia co likwiduje problem z dostępem do przycisku „Spin” oraz pamięcią ewentualnej poprzedniej rozgrywki. Problem dotyczy tylko stołów „RNG”.

W sekcji „Monitoring” kolejno wykonywane są:

- **„1 – Identyfikacja stołu”** – w tym miejscu moduł sprawdza, czy 4 punkty identyfikacyjne stołu – (konkretnie ich kolory) są zgodne z tymi zmapowanymi.
- **„2 – Identyfikacja punktu – (obstawianie)”** – tutaj moduł wyczekuje na pojawienie się markera obstawiania, po którego pojawieniu moduł „AutoMat”, jeśli został uruchomiony, będzie mógł automatycznie obstawiać żetony. Do obstawiania dojdzie po opóźnieniu ustawionego w zegarze nr 3 w sekcji „AutoMat”. Interwał dla tego zegara wynosi jedną sekundę więc opóźnienie ustawione np. na 5 da nam pięć sekundowe opóźnienie. Jeśli moduł „AutoMat” jest aktywny, dojdzie w tym miejscu do skoku do sekcji „AutoMat”, gdzie zostaną wykonane wszystkie czynności związane z obstawianiem, po czym moduł wróci do sekcji „Monitoring” w celu kontynuacji czynności związanych z identyfikacją liczby. W czasie przeskoków między sekcjami „Monitoring” i „AutoMat” będą widoczne strzałki w kolorach czerwonym i zielonym wskazujące aktywne sekcje modułu. Strzałki te będą widoczne od chwili uruchomienia modułu „AutoMat”.
- **„3 – Identyfikacja punktu – (koniec obstawiania)”** – w punkcie tym „Monitoring” wyczekuje na zmianę koloru markera obstawiania oznaczającego stan gry, w którym nie ma już możliwości obstawiania żetonów i niebawem dojdzie do kolejnego spinu. Po wykryciu zmiany moduł przechodzi do punktu nr 4 – „Opóźnienie”.
- **„4 – Opóźnienie 1, Opóźnienie 2”** – jest to moment, w którym dochodzi do opóźnienia między wykryciem stanu gry „koniec obstawiania” a pobraniem z wszystkich pól numerycznych ich punktów identyfikacyjnych – (konkretnie ich kolorów), które następnie będą analizowane pod kątem zmiany w celu wykrycia wylosowanej liczby. Zegar nr 1 odpowiada za opóźnienie, wtedy kiedy uruchomiony jest tylko moduł „Monitoring” natomiast w przypadku kiedy obydwa moduły: „Monitoring” oraz „AutoMat” są aktywne, za opóźnienie przed pobraniem kolorów punktów identyfikacyjnych odpowiada zegar nr 2. Dzięki zastosowaniu dwóch zegarów opóźniających pobranie punktów identyfikacyjnych mamy większe możliwości ustawienia opóźnienia, co może być niezbędne w niektórych przypadkach. Dla zegarów nr 1 i nr 2 interwał ma teoretycznie wartość 10 milisekund, ale jako że zegary nr 1 i nr 2 działają w kooperacji z dość czasochłonną wewnętrzną procedurą, to rzeczywisty czas opóźnienia jest nieco dłuższy i zależy od mocy procesora danego komputera. Żeby więc ustawić odpowiednią wartość dla tych zegarów, trzeba patrzeć na ich wskazania podczas odliczania. Przykład video poprawnego ustawienia zegara, możemy zobaczyć w wątku 7.2.1., gdzie zaprezentowany został film z przebiegiem pracy modułu „Modus Operandi” na przykładzie stołu ze zmiennym formatem pól numerycznych. O stołach ze zmiennym formatem pól numerycznych napisaliśmy w dalszej części tego wątku oraz w zagadnieniu 7.2.1 Ustawienia dodatkowe.
- **„5 – Pobranie danych z pól numerycznych”** – to w tym właśnie momencie dochodzi do pobrania kolorów z wszystkich pól numerycznych. Do pobrania kolorów musi dojść w momencie, kiedy wszystkie pola numeryczne są pozbawione wszelkich cieni, animacji po np. obstawieniu żetonów etc. czyli kiedy mają swoje naturalne kolory. Moment pobrania możemy precyzyjnie ustawić zegarami opisanymi powyżej.



Istnieją dwa warianty pobrania punktów identyfikacyjnych umożliwiające identyfikację liczb.

Standardowy – punkty są pobierane, kiedy gra wchodzi w stan – „koniec obstawiania” – (marker obstawiania zmienia swój kolor na inny niż ten, który wskazaliśmy podczas mapowania stołu), rozpoczyna się spin, zegar opóźniający nr 1 lub nr 2 opóźnia pobranie punktów identyfikacyjnych – (odliczanie zaczyna się niezwłocznie po zmianie koloru markera obstawiania), po czym następuje pobór danych z pól numerycznych.

Szybkie pobranie danych z pól numerycznych – w tej sytuacji moduł nie czeka z pobraniem punktów identyfikacyjnych do rozpoczęcia spinu, tylko są one pobierane po odliczeniu opóźnienia przez zegar nr 1 lub nr 2 przed rozpoczęciem nowej gry, czyli w czasie stanu gry „obstawianie” – (jeśli „atak” głównego wykresu jest aktywny i moduł „AutoMat” został uruchomiony to po obstawianiu lub po obstawieniu podtrzymującym grę, jeśli takie miało miejsce), zanim dojdzie do zaniku markera obstawiania. Jest to opcja przydatna w przypadku stołów, które na czas spinu zmieniają swój format graficzny, np. pola numeryczne robią się mniejsze lub w ogóle znikają z ekranu. W takiej sytuacji do pobrania punktów identyfikacyjnych z pól numerycznych musi dojść, zanim przestaną być widoczne lub zmienią swój format. Opcja ta jest dostępna w ustawieniach dodatkowych modułu „Modus Operandi” i jest ona uzupełnieniem opcji: „**Zmienny format pól liczbowych**” również dostępnej w ustawieniach dodatkowych. Obydwie opcje zostały szczegółowo opisane w wątku 7.2.1. Ustawienia dodatkowe.

- **„6 – Identyfikacja liczby”** – w czasie trwania tej procedury moduł „Monitoring” analizuje wszystkie punkty identyfikacyjne pod kątem zmiany ich kolorów. Jeśli na jednym z 37 pól numerycznych dojdzie do zmiany kolorów dwóch punktów identyfikacyjnych, oznaczać to będzie poprawną identyfikację wylosowanej liczby. Jeśli moduł wykryje więcej niż jedną liczbę, zostanie wyświetlone okno z wykresem pokazujące które liczby zostały wykryte. Informacja o tym, które liczby są omyłkowo wykrywane, pomoże nam zrozumieć, w którym momencie popełniliśmy błąd.



Poprawnie zidentyfikowane liczby zaczną być dopisywane do sesji po uruchomieniu i po procesie synchronizacyjnym modułu obstawiającego „AutoMat”. Jak pisaliśmy wcześniej, proces synchronizacyjny tego modułu dotyczy tylko stołów „Live”. W przypadku stołów „RNG” moduł obstawiający nie potrzebuje synchronizacji, więc poprawnie zidentyfikowane liczby zaczną być dopisywane do sesji od pierwszej poprawnie zidentyfikowanej liczby, jeśli wcześniej moduł „AutoMat” został uruchomiony.



Jeśli nasza mapa wraz z parametrami w module „Modus Operandi” dotychczas działała bez zarzutu i w pewnym momencie przestaje działać prawidłowo lub interfejs graficzny stołu ruletki w ogóle przestaje komunikować się z modułem „Monitoring”, oznaczać to będzie, że kasyno zmieniło nieco interfejs graficzny stołu. Są to przeważnie zmiany, których nie sposób dostrzec gołym okiem. W takiej sytuacji będzie trzeba zmapować stół ruletki kolejny raz. Do takich zmian może dochodzić w przypadku niektórych kasyn nawet kilka razy w roku.

W sekcji „AutoMat” kolejno wykonywane są:

- **„7 – Opóźnienie”** – w tym miejscu dochodzi do opóźnienia liczonego w sekundach do którego dochodzi po rozpoznaniu wylosowanej liczby i identyfikacji stanu gry „obstawianie” przez moduł „Monitoring”. Dzięki temu zegarowi opóźniającemu mamy czas na wszelkiego rodzaju akcje

związane z kontrolą gry w oknach liczb, grup, serii jak i na głównym interfejsie platformy. Po odliczeniu przez zegar ustawionej wartości wszystkie funkcje związane z atakiem liczb, grup, serii oraz wykresu głównego na czas spinu zostaną zablokowane i jeśli główny wykres został wcześniej zaatakowany dojdzie do obstawiania liczb przez moduł „AutoMat”.

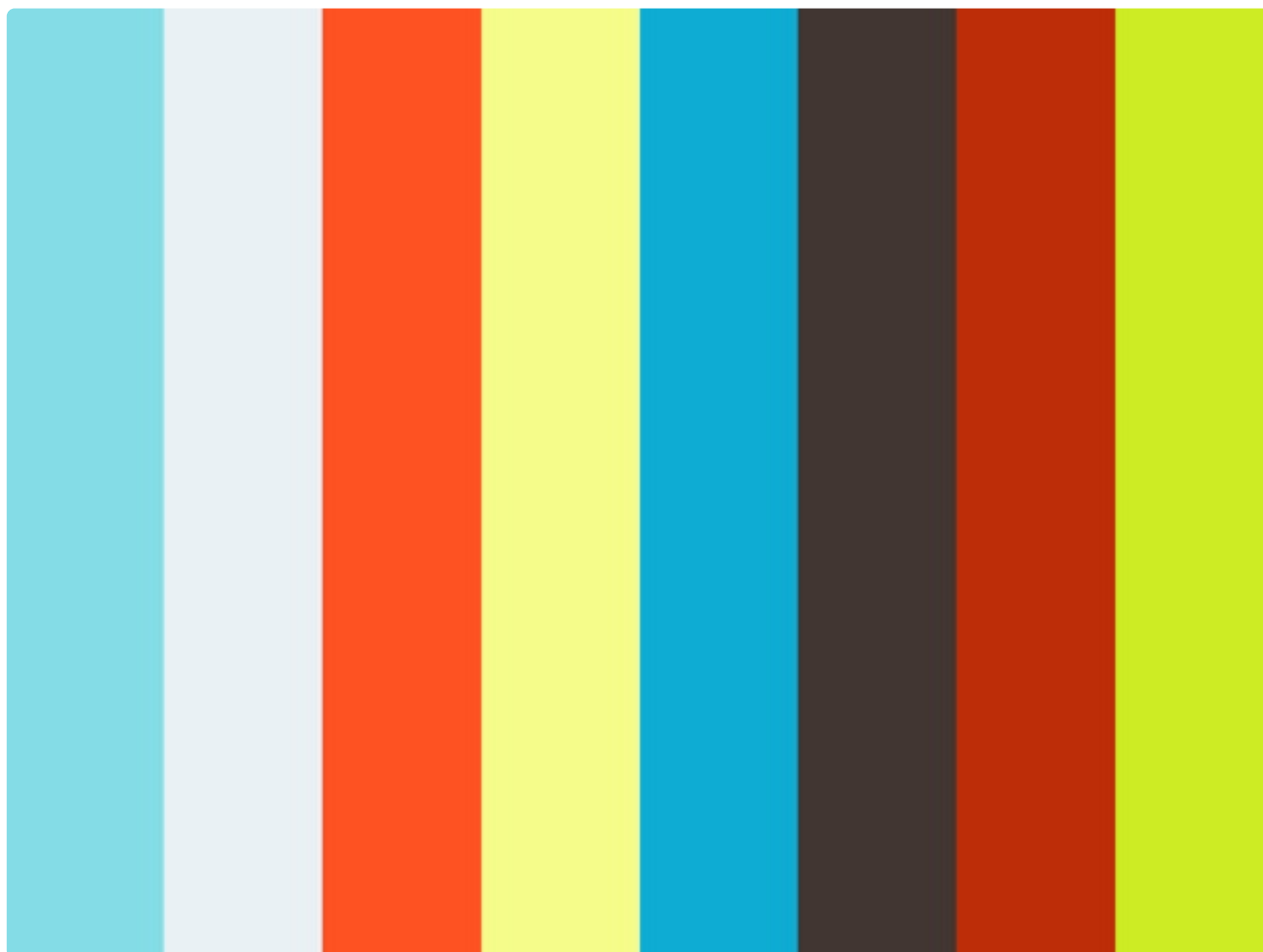
✿ Podczas odliczania czasu przez zegar nr 3 będzie można usłyszeć dźwięki ostrzegające o tym, że niebawem skończy się czas na reakcję użytkownika. Kiedy opóźnienie ustawione jest na więcej niż dwie sekundy, usłyszymy cztery dźwięki ostrzegające na końcu odliczania – trzy odliczające i jeden kończący, które różnią się od siebie, a w przeciwnym wypadku usłyszymy jeden dźwięk kończący. Po usłyszeniu dźwięku kończącego nie można już używać myszki, albowiem kontrolę nad kursorem przejmuje moduł „AutoMat”. To czy dźwięki odliczania będą słyszalne, czy też nie możemy ustawić w głównym oknie ustawień platformy. Jednak zalecamy pozostawić tę opcję aktywną.

- **„8 – Obstawianie”** – w tym miejscu dochodzi do wykonania procedury obstawiania, w której moduł „AutoMat” obstawia, usuwa bądź dokłada żetony na stole ruletki zgodnie z aktualnym stanem naszej strategii.
- Po zakończeniu pracy modułu obstawiającego „AutoMat” dojdzie do przesunięcia kursora.
- Jeśli po skończeniu pracy modułu kursor myszy zostanie gdzieś w sekcji pól numerycznych, to kursor zostanie przesunięty w jedno z dwóch miejsc:
 - 1 – jeśli nie ustawiliśmy punktu powrotu kursora na panelu sesji „Live” w głównym oknie platformy i funkcja ta jest nieaktywna, to kursor zostanie przesunięty w okolice środka żetonu „A”.
 - 2- jeśli natomiast pozycja powrotu kursora została wcześniej ustawiona i funkcja ta jest aktywna, to kursor w tej sytuacji pojawi się we wskazanej wcześniej pozycji.
- Jeśli po skończeniu pracy modułu kursor myszy pozostanie na którymś z przycisków, to kursor zostanie przesunięty tylko wtedy, kiedy aktywna jest funkcja powrotu kursora na panelu sesji „Live”.

✿ Przesunięcie kursora po obstawianiu lub jakiegokolwiek innej czynności związanej z pracą modułu „AutoMat” może okazać się niezbędne w przypadku niektórych stołów. Przykładowo: moduł obstawił liczby 3,4 oraz 5 na stole „Live” – (czyli nie musiał kliknąć przycisku „Spin”) i pozostał na polu numerycznym ostatnio obstawionej liczby. W przypadku wielu stołów można zauważyć, że kiedy kursor myszy znajduje się gdzieś w sekcji pól obstawiania, to cała ta sekcja robi się aktywna i np. zmienia swoje kolory. Żeby doszło do poprawnego pobrania kolorów punktów identyfikacyjnych, trzeba w takiej sytuacji przesunąć kursor myszy w jakieś neutralne miejsce i dzięki tej funkcji właśnie mamy taką możliwość. Standardowym punktem ucieczki kursora jest środek żetonu „A”, ale jak pisaliśmy przed chwilą, punkt ucieczki kursora możemy wskazać sami.

- **„9 – Spin”** – jeśli gramy na ruletce „RNG” to w tym momencie moduł „AutoMat” kliknie przycisk „Spin” lub „Powtórz/Spin” w celu rozpoczęcia kolejnej gry. W przypadku stołów „Live” procedura ta będzie pomijana a kolor jej opisu będzie czerwony.
- **„10 – Obstawianie synchronizacyjne – (tylko RNG)”** – pisaliśmy wcześniej, że jeśli w przypadku

stołów „RNG” nie ma możliwości puszczenia pustych spinów to żeby doszło do synchronizacji, moduł „AutoMat” przed wykonaniem spinu będzie musiał obstawić żeton „A” – podtrzymujący grę. Jest to właśnie miejsce, gdzie ta procedura zostanie wykonana, jeśli warunki te zostaną spełnione. W przeciwnym razie procedura ta zostanie pominięta, a jej opis będzie miał kolor czerwony.



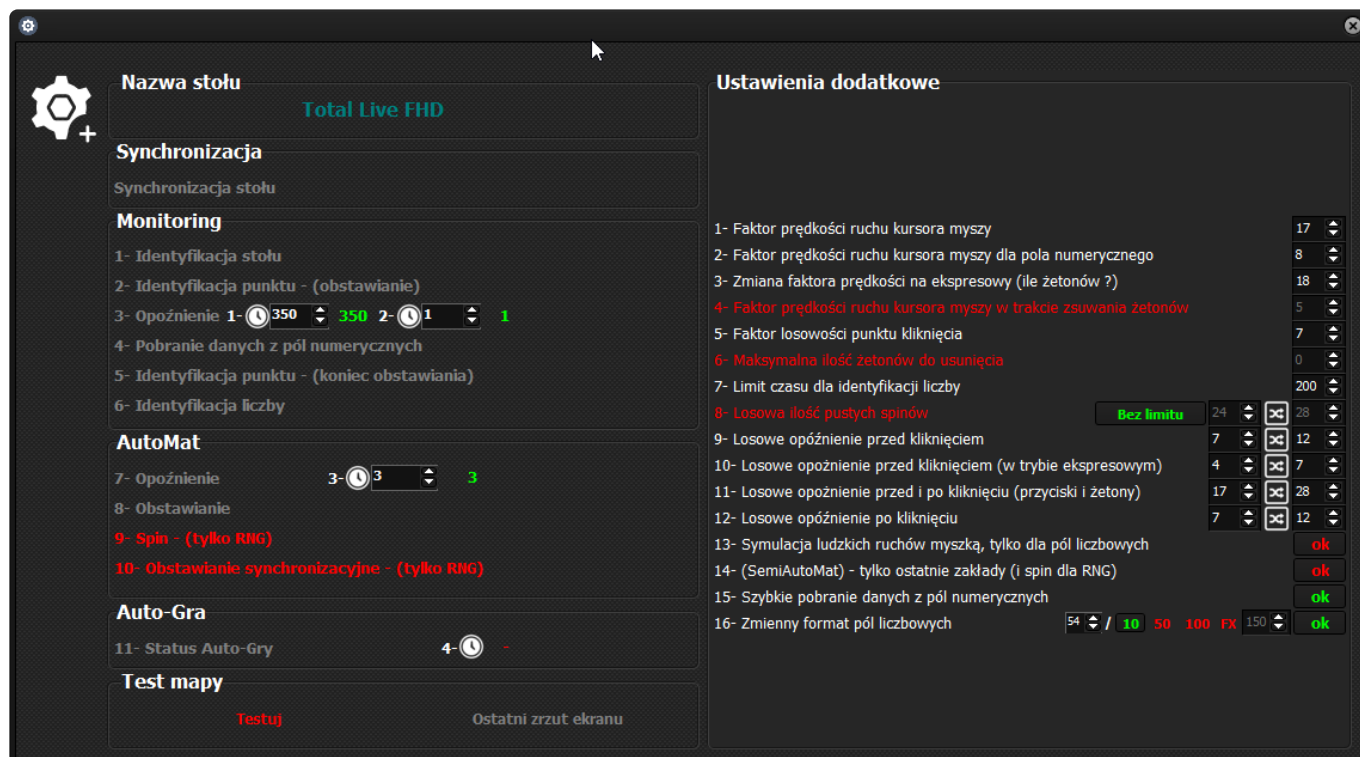
<https://player.vimeo.com/video/527278517>

Zobaczmy na filmie powyżej, jak wygląda przebieg pracy w module „Modus Operandi”.

- ✿ Na powyższym filmie mamy do czynienia ze standardową techniką pobrania punktów identyfikacyjnych, gdyż stół nie zmienia swojego formatu na czas spinu. Przykład video prezentujący technikę szybkiego pobrania punktów identyfikacyjnych w połączeniu z opcją „zmienny format pól liczbowych” na stole, na którym format pól liczbowych jest zmienny, możemy zobaczyć w wątku 7.2.1. Ustawienia dodatkowe.

Revision: 15

7.2.1. Ustawienia dodatkowe



Ustawienia dodatkowe będą dostępne po kliknięciu białej ikony zębatki z plusem widocznej w lewym górnym rogu modułu.

W tej sekcji modułu znajdują się następujące parametry:

- **„1 – Faktor prędkości ruchu kursora myszy”** – parametr ten określa prędkość, z jaką kursor myszy będzie poruszał się w czasie pracy modułu obstawiającego „AutoMat”. Zakres dla tego parametru wynosi 1 – 20 gdzie im więcej, tym szybciej.
- **„2 – Faktor prędkości ruchu kursora myszy dla pola numerycznego”** – parametr ten określa prędkość, z jaką kursor myszy będzie poruszał się nad polem numerycznym stołu w celu dołożenia bądź usunięcia żetonów. Zakres dla tego parametru wynosi 1 – 20 gdzie im więcej, tym szybciej. Parametr dostępny jest od wersji 1.0.8.519
- **„3 – Zmiana faktora prędkości na ekspresowy (ile żetonów ?)”** – ustawienie tego parametru np. na 5 spowoduje, że faktor prędkości ruchu kursora myszy – (szybkość poruszania się kursora) automatycznie zostanie ustawiony na maksymalną wartość, czyli 10 w momencie, kiedy suma żetonów do obstawienia i usunięcia przez moduł obstawiający „AutoMat” wyniesie pięć lub więcej. Jest on niezbędny z racji tego, że w przypadku jakiejś części ruletek dostępnych w sieci może dojść do sytuacji w której „AutoMat” będzie musiał obstawić np. 20 różnych liczb i nie zdąży tego zrobić, bo podstawowe ustawienie faktora prędkości było zbyt wolne. Dzięki temu parametrowi unikniemy takich sytuacji. Zakres dla tego parametru wynosi 0 – 36.



Parametr ten ma największe znaczenie w przypadku stołów „Live”, gdzie to nie my

jesteśmy odpowiedzialni za rozpoczynanie kolejnego spinu a np. krupier, jednak można go również stosować na stołach „RNG”, jeśli chcemy, żeby obstawienie większej ilości żetonów było szybsze – (oczywiście po przekroczeniu progu zadziałania mierzonego w ustawionej ilości żetonów uruchamiających tryb ekspresowy). Można również pokusić się o to, żeby od razu ustawić faktor prędkości na 10, czyli wartość maksymalną, ale chodzi o to, żeby nasz „AutoMat” zachowywał się jak najbardziej naturalnie – (humanoidalnie), czyli śpieszymy się tylko wtedy kiedy wymaga tego sytuacja.

- **„4 – Faktor prędkości ruchu kursora myszy w trakcie zsuwania żetonów”** – parametr ten określa prędkość, z jaką kursor myszy będzie poruszał się w trakcie zsuwania żetonów (technika nr 2 w procesie tworzenia mapy). Zakres dla tego parametru wynosi 1 – 20 gdzie im więcej, tym szybciej. – **Parametr dostępny od wersji 1.0.7**
- **„5 – Faktor losowości punktu kliknięcia”** – parametr ten służy do randomizacji punktu kliknięcia i jest mierzony w pikselach. Ustawienie tego parametru np. na 5 spowoduje, że każde kliknięcie w miejsca takie jak np. przyciski, pola numeryczne podczas obstawiania czy żetony, będzie za każdym razem klikane w nieco innym miejscu. W tym przypadku wszystkie punkty wskazane w procesie mapowania stołu, które muszą zostać kliknięte, będą za każdym razem, podlegały randomizacji, w osiach X oraz Y, w zakresie 0 – 5 pikseli. Ustawienie tego parametru na zero oznaczać będzie brak randomizacji, czyli de facto klikanie za każdym razem w te same punkty co nie jest zalecane. Zakres dla tego parametru wynosi 0 – 50.

! Należy ostrożnie podchodzić do tego parametru, gdyż jest on za każdym razem losowany od 0 do ustawionego zakresu. Jeśli ustawimy zbyt dużą liczbę pikseli, to może się okazać, że moduł obstawiający, zamiast obstawić liczbę 5, obstawi liczbę 8. Zasada jest taka, że im mniejsze pola numeryczne, tym mniejsza powinna być wartość tego parametru.

- **„6 – Maksymalna ilość żetonów do usunięcia”** – parametrem tym wskazujemy ilość żetonów, które mogą zostać usunięte ze stołu wybraną podczas mapowania techniką. O ile w przypadku usuwania żetonów np. prawym kliknięciem myszy rzecz dzieje się szybko i sprawnie tak w sytuacji, w której podczas mapowania stołu wybraliśmy opcję „przytrzymany lewy przycisk myszy z ruchem w określony punkt” – (zsuwanie żetonów) może zabraknąć nam czasu na usunięcie np. 20 żetonów ze stołu. Parametrem tym informujemy moduł obstawiający, ile maksymalnie żetonów może usunąć wybraną techniką, a po przekroczeniu tej wartości „AutoMat”, zamiast usuwać poszczególne żetony, obstawi wszystkie zaatakowane liczby, pomijając te nieaktywne, co będzie zdecydowanie szybszym rozwiązaniem. Zakres dla tego parametru wynosi 0 – 37.

* Parametr ten również największe znaczenie ma w przypadku stołów „Live”, gdzie to przeważnie krupier rozpoczyna kolejny spin, i czas rozpoczęcia kolejnej gry nie jest zależny od nas.

- **„7 – Limit czasu dla identyfikacji liczby”** – parametr ten wskazuje limit czasu dla identyfikacji liczby, liczony od momentu wykrycia stanu gry „obstawianie”, czyli naszego markera obstawiania. Z reguły do identyfikacji liczby dochodzi przed wykryciem markera obstawiania, ale jest tak wiele

różnych ruletek w sieci, że ciężko przewidzieć czy w przypadku któregoś stołu parametr ten nie będzie potrzebny. Jako przykład można podać tutaj ruletkę „Live”, w polskim kasynie „Total casino” gdzie podczas zmiany krupiera nie zawsze pojawia się zmiana graficzna dzięki której „Monitoring” może zidentyfikować liczbę. Jeśli nie dojdzie do identyfikacji liczby po wykryciu markera obstawiania i po wykorzystaniu limitu czasu ustawionego w tym parametrze zostaniemy poinformowani głosowo o niewykryciu wylosowanej w tej rozgrywce liczby, ale sesja będzie kontynuowana. Zakres dla tego parametru wynosi 0 – 999. Wartość każdej jednostki to 10 milisekund (100 = 1 sekunda).

! Należy sprawdzić, czy zmiana graficzna dzięki której „Monitoring” identyfikuje liczbę, pojawia się przed czy po wykryciu markera obstawiania. Jeśli po to należy ustawić odpowiedni limit, w którego czasie moduł będzie próbował zidentyfikować liczbę już po wykryciu stanu gry „obstawianie”.

- **„8 – Losowa ilość pustych spinów”** – dwa parametry określające przedział, w jakim będzie losowana ilość pustych spinów. Jeśli np. w lewym polu edycyjnym ustawimy wartość 10, a w prawym wartość 25, to ilość pustych spinów może wynosić od 10 do 25. Do losowania kolejnej ilości pustych spinów z ustawionego zakresu oraz zresetowania już wykonanych gier bez obstawiania dochodzi zawsze po wykonaniu obstawienia podtrzymującego grę natomiast do zresetowania tylko licznika pustych spinów, które zostały wykonane, dojdzie w momencie ataku wykresu głównego skutkującego obstawieniem żetonów na stole ruletki. Standardowy zakres dla tego parametru wynosi 0 – 999. Wartość zero w prawym polu edycyjnym jest jednoznaczna z brakiem możliwości puszczenia pustych spinów, czyli takich gdzie nie ma możliwości rozpoczęcia spinu bez obstawienia choćby minimalnego zakładu. Dostępny jest również tryb „Bez limitu”, który aktywujemy, klikając przycisk o tej samej nazwie. Opcja ta, kiedy jest aktywna, pozwala na nieograniczoną ilość pustych spinów. Kiedy aktywna jest opcja „Bez limitu” czcionka przycisku, którym aktywujemy tę opcję, zmienia kolor na jasnozielony.

! Zanim ustawimy wartość tego parametru, należy sprawdzić, na jak wiele pustych spinów pozwala nam dany stół. Jeśli po np. 40 pustych spinach zostaniemy poinformowani przez kasyno, że z racji braku akcji zostaliśmy odłączeni od serwerów kasyna, to oznaczać to będzie, że na właśnie tyle pustych gier możemy sobie pozwolić na tym stole. Ustawiając ten parametr, warto odjąć od górnej granicy kilka jednostek i wpisać 32 zamiast 40. Ruletki „Live” z reguły zawsze pozwalają na obserwację gry przez jakiś czas, natomiast w przypadku stołów „RNG” bywa różnie. Jeśli ruletka „RNG” nie ma możliwości grania pustych spinów, to trzeba ustawić wartość parametru w prawym polu numerycznym na zero.

- **„9 – Losowe opóźnienie przed kliknięciem”** – dwa parametry określające przedział, w jakim będzie losowane opóźnienie przed kliknięciem w pola numeryczne podczas obstawiania oraz usuwania żetonów. Jedna jednostka ma wartość 10 milisekund. Podobnie jak w poprzednim parametrze wartość opóźnienia jest losowana z zakresu podanego w polach edycyjnych. Do losowania opóźnienia dochodzi przed każdym kliknięciem. Zakres dla tego parametru wynosi 0 – 99, czyli maksymalne możliwe opóźnienie to 0,99 sekundy.

! Trzeba pamiętać, że parametr ten ma znaczenie dla czasu wykonywania całej procedury obstawiania.

- „**10 – Losowe opóźnienie przed kliknięciem (w trybie ekspresowym)**” – dwa parametry określające przedział, w jakim będzie losowane opóźnienie przed kliknięciem w pola numeryczne podczas obstawiania oraz usuwania żetonów z tą różnicą, że ustawienia tego parametru będą brane pod uwagę, kiedy dojdzie do przełączenia modułu obstawiającego w tryb ekspresowy. Tryb ten służy do szybkiego obstawiania więc i opóźnienia przed kliknięciami powinny być mniejsze. Jedna jednostka ma wartość 10 milisekund. Podobnie jak w poprzednim parametrze wartość opóźnienia jest losowana z zakresu podanego w polach edycyjnych. Do losowania opóźnienia dochodzi przed każdym kliknięciem. Zakres dla tego parametru wynosi 0 – 99, czyli maksymalne możliwe opóźnienie to 0,99 sekundy.

✿ Po co w ogóle opóźnienia przed klikaniem w pola numeryczne ? Bo tak jak pisaliśmy wcześniej, bardzo ważne jest, abyśmy zadbali o jak największą naturalność w procesie obstawiania. Może zdarzyć się również sytuacja, że któryś stół bez powyższych opóźnień nie będzie działał dobrze albo w ogóle. Gracz obstawiający żetony ręcznie zawsze generuje pewne opóźnienia między najechaniem kursorem na cel, a jego kliknięciem więc trzymajmy się praw natury. Nie należy jednak przesadzać z opóźnieniami, żeby cały proces obstawiania nie trwał zbyt długo. Opóźnienia dla tego parametru nie powinny być większe niż 80 milisekund a w trybie ekspresowym 40 **czyli ustawiając w polach edycyjnych 2 w lewym i 8 w prawym komputer będzie losował przed każdym kliknięciem opóźnienie w zakresie 20 – 80 milisekund bo jedna jednostka ma wartość 10 milisekund.**

- „**11 – Losowe opóźnienie przed kliknięciem (przyciski)**” – dwa parametry określające przedział, w jakim będzie losowane opóźnienie przed klikaniem w przyciski lub żetony. Opóźnienie to z reguły powinno być dłuższe aniżeli w przypadku klikania w pola numeryczne. Często jest tak, że przyciski funkcyjne lub żetony gry na stole ruletki pojawiają się lub ich stan zmienia się na aktywny dopiero po jakimś czasie od najechania na nie kursorem, więc warto dobrze przypatrzeć się, jak zachowują się przyciski Twojego ulubionego stołu do ruletki. Ustawienia rzędu 0,5 do 2 sekund w tym przypadku nie jest niczym nadzwyczajnym, ale zanim wpisujemy jakieś wartości w tym miejscu, warto najpierw sprawdzić czas reakcji przycisków w różnych sytuacjach. Zakres dla tego parametru wynosi 0 – 999, czyli maksymalne możliwe opóźnienie to 0,99 sekundy.

✿ Od wersji 1.0.8.519 zmianie uległo działanie parametru nr 11. Od teraz opóźnienie dotyczy kliknięcia przycisków, jak i wyboru żetonów (grający, podtrzymujący lub token czyszczący). Losowe opóźnienie z wybranego zakresu będzie od teraz dotyczyło akcji przed i po kliknięciu przycisku lub żetonu, a nie jak do tej pory tylko przed kliknięciem.

- „**12 – Losowe opóźnienie po kliknięciu**” – dwa parametry określające przedział, w jakim będzie losowane opóźnienie po kliknięciu. Parametr ten jest wspólny dla wszystkich klikanych punktów stołu. Zakres dla tego parametru wynosi 0 – 99, czyli maksymalne możliwe opóźnienie to 0,99 sekundy.

* Istnieje jeszcze coś takiego jak opóźnienie między wciśnięciem klawisza myszy i jego uwolnieniem, ale ten parametr został określony z góry przez nas. Jest on również losowany za każdym razem w czasie klikania poszczególnych klawiszy myszki – (a raczej symulacji klikania) i jest on losowany w zakresie podobnym do naturalnego.

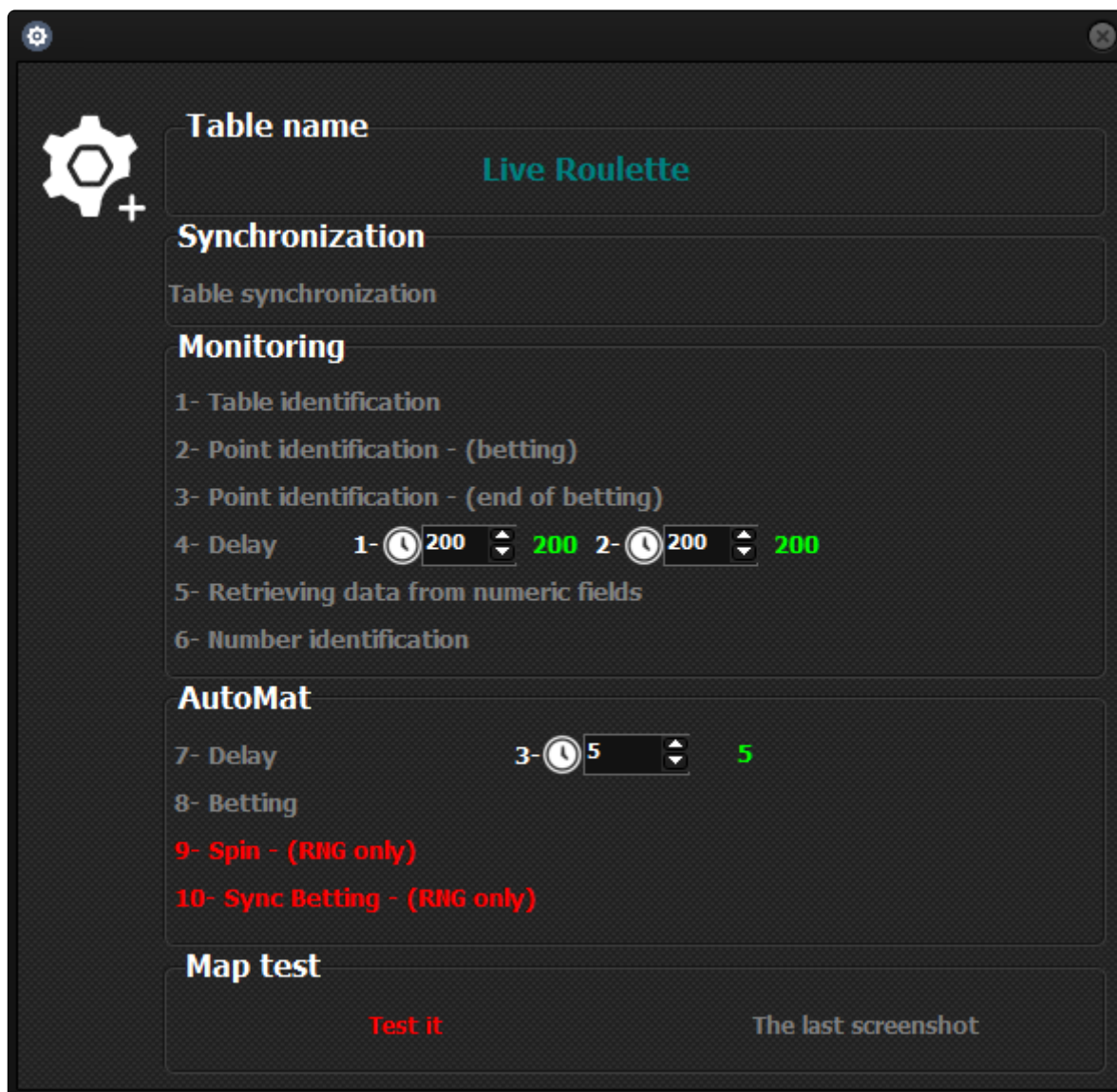
- **„13 – Symulacja ludzkich ruchów myszką, tylko dla pól liczbowych”** – opcja ta, kiedy jest aktywna, sprawi, że przesuwanie kursora myszy w sposób humanoidalny będzie miało miejsce, tylko w obrębie pól numerycznych natomiast na przyciskach kursor pojawiać się będzie natychmiast, nie wykorzystując do tego przesuwania kursora po ekranie. Kiedy opcja ta jest nieaktywna, to przesuwaniu się kursora w kierunku przycisków również towarzyszyć będzie naturalne przesuwanie się kursora po ekranie. Żeby aktywować tę opcję, klikamy na przycisk „ok”. Kiedy opcja ta jest aktywna, czcionka przycisku „ok” będzie miała kolor jasnozielony.

* Jeśli kursor myszy znajduje się na drugim monitorze to w sytuacji, kiedy moduł obstawiający będzie musiał dokonać jakiejś akcji na monitorze głównym, np. obstawianie żetonów, to kursor pojawi się niezwłocznie na monitorze głównym w jednym z zaprogramowanych miejsc. Do przeskoku kursora myszy między monitorami dochodzi bez efektu przesuwania go po ekranie.

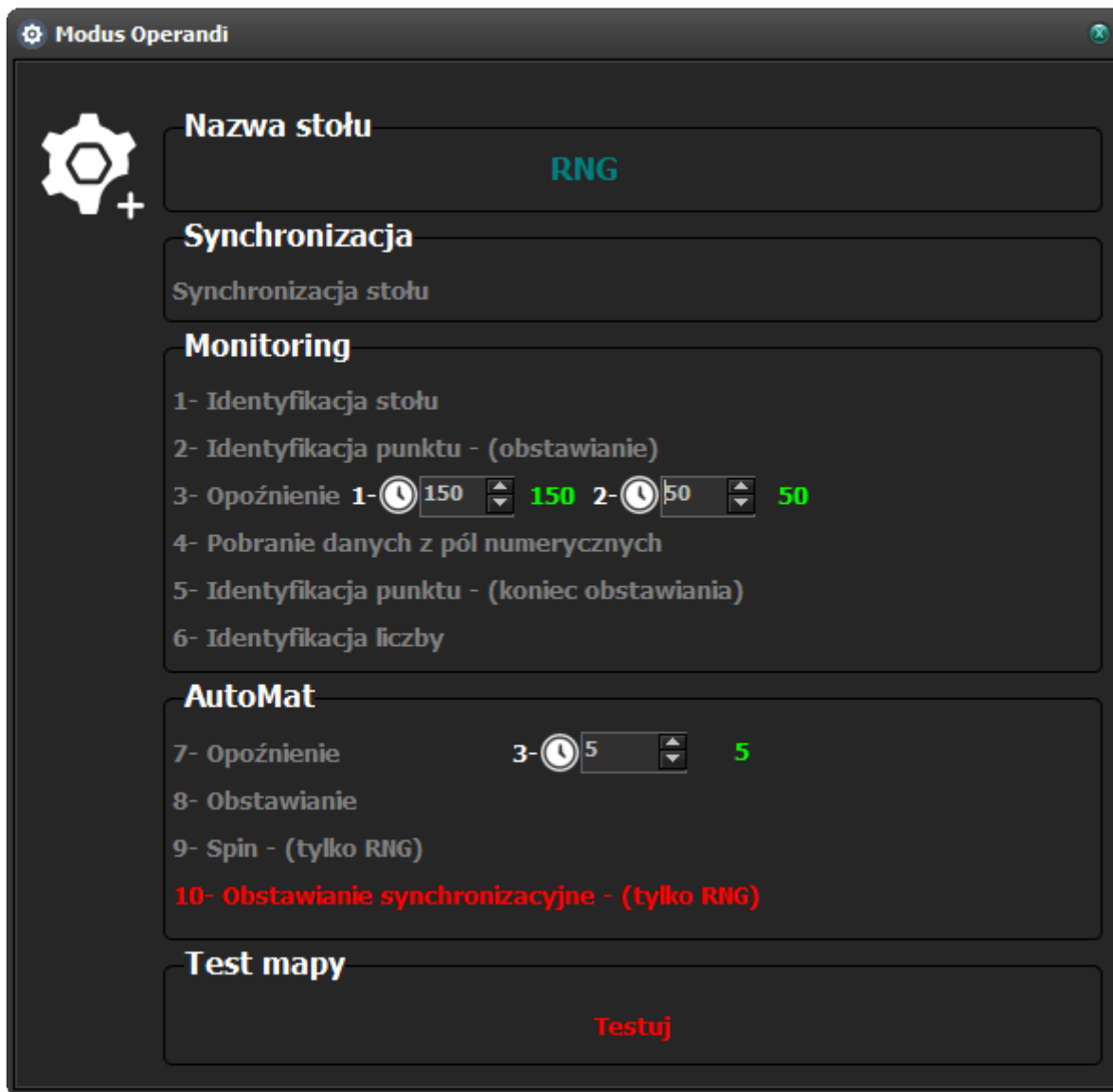
- **„14 – (SemiAutoMat) – tylko ostatnie zakłady (i spin dla RNG) ”** – opcja ta, kiedy jest aktywna, ogranicza działanie modułu obstawiającego „AutoMat” tylko do powtórzenia zakładów i do kliknięcia przycisków „Spin” lub „Powtórz/Spin” w przypadku stołów „RNG”. Z opcji tej możemy skorzystać, wtedy kiedy z jakiegoś powodu chcemy ręcznie obstawiać nasze żetony, a rolą modułu obstawiającego będzie tylko kontynuacja rozgrywki. Dla tego sposobu gry zaleca się korzystanie z trybu manualnego wybieranego w oknie wyboru strategii, ponieważ tylko wtedy obstawiane przez nas ręcznie żetony będą miały swoje odzwierciedlenie w zaatakowanych liczbach pod warunkiem, że zadamy o manualny atak na tych liczbach w oknach za nich odpowiedzialnych. Mówiąc krótko wszystkie liczby, które obstawiamy ręcznie na stole ruletki w trybie „SemiAutoMat”, powinny być zaatakowane manualnie w oknach platformy.

* Przycisk aktywujący tryb SemiAutoMat znajduje się również na panelu sesji „Live” w głównym oknie platformy i ma opis „Semi”.

- **„15 – Szybkie pobranie danych z pól numerycznych”** – opcja ta, kiedy jest aktywna, zmienia nieco kolejność wykonania procedur w module „Monitoring”. Pisaliśmy wcześniej, że w przypadku stołów o zmiennym formacie pól liczbowych, do pobrania kolorów z pól numerycznych w celu identyfikacji liczby musi dojść, zanim zmienią one swój format na czas spinu, czyli w stanie gry „obstawianie”. Do stołów o zmiennym formacie pól liczbowych zaliczane są stoły, których pola numeryczne na czas spinu zmieniają swój rozmiar, kolor, stają się niewidoczne etc. Opcję tą również aktywujemy, klikając przycisk „ok”. Kiedy opcja jest aktywna, czcionka przycisku „ok” będzie miała kolor jasnozielony.



Standardowe pobranie danych z pól numerycznych. W tym przypadku dane z pól numerycznych pobrane zostają w trakcie trwania spinu. Jest to rozwiązanie dla stołów, które nie zmieniają formatu pól numerycznych na czas spinu. Na powyższym zdjęciu procedura opóźniająca pobranie danych z pól numerycznych jest wykonywana jako czwarta, a pobranie danych zostanie zrealizowane w kroku nr pięć.



Szybkie pobranie danych z pól numerycznych. W tym przypadku do pobrania danych z pól numerycznych dochodzi jeszcze w stanie gry „obstawianie”. Jest to opcja dla stołów, które na czas spinu zmieniają format pól numerycznych. Na powyższym zdjęciu procedura opóźniająca pobranie danych z pól numerycznych jest wykonywana jako trzecia, a pobranie danych zostanie zrealizowane w kroku nr cztery.

* Kiedy aktywny jest moduł „AutoMat” i zaatakowany jest wykres główny platformy, to w momencie identyfikacji stanu gry „obstawianie” najpierw dojdzie do wykonania procedur modułu obstawiającego, a w następnej kolejności zostaną wykonane procedury modułu „Monitoring”.

* Opcja „Szybkie pobranie danych z pól numerycznych” została zaimplementowana w celu działania razem z aktywną funkcją „Zmienny format pól liczbowych”, lecz może okazać się, że któryś z użytkowników dojdzie do wniosku, że stół przez niego zmapowany może potrzebować tylko tej opcji do poprawnego działania. Ważne jest zrozumienie sposobu działania poszczególnych funkcji, żeby można było je wykorzystywać świadomie podczas procesu automatyzacji.

- **„16 – Zmienny format pól liczbowych”** – opcja ta, kiedy jest aktywna, ignoruje fakt, że wiele punktów identyfikacyjnych pól numerycznych zmieniło swój kolor na czas spinu, co normalnie oznaczałoby błąd w identyfikacji liczby i zatrzymanie pracy modułów „Monitoring” oraz „AutoMat”. W przypadku kiedy aktywujemy tę opcję, zanim dojdzie do próby identyfikacji wylosowanej liczby przez moduł „Monitoring”, muszą być spełnione dwa warunki, które oznaczać będą, że po zakończeniu spinu format pól liczbowych wrócił do stanu, w którym był mapowany i jest to stan, który pozwala na identyfikację liczby. Oto one:
- Ilość punktów identyfikacyjnych pól numerycznych musi być równa lub większa niż ta, która została ustawiona w polu edycyjnym. Oznacza to, że kiedy moduł „Monitoring” rozpozna, że ustawiona przez użytkownika ilość punktów identyfikacyjnych a konkretnie ich kolorów zgadza się z tymi wcześniej pobranymi, to oznaczać to będzie, że format stołu wrócił do stanu, w którym doszło do pobrania kolorów punktów identyfikacyjnych i jest to stan, gdzie „Monitoring” może zacząć identyfikację liczby, ale zanim do tego dojdzie, możemy ustawić dodatkowo opóźnienie opisane w następnym punkcie.
Dostępne jest pole edycyjne – (po lewej stronie), w którym ustawiamy ilość punktów do identyfikacji. Zakres to 1 – 74. Optymalna wartość dla tego parametru dla większości nam znanych stołów o zmiennym formacie pól numerycznych oscyluje wokół 50 do 60 punktów. Wartość ta nie powinna być mniejsza niż 30 i większa niż 70 punktów.
- Po rozpoznaniu żądanej ilości punktów identyfikacyjnych musi minąć zadany przedział czasu. Jest to opóźnienie ustawione przez użytkownika. W przypadku niektórych stołów powrót do formatu pól numerycznych umożliwiających identyfikację liczby może mieć np. jakąś animowaną formę i dlatego po rozpoznaniu niezbędnej liczby punktów identyfikacyjnych warto zastosować opóźnienie dające nam gwarancję, że format pól liczbowych jest w stu procentach zgodny z tym, kiedy kolory punktów identyfikacyjnych zostały pobrane przez moduł „Monitoring”, zanim doszło do zmiany formatu stołu na czas gry.

Przy wyborze opóźnienia mamy do dyspozycji przyciski:

- 10 – 100 milisekund czyli 0,1 sekundy.
- 50 – 500 milisekund czyli 0,5 sekundy.
- 100 – 1000 milisekund czyli 1 sekunda.
- FX – (Flexible z ang. elastyczny) w przypadku tej opcji sami określamy opóźnienie.

Czcionka aktywnej opcji ma kolor jasnozielony.

✿ Każda jednostka tego opóźnienia ma wartość 10 milisekund tak więc żeby ustawić opóźnienie rzędu jednej sekundy, należy ustawić wartość pola edycyjnego „FX” na 100. Klikając strzałki pola edycyjnego w przypadku ustawienia „FX”, zmieniamy tę wartość co 10, czyli 100 milisekund – (0,1 sekundy).

13- Szybkie pobranie danych z pól numerycznych			ok
14- Zmienny format pól liczbowych	54 /	10 50 100 FX 150	ok

Popatrzmy na przykład ustawień powyżej. Wartość dla punktów identyfikacyjnych została ustawiona na

54 – (wszystkich mamy 74, bo 37 pól numerycznych 0 – 36 i na każdym z nich dwa punkty identyfikacyjne).

Reasumując, procedura identyfikująca wylosowaną liczbę zacznie swoją pracę, kiedy przynajmniej 54 punkty identyfikacyjne – (a konkretnie ich kolory) pul numerycznych będą zgodne z tymi pobranymi przed zmianą formatu i od tego momentu upłynie 500 milisekund – (0,5 sekundy) czasu.

! W przypadku stołów ze zmiennym formatem pól numerycznych ważne jest, żeby do zmiany graficznej jednego z 37 pól numerycznych pozwalającej na identyfikację wylosowanej liczby dochodziło w czasie kiedy format pól numerycznych ma tę samą formę, jaką ma w chwili kiedy istnieje możliwość obstawiania żetonów, czyli jest on tożsamy z formatem, kiedy dochodzi do pobrania punktów identyfikacyjnych przez moduł „Monitoring”. Również podczas procesu mapowania stołu trzeba pamiętać o tym, żeby mapowane były pola numeryczne w czasie kiedy ich format jest tożsamy z tym, w którym dochodzi do zmiany graficznej pozwalającej na identyfikację liczby. Mówiąc krótko podczas mapowania stołu modułem „Mapper”, zanim użyjemy funkcji „Target”, musimy mieć pewność, że format stołu jest odpowiedni. Jeśli podczas procesu mapowania zrobimy zrzut graficzny stołu w czasie trwania spinu, który na czas gry zmienił swój format, to taka mapa będzie bezużyteczna. Każdego ze zrzutów musimy dokonać w stanie gry „aktywne zakłady”, kiedy istnieje możliwość obstawiania. Warto przypomnieć, że często stoły ruletek w kasynach internetowych mogą mieć opcję zmiany formatu graficznego stołu. Warto zatem sprawdzić, czy istnieje opcja zmiany formatu graficznego stołu ruletki w ustawieniach graficznych stołu, zanim zaczniemy proces mapowania i dobór parametrów, bo może okazać się, że jeden z dostępnych formatów może być mniej wymagający w procesie automatyzacji.



<https://player.vimeo.com/video/533115235>

Powyżej przykład video stołu ze zmiennym formatem pól numerycznych. Start modułu „Monitoring” następuje w trakcie spinu. Poniżej w podpunktach opisaliśmy do jakich czynności doszło na wyświetlonym filmie:

1. **Moduł sprawdza format stołu** – 4 punkty identyfikacyjne wskazane podczas mapowania.
2. **Zaczyna się proces synchronizacji.**
3. **Moduł wyczekuje na pojawienie się markera zakładów aktywnych** – (marker obstawiania), czyli de facto na pojawienie się piksela o takim samym kolorze jak ten, który wskazaliśmy podczas mapowania stołu w określonym punkcie.
4. Jako że moduł obstawiający nie jest aktywny, to nie dochodzi do obstawiania żetonów, a **moduł przechodzi od razu do opóźnienia za pomocą zegara nr 1** – (w tym przypadku zegar ustawiony jest na 200, co teoretycznie oznacza opóźnienie rzędu dwóch sekund, ale jak pisaliśmy wcześniej w przypadku zegarów opóźniających nr 1 i nr 2 szybkość ich działania jest zależna od szybkości danego komputera).
5. Po dokonany opóźnieniu (200 jednostek zegara) **dochodzi do pobrania kolorów punktów identyfikacyjnych** ze wszystkich pól numerycznych. Warto zwrócić uwagę, że okrąg, który pojawił się na polu numerycznym liczby wylosowanej „19”, zanika, zanim zostaną pobrane kolory punktów identyfikacyjnych. Jeśli zegar opóźniający ustawiony byłby np. na 100, to w przypadku pola numerycznego 19 doszłoby do błędnego pobrania kolorów punktów identyfikacyjnych, albowiem animowany okrąg w tym czasie dalej wyświetlany jest w polu tej liczby. Zegary opóźniające są właśnie po to, żeby moment ten precyzyjnie ustawić.

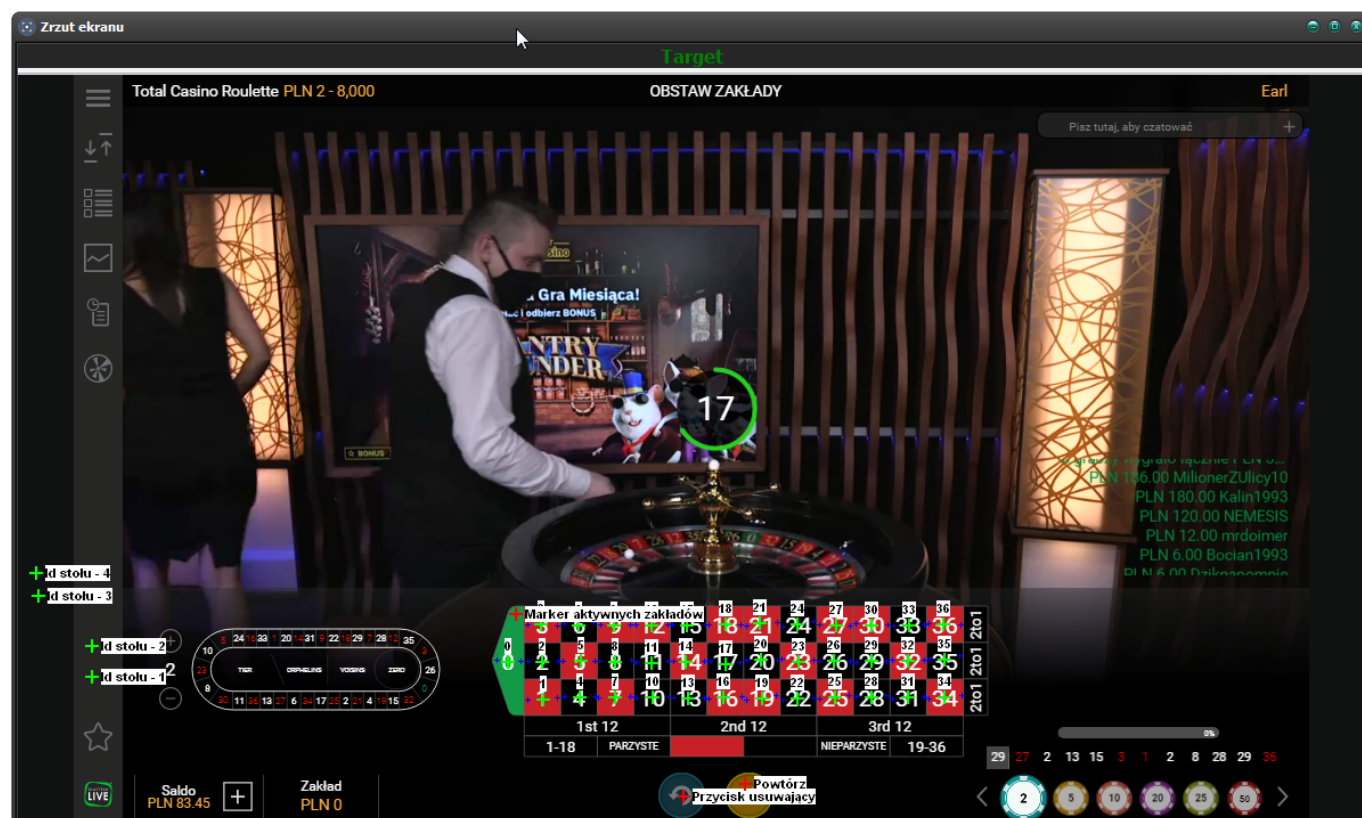
! Przypominamy jeszcze raz, że do pobrania kolorów punktów identyfikacyjnych pól numerycznych musi dojść, kiedy pola numeryczne są pozbawione wszelkich animacji, cieni etc., czyli wtedy kiedy mają swoje naturalne kolory, a w przypadku stołów ze zmiennym formatem pól numerycznych do pobrania musi dojść, zanim stół zmieni swój format na czas gry.

6. **Moduł wyczekuje na zanik markera zakładów aktywnych** – (marker obstawiania), czyli de facto na zmianę koloru piksela na inny niż ten, który wskazaliśmy podczas mapowania stołu w określonym punkcie.

7. **Jako że w tym przypadku mamy do czynienia ze stołem o zmiennym formacie pól liczbowych** to moduł zamiast od razu przejść do analizowania wszystkich pól numerycznych w celu wykrycia zmiany kolorów i tym samym wykrywania liczby najpierw czeka aż zostaną spełnione dwa warunki o których była mowa wcześniej to znaczy:

- Moduł sprawdza, czy przynajmniej 54 punkty identyfikacyjne (konkretnie ich kolory) są w odpowiednim miejscu.
 - Po wykryciu minimalnej ilości kolorów na odpowiednich miejscach – (54 w tym przypadku) oznaczających, że format pól numerycznych zmienił się na właściwy, dochodzi do zadanego opóźnienia, po którym zaczyna się próba identyfikacji liczby.
8. Po pierwszym wykryciu liczby a następnie kolejnym wykryciu markera aktywnych zakładów dochodzi do zakończenia procesu synchronizacji. W tym momencie można już uruchomić moduł obstawiający „AutoMat”.

! Na powyższym filmie do zakończenia procesu synchronizacji dochodzi dopiero w momencie kolejnego pobierania punktów identyfikacyjnych pól numerycznych, a nie w momencie wykrycia stanu gry „obstawianie” po pierwszym wykryciu liczby jak pisaliśmy wcześniej. Był to błąd w kodzie, który został już skorygowany. Należy również pamiętać to, o czym pisaliśmy już wcześniej, że moduł „AutoMat” także potrzebuje jednej gry na synchronizację.



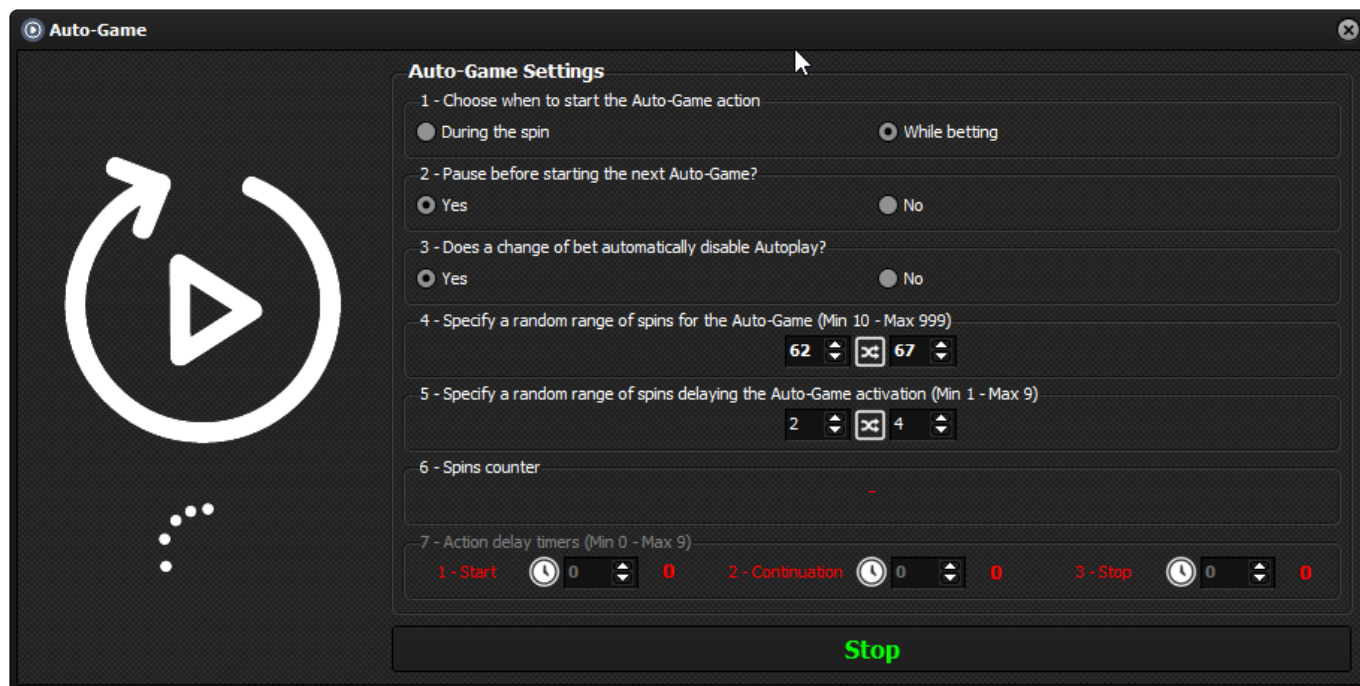
Na powyższym zdjęciu możemy zobaczyć wszystkie punkty mapy stołu zaprezentowanego wcześniej na filmie video. Warto zwrócić uwagę, w którym miejscu został ustawiony „marker zakładów aktywnych”. Jest to obszar pola numerycznego liczby zero, który na czas trwania spinu zmienia swój rozmiar na mniejszy, po czym po wylosowaniu liczby wraca do swojego pierwotnego rozmiaru i tak jak w tym przypadku może służyć jako „marker zakładów aktywnych”- (inaczej marker obstawiania).

* Na rzucie mapy nie zostały wyświetlone pozycje żetonów gry, gdyż na tę chwilę nie zostały jeszcze wskazane.

* Wszystkie ustawiane parametry dotyczą konkretnej mapy i są zapisywane do pliku w momencie zamknięcia okna modułu „Modus Operandi”.

Revision: 10

7.3. Moduł „Auto-Gra”



Moduł Auto-Gra.

Moduł Auto-Gra pozwala platformie na przejęcie kontroli nad funkcją Auto-Gra danego stołu. Jest to taki „robot”, który obstawia za nas żetony pod warunkiem, że stawiamy cały czas ten sam zakład. Większość stołów do ruletki posiada taką opcję. Przykładem użycia może być np. technika gry jednym żetonem. Trend wzrostowy może trwać na poszczególnych liczbach wiele tysięcy gier, więc mądrym podejściem jest nie klikać w przycisk „Powtórz zakład” 12 godzin dziennie tylko wykorzystać opcje Auto-Gry. Od wersji 1.0.5 moduł Auto-Gra jest do waszej dyspozycji.



Z modułu Auto-Gra można skorzystać tylko na ruletce Live (video streaming). Moduł nie obsługuje ruletki RNG.

Zanim zaczniemy opisywać poszczególne parametry modułu Auto-Gra przejdziemy najpierw do tworzenia mapy Auto-Gry.

Revision: 6

7.3.1. Tworzenie mapy Auto-Gry



Warunek, jaki musi być spełniony, aby rozpocząć tworzenie mapy Auto-Gry to wcześniej utworzona mapa stołu.

The screenshot shows the 'Mapper' application window with the following sections:

- Step 1 - Table number and name:** A list of 10 tables. Table 1 is selected and named 'Live Roulette'.
- Step 2 - Table options:**
 - Deleting a token: ☐ Right mouse button, ☐ Holding the left mouse button and moving to a specific point, ☐ Cleaning token with left mouse button, ☐ A button that removes tokens, starting with the last one placed.
 - Live / RNG table: ☐ Live, ☐ RNG.
 - Does the RNG table have a (Repeat / Spin) button?: ☐ Yes, ☐ No.
- Step 3 - Table map section:**
 - Buttons: Target, Start, Reset, Map point update, Map for Auto - Game.
 - Progress bars: 0% and 0%.
- Info:**
 - Map point: 0 of 117
 - Pixel color: -
 - X-axis: x
 - Y-axis: y
 - Number mapped: 0
 - Point: 0 of 3
- Tips:** Select the parameters of steps 1 and 2, then in the section of step No 3 press "Target" and "Start".
- Exit:** A red button at the bottom right.

Czynność nr 1

Uruchamiamy moduł "Mapper" i klikamy przycisk "Mapa Auto-Gry".

Czynność nr 2

Klikamy nr stołu, dla którego chcemy stworzyć mapę Auto-Gry. Jeśli mapa Auto-Gry dla danego stołu ruletki została wcześniej utworzona, to program zapyta nas „Czy zastąpić istniejącą mapę Auto-Gry ?”.

The screenshot shows the 'Auto-Game map' configuration window with the following sections:

- 1 - The action that starts the Auto-Game:** Radio buttons for x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8.
- 2 - The action to continue the Auto-Game:** Radio buttons for Yes and No (selected).
- 3 - Number of clicks for the Auto-Game continuation:** Radio buttons for x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8.
- 4 - The action that stops the Auto-Game:** Radio buttons for x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8.
- 5 - Active Auto-Game marker:** Radio buttons for Yes and No.

Czynność nr 3

W tym momencie pojawi się okno z wyborem opcji oraz ilości kliknięć, które trzeba będzie sprecyzować.

Sekcja nr 1 – Akcja uruchamiająca Auto-Grę

Aby uruchomić Auto-Grę na danym stole grając ręcznie, trzeba po prostu kliknąć kilka punktów w odpowiednim momencie. My musimy to samo zrobić za pomocą modułu Auto-Gra, wskazując mu poszczególne miejsca na interfejsie stołu do ruletki, które program kliknie, w odpowiedniej chwili. Zazwyczaj akcja uruchamiająca Auto-Grę wygląda tak:

1 – klikamy w menu Auto-Gry

2 – klikamy ilość spinów Auto-Gry

3 – klikamy w przycisk „Start” Auto-Gry

Tak więc w tym przypadku akcja uruchamiająca Auto-Grę składa się z trzech kliknięć, zatem w sekcji pierwszej wybieramy **x3**, dzięki czemu program od tej chwili będzie wiedział, że potrzeba dokładnie takiej liczby kliknięć, aby uruchomić Auto-Grę.

- ! Trzeba pamiętać, że każdy stół do ruletki może mieć inny schemat uruchamiania Auto-Gry. Zanim zaczniemy mapować punkty Auto-Gry należy sprawdzić, ile kliknięć wymaga każda z akcji. Kolejną rzeczą, o której trzeba pamiętać podczas mapowania Auto-Gry to fakt, że po każdej wykonanej przez program akcji, menu Auto-Gry musi być obligatoryjnie zamykane. Przykład:
- 1 – kliknięcie otwierające menu Auto-Gry.
 - 2 – akcja uruchamiająca, kontynuująca bądź kończąca Auto-Grę.
 - 3 – zamknięcie menu Auto-Gry (jeśli nie zamknęło się samo).

- ! Zamknięcie menu Auto-Gry może być zrealizowane po stronie kasyna np. (menu zamknie się samo po kliknięciu przycisku „Start”) lub za pomocą dodatkowego kliknięcia po stronie modułu Auto-Gra. Najważniejsze, aby po skończeniu każdej akcji menu Auto-Gry było niewidoczne.

- ! Jeśli program uruchomi którąś z akcji Auto-Gry, po czym jej menu nie zostanie zamknięte, oznaczać to będzie, że źle stworzyliśmy mapę Auto-Gry.

Sekcja nr 2 – Akcja kontynuująca Auto-Grę Niektóre stoły do ruletki umożliwiają nam kontynuację Auto-Gry bez uprzedniego jej zatrzymania. Oto przykład z możliwością kontynuacji:

Wybraliśmy 50 spinów Auto-Gry. Po rozegraniu 45 spinów zostało nam jeszcze 5 do zakończenia Auto-Gry, ale nie chcemy, aby gra została przerwana i w tym celu chcemy spowodować, aby ilość spinów Auto-Gry znowu wynosiła 50. Jeśli nasz stół do ruletki ma możliwość kontynuacji Auto-Gry bez jej zatrzymywania to najczęściej uruchomienie akcji kontynuującej wygląda tak:

1 – klikamy menu Auto-Gry.

2 – klikamy wskaźnik ilości spinów na 50.

3 – klikamy ponownie menu Auto-Gry, żeby je zamknąć (jeśli nie zamknęło się samo).

* Jeśli nasz stół ruletki ma możliwość kontynuacji Auto-Gry bez jej uprzedniego zatrzymania, to w sekcji nr 2 wybieramy „Tak”, w przeciwnym wypadku wybieramy „Nie”.

* Należy pamiętać, że nie wszystkie stoły mają taką możliwość. W wielu przypadkach program będzie musiał najpierw wyłączyć Auto-Grę, aby następnie uruchomić ją ponownie. Jeśli nie mamy pewności czy nasz stół do ruletki ma możliwość kontynuacji bez zatrzymywania Auto-Gry to należy to wcześniej sprawdzić.

Sekcja nr 3 – Ilość kliknięć dla kontynuacji Auto-Gry

Jeśli wybierzemy możliwość kontynuacji, to również trzeba podać odpowiednią ilość kliknięć dla akcji kontynuacji Auto-Gry. W tym przykładzie są to również trzy kliknięcia.

Sekcja nr 4 – Akcja kończąca Auto-Grę

W przypadku tej akcji również trzeba sprecyzować liczbę kliknięć, dzięki której program będzie mógł zatrzymać Auto-Grę. W tym przykładzie zastosujemy jedno kliknięcie. Oczywiście jest to tylko przykład. Trzeba sprawdzić u siebie, ile kliknięć jest potrzebnych, aby wyłączyć Auto-Grę i ewentualnie zamknąć menu Auto-Gry.

Sekcja nr 5 – Marker aktywnej Auto-Gry

Marker aktywnej Auto-Gry jest podobny w swoim działaniu do markera obstawiania mapy stołu. Jest to jakiś punkt graficzny (piksel) na interfejsie graficznym stołu ruletki, który w czasie aktywnej Auto-Gry ma inny kolor. Dzięki temu program będzie posiadał dane o tym, czy uruchomiona wcześniej Auto-Gra cały czas jest aktywna. Może się okazać, że przez złe połączenie internetowe Auto-Gra została przerwana i gdy nie wskażemy markera aktywności Auto-Gry program nie będzie miał dostępu do tej informacji. Może wówczas dojść do poważnych błędów w działaniu programu dlatego, jeśli tylko jest możliwość wskazania markera aktywności Auto-Gry należy to zrobić.

Kiedy wybierzemy już wszystkie opcje, możemy zamknąć okno z parametrami Auto-Gry i przejść do mapowania. Jeśli któraś z opcji nie została doprecyzowana, to zostaniemy o tym poinformowani i okno parametrów wyświetli się ponownie w celu wybrania prawidłowych wartości.

* Zanim wykonamy zrzut interfejsu stołu ruletki, trzeba pamiętać, że wymiary oraz położenie stołu musi być takie samo jak podczas mapowania stołu – (zmaksymalizowana karta przeglądarki lub tryb pełnoekranowy).

Czynność nr 4

Klikamy przycisk „Target”

Czynność nr 5

Klikamy przycisk „Start”

* Pamiętaj, że w module „Mapper” w jego prawej części znajduje się sekcja informacyjna podpowiadająca nam co mapować w danej chwili.



<https://player.vimeo.com/video/767647585>

Powyżej znajduje się film prezentujący proces tworzenia mapy Auto-Gry na stole bez możliwości kontynuacji.

Opiszę teraz każdy krok wykonany w filmie instruktażowym.

1- Obstawiliśmy zakład, żeby móc uruchomić Auto-Grę w celu sprawdzenia ilości kliknięć potrzebnej do uruchomienia Auto-Gry. Okazało się, że potrzeba trzech kliknięć, aby uruchomić Auto-Grę. Zauważ, że po kliknięciu przycisku „Start” na końcu akcji menu Auto-Gry zamknęło się automatycznie, więc nie musieliśmy programować dodatkowego kliknięcia, aby tak się stało.

2- Następnie sprawdziliśmy, ile kliknięć potrzebnych jest, żeby uruchomić akcję kończącą Auto-Grę. W tym przypadku wystarczyło tylko jedno kliknięcie. Dało nam to też wiedzę, że na tym stole nie ma możliwości kontynuacji Auto-Gry bez jej uprzedniego wyłączenia. Więc wiemy od tej chwili, że jest to stół, w którym musimy zaznaczyć brak możliwości kontynuacji.

3- W kolejnym kroku klikamy przycisk „Mapa Auto-Gry”, wybieramy numer stołu, uruchamiamy menu Auto-Gry (tak, żeby było widać punkty, które chcemy wskazać), a następnie klikamy przycisk „Target” oraz „Start”.

* Pamiętajmy, że możemy używać funkcji „Target” nieskończenie wiele razy, więc nie ma problemu, żeby uchwycić wszystkie punkty.

4- Wskazujemy po kolei wszystkie punkty uruchamiające Auto-Grę.

- menu
- ilość spinów
- przycisk „Start”

5- Kolejny krok to wskazanie wszystkich punktów inicjujących zakończenie Auto-Gry. W tym przypadku to jedno kliknięcie.

6- Następnie wskazujemy pozycję przycisku „Cofnij zakład”. Jest on niezbędny do poprawnego działania całości.

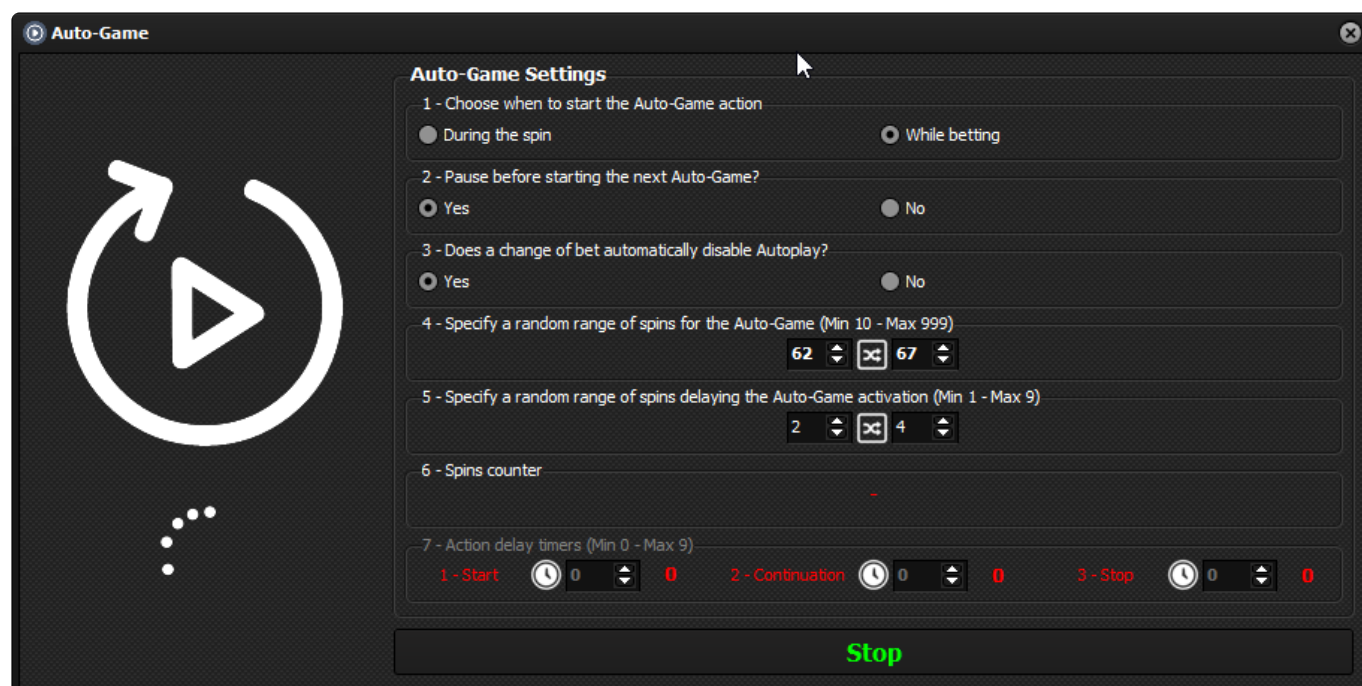
7- Na samym końcu wskazujemy pozycję markera aktywnej Auto-Gry. Jako że nasza Auto-Gra nie była aktywna w czasie zrzutu ekranu, to musieliśmy zamknąć ostatni zrzut, postawić zakład, uruchomić Auto-Grę (tak, żeby marker był widoczny) i ponownie zrobić zrzut za pomocą przycisku „Target”. Teraz będziemy mogli wskazać poprawnie marker aktywnej Auto-Gry. Naszym markerem jest czarny okrąg, w którego środku wyświetlana jest ilość pozostałych spinów Auto-Gry.



Tak właśnie wygląda proces tworzenia mapy Auto-Gry. Trzeba pamiętać, że wszystko trzeba robić spokojnie, żeby nie popełnić żadnych błędów. Kiedy mapa zostanie już stworzona, możemy przejść do głównego modułu Auto-Gry (wątek 7.3.2) i ustawić resztę niezbędnych parametrów.

Revision: 27

7.3.2. Ustawienia modułu Auto-Gry



Sekcja nr 1 – Wybierz moment uruchamiania akcji Auto-Gry

W tej sekcji wybieramy moment, w którym akcje Auto-Gry będą uruchamiane.

W trakcie spinu – jeśli zostanie wybrana ta opcja to wszystkie możliwe akcje Auto-Gry będą realizowane w trakcie trwającego spinu, czyli w momencie, kiedy nie można już obstawiać.

W trakcie obstawiania – jeśli zostanie wybrana ta opcja to wszystkie akcje Auto-Gry będą realizowane w trakcie obstawiania, czyli w momencie, kiedy można obstawiać.

* Auto-Gra przeznaczona jest raczej do gry niewielką ilością żetonów, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zagrać większą ilością tokenów. Trzeba jednak pamiętać, że samo obstawianie oraz zegary opóźniające zabierają trochę czasu, a tego w ruletce Live nie zawsze jest zbyt wiele, dlatego trzeba sprawdzić, czy wszystko działa w miarę szybko, sprawnie i bezbłędnie. Dobrym wyborem może okazać się uruchamianie akcji Auto-Gry w czasie spinu, bo zaoszczędzi nam to czasu dla samego obstawiania, ale trzeba sprawdzić, czy na danym stole istnieje taka możliwość. Poza tym nawet w tym przypadku są wyjątki i program będzie musiał czasami dokonać jakiejś akcji w czasie obstawiania, nawet jeśli wybrana została opcja „W trakcie spinu”.

Sekcja nr 2 – Przerwa przed uruchomieniem kolejnej Auto-Gry?

W tej sekcji mamy do wyboru dwie możliwości:

- Tak – ten wybór spowoduje losową przerwę w uruchomieniu kolejnej serii spinów Auto-Gry, kiedy ilość naszych spinów w sekcji nr 5 dojdzie do zera. Przez wylosowaną ilość spinów program będzie klikał “powtórz zakłady” (jeśli zakład będzie ten sam) i dopiero po odliczeniu losowej ilości spinów uruchomi ponownie Auto-Grę. Zakres losowości dla tego parametru znajduje się w sekcji

nr 4.

- Nie – ten wybór spowoduje niezwłoczne uruchomienie akcji uruchamiającej start Auto-Gry, kiedy licznik spinów w sekcji nr 5 dojdzie do zera.

Sekcja nr 3 – Czy zmiana obstawienia automatycznie dezaktywuje Auto-Grę?

- Tak – ten wybór spowoduje, że do zmiany w obstawieniu dojdzie bez uprzedniego wyłączenia Auto-Gry przez program, czyli stół ruletki, na której gramy automatycznie dezaktywuje Auto-Grę w przypadku zmiany w obstawieniu.
- Nie – ten wybór spowoduje, że do zmiany w obstawieniu dojdzie po uprzednim wyłączeniu Auto-Gry przez program, czyli stół ruletki, na której gramy nie dezaktywuje Auto-Gry w przypadku zmiany w obstawieniu.

! Zanim zdecydujemy się użyć tej funkcji, należy sprawdzić najpierw, czy zmiana w obstawieniu w trakcie aktywnej Auto-Gry wyłączy ją.

Sekcja nr 4 – Określ losowy przedział ilości spinów dla Auto-Gry

Tymi dwoma parametrami określamy losową ilość spinów Auto-Gry.

! Prawy parametr musi być zawsze mniejszy od ilości którą wskazaliśmy podczas tworzenia mapy Auto-Gry !

Sekcja nr 5 – Określ losowy przedział ilości spinów opóźniających aktywację Auto-Gry

W sekcji tej określamy zakres losowości dla spinów opóźniających uruchamianie akcji Auto-Gry. Spiny opóźniające będą aktywne nawet, wtedy kiedy w sekcji nr 2 wybraliśmy opcję "Nie", ale tylko wtedy kiedy dojdzie do zmiany w zakładzie. Jeśli natomiast zakład przez wiele gier będzie taki sam, to wtedy program będzie brał pod uwagę opcję wybraną w sekcji nr 2.

Sekcja nr 6 – Licznik spinów

W sekcji tej pojawi się wylosowana ilość spinów oczekujących lub spinów aktywnej Auto-Gry.

Sekcja nr 7 – Zegary opóźniające akcje

Zegary opóźniające akcje mogą działać tylko w trakcie uruchamiania akcji Auto-Gry w trakcie spinu (sekcja nr 1). Zegary mają sekundowy interwał i pozwalają opóźnić uruchomienie akcji o maksymalnie 9 sekund. Czerwone czcionki opisów zegarów świadczą o ich zablokowaniu. Tutaj tak samo, jak w przypadku modułu "AutoMat" w trakcie pracy zegarów opóźniających będzie słychać dźwięki odliczania (jeśli są aktywowane w ustawieniach). Jeśli zegar będzie ustawiony na przynajmniej 3 sekundy to przed rozpoczęciem procedury Auto-Gry usłyszymy 4 dźwięki, w przeciwnym wypadku usłyszymy jeden dźwięk. Należy mieć na uwadze fakt, że po usłyszeniu dźwięku końcowego nie można już operować myszką, bo kontrolę nad kursorem myszy na czas wykonania procedury przejmie moduł Auto-Gry.

! Opóźnienia ustawione na zegarach nie mogą trwać dłużej aniżeli proces wykrywania

liczby np. jeśli czas zegara zostanie ustawiony na 9 sekund, a spin wraz z wykryciem liczby trwa 7 sekund, to dojdzie do błędu i zatrzymania pracy modułu "Monitoring" i "AutoMat". Zostanie wyświetlony również komunikat o zbyt długim czasie zegara.

Przycisk Start

Przyciskiem tym aktywujemy bądź wyłączamy pracę modułu Auto-Gry. Jasnozielony kolor przycisku oznacza, że moduł jest aktywny. Po synchronizacji będzie widoczny również indykator aktywności pod dużą ikoną Auto-Gry. Przycisk w trakcie spinu jest dezaktywowany, co oznacza, że nie można wyłączyć ani włączyć modułu Auto-Gry w trakcie spinu. Taka możliwość pojawi się dopiero w trakcie obstawiania.

Bardzo ważne, aby przy pierwszym uruchomieniu Auto-Gry sprawdzić jak to wszystko działa. Czy program obstawia wszystko zgodnie z planem, czy ma odpowiednią ilość czasu, jak reaguje na wyłączenie markera Auto-Gry etc. Ważną rzeczą mogą okazać się także parametry dodatkowe w module "Modus Operandi" takie jak:

- 1 – Faktor prędkości ruchu kursora myszy
- 9 – Losowe opóźnienie przed kliknięciem (przyciski)
- 10 – Losowe opóźnienie po kliknięciu
- 11 – Symulacja ludzkich ruchów myszką, tylko dla pól liczbowych

Wszystkie z tych parametrów są wykorzystywane w pracy modułu Auto-Gra.



Istnieją dwa scenariusze, które aktywują komunikat głosowy informujący o tym, że Auto-Gra została wyłączona.

1. kiedy użytkownik wyłączy przyciskiem Auto-Gre w trakcie jej aktywności.
2. kiedy nieoczekiwanie Auto-Gra zostanie przerwana np. przez problemy ze stabilnością sieci internetowej (zanik markera AutoGry, jeśli był wskazany podczas tworzenia mapy).



Jeśli w trakcie tworzenia mapy dla Auto-Gry wskażemy marker jej aktywności, to będzie on sprawdzany za każdym spinem i jeśli np. marker zostanie wykryty w czasie kiedy Auto-Gra nie została uruchomiona przez program to praca modułów "Monitoring" i "AutoMat" zostanie niezwłocznie zatrzymana, albowiem oznacza to poważny błąd w tworzeniu mapy, który może doprowadzić do błędnej pracy programu.

Revision: 15

8. Główne ustawienia platformy

Główne ustawienia platformy.

Revision: 2

8.1. Okno ustawień



W oknie głównych ustawień platformy znajdują się:

- **Sekcja wyboru języka** – w której możemy wybrać jeden z dostępnych języków: Angielski, Niemiecki, Hiszpański, Polski, Chiński.

✿ Na tę chwilę (styczeń 2021) instrukcja obsługi dostępna jest w dwóch językach: Angielskim oraz Polskim.

- **Sekcja aktualizacji** – klikając ikonę aktualizacji, możemy ręcznie sprawdzić, czy dostępna jest nowsza lub zaktualizowana wersja platformy, lub któregoś z jej składników. Przy każdym uruchamianiu platformy sprawdzany jest stan aktualizacji w trybie cichym. Jeśli okaże się, że na serwerze są nowsze pliki platformy, to użytkownik zostanie o tym fakcie niezwłocznie poinformowany.

! Aby dokonać procesu sprawdzenia aktualizacji oraz jej pobrania, niezbędne jest połączenie z internetem.

- **Sekcja „Ustawienia sesji”** – w sekcji tej możemy ustawić limit ilości spinów dla sesji. Dostępny zakres to 1.000 – 150.000 sesji. Parametr ten dotyczy zarówno sesji treningowych, jak i sesji

„Live”.

- Sekcja „**Ustawienia treningu**” – w sekcji tej możemy ustawić długość opóźnienia między spinami w sesji treningowej. Dostępny zakres to 250 – 10.000 – (2,5 – 100 sekund). Jedna jednostka ma wartość 10 milisekund więc żeby ustawić np. 5 sekund opóźnienia, należy ustawić parametr ten na 500.
- Sekcja „**Ustawienia wykresu liczb zaatakowanych**” – w sekcji tej możemy ustawić ilość wyświetlanych rekordów na wykresie przedstawiającym krzywą z ilością liczb zaatakowanych. Dostępny zakres to 100 – 10.000 rekordów.
- Sekcja „**Ustawienia zoom**” – w sekcji tej możemy ustawić ilość ostatnich rekordów dla trybu „zoom” dla wykresów liczb, grup, serii oraz wykresu głównego. Dostępny zakres dla każdego z wykresów to 100 – 10.000.
- Sekcja „**Ustawienia rozmiaru okien**” – w sekcji tej możemy aktywować funkcje automatycznego doboru rozmiaru okien do wielkości monitora. Funkcja ta bardzo ułatwi rozstaw okien w **Windows 11**, gdzie **zrezygnowano z funkcji “*ułóż okna obok siebie”**. ***W Windows 11 trzeba okna rozmieścić ręcznie**. W sekcji tej znajduje się również parametr (liczony w pikselach), dzięki któremu możemy ustawić korektę wymiaru paska zadań. Przy aktywnej funkcji program sprawdzi wielkość monitora i tak ustawi rozmiary okien liczb, grup i serii, żeby pokryć równomiernie całą przestrzeń wyświetlacza. Wartość dla paska zadań trzeba ustawić samemu. W rozmieszczaniu wielu okien bardzo pomocne może być oprogramowanie [AquaSnap](#).
- Sekcja „**Ustawienia dźwięku**” – w sekcji tej znajdziemy przełączniki odpowiedzialne za komunikaty głosowe oraz dźwiękowe dla sesji treningowych oraz sesji „Live”. Kiedy przełączniki są ustawione w pozycji prawej oznacza to że dana grupa dźwięków jest aktywna.

W sekcji znajduje się sześć przełączników:

- „**Dźwięk dla sesji treningowej**” – kiedy funkcja ta jest aktywna to w sesji treningowej po każdym spinie usłyszymy komunikat głosowy o wylosowanej liczbie w wybranym języku. Komunikaty głosowe będą słyszalne pod warunkiem że opóźnienie między spinami będzie miało przynajmniej 1,5 sekundy. Opóźnienia takie spełniają:
 - Tempo treningu nr 1
 - Tempo treningu nr 2
 - Tempo treningu ustawiane przez użytkownika „FX” – (Flexible z ang. elastyczne), którego wartość to minimum 2,5 sekundy.
- „**Dźwięk dla sesji live**” – kiedy funkcja ta jest aktywna, to w sesji „Live” podobnie jak w przypadku sesji treningowej, po każdym spinie usłyszymy komunikat głosowy o wylosowanej liczbie a ponadto komunikaty głosowe o rozpoczęciu obstawiania, jeśli wcześniej nie było żadnych aktywnych zakładów oraz o niewykryciu liczby, jeśli do takiej sytuacji dojdzie. Wszystkie komunikaty głosowe usłyszymy w wybranym języku.



Warto wyłączyć w ustawieniach dźwiękowych stołu ruletki komunikaty głosowe o wylosowanej liczbie, bo może się zdarzyć, że dźwięki będą się na siebie nakładały albo za każdym spinem dwa razy usłyszymy komunikat o wylosowanej liczbie, co na dłuższą metę może być frustrujące.

- „**Dźwięk odliczania**” – kiedy funkcja ta jest aktywna, będą słyszalne dźwięki odliczania w trakcie sesji „Live”. Pisaliśmy o nich, kiedy opisywaliśmy działanie modułu „Modus Operandi”, ale

przypomnijmy jeszcze raz, czym one są i dlaczego są tak ważne:

- ✿ Podczas odliczania czasu przez zegar nr 3 będzie można usłyszeć dźwięki ostrzegające o tym, że niebawem skończy się czas na reakcję użytkownika. Kiedy opóźnienie ustawione jest na więcej niż dwie sekundy, usłyszymy cztery dźwięki ostrzegające na końcu odliczania – trzy odliczające i jeden kończący, które różnią się od siebie, a w przeciwnym wypadku usłyszymy jeden dźwięk kończący. Po usłyszeniu dźwięku kończącego nie można już używać myszki, albowiem kontrolę nad kursorem przejmuje moduł „AutoMat”. To czy dźwięki odliczania będą słyszalne, czy też nie możemy ustawić w głównym oknie ustawień platformy. Jednak zalecamy pozostawić tę opcję aktywną.

! Dlatego zalecamy, aby wszystkie możliwe schematy dźwiękowe były aktywne, chyba że zbliża się noc i idziemy spać.

Od Wersji 1.0.5 mamy do dyspozycji nowy rodzaj alarmów:



- „Alarm dla wykresu głównego”

Jest to alarm, który zostanie aktywowany w chwili kiedy jakaś funkcja (stoploss, trailing, stop automatu, aktywna linia średnia) zatrzyma aktywny atak wykresu głównego. Jest to alarm, który będzie aktywny do momentu jego wyłączenia przez użytkownika. Warto rozważyć wyłączenie tego alarmu, kiedy zostawiamy program na noc.



- **„Alarm wyłączenia monitoringu”**

Jest to alarm, który zostanie aktywowany w chwili kiedy dojdzie do błędu w pracy modułu „Monitoring”. Jeśli dojdzie do przerwy w pracy tego modułu, a alarm ten będzie włączony, to będziemy mieli podobną sytuację jak powyżej. Również jest to alarm, który będzie aktywny, dopóki ktoś go nie wyłączy.

- **„Krótkie alarmy funkcji Stop”**

Są to pojedyncze, krótkie alarmy dotyczące liczb, grup oraz serii. Alarm zostanie aktywowany, kiedy jakaś funkcja (stoploss, trailing, stop automatu, aktywna linia średnia) zatrzyma aktywny atak w oknie liczb, grup bądź serii. Warto używać tego rodzaju alarmu, kiedy atakujemy liczby sami. Ten rodzaj nie sprawdzi się w strategiach automatycznych z racji zbyt dużej liczby sygnałów tudzież alarmów.



Wszystkie ustawiane parametry są zapisywane do pliku w momencie zamknięcia okna ustawień.

Revision: 18

9. Strategie automatyczne

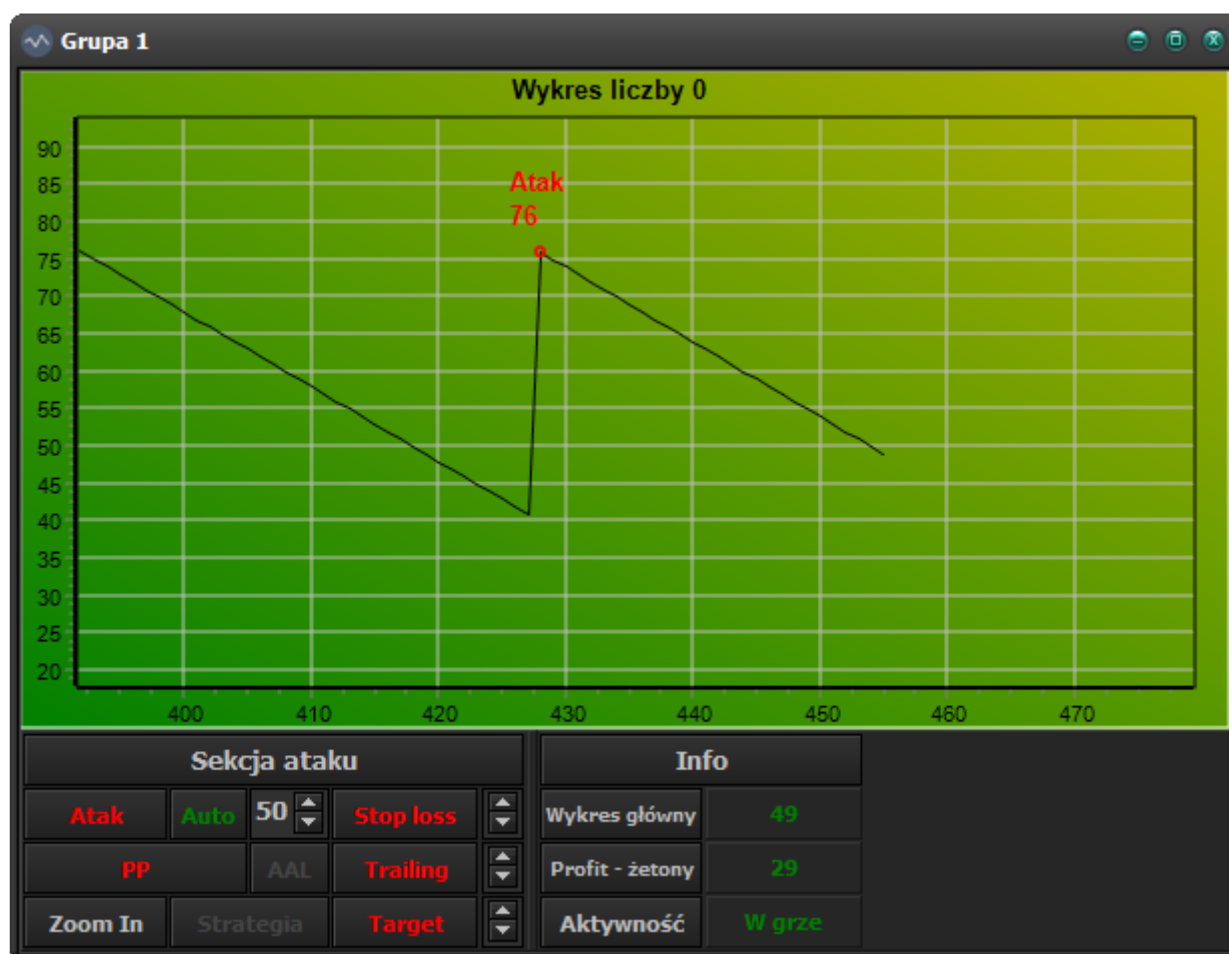


W platformie mamy do dyspozycji 13 automatycznych strategii do atakowania liczb oraz tryb manualny. Każda liczba poddana działaniu strategii automatycznej jest traktowana indywidualnie. Strategie nie są żadnymi magicznymi systemami, ale bardzo często zdarza się silny trend na wykresach grup bądź serii, który powstał właśnie dzięki działaniu strategii automatycznej.

Revision: 2

9.1. Działanie strategii automatycznych

Każda strategia działa trochę inaczej. Poniżej znajdziemy ogólne zasady działania poszczególnych strategii automatycznych.



Zanim zaczniemy wyjaśniać działanie strategii automatycznych, musimy wyjaśnić, co oznacza określenie „Fala”. Kiedy zostanie wylosowana dana liczba, to na jej wykresie powstaje ruch w górę o wartości 35 punktów. Przykład powyżej ukazuje moment, w którym liczba pojawiła się i niezwłocznie została zaatakowana – (w najwyższym punkcie fali), po czym doszło do rozegrania 27 spinów, w których liczba ta nie pojawiła się po raz kolejny i sytuacja ta stworzyła na wykresie liczby trójkąt przypominający falę i stąd nazwa. Fale mogą mieć charakter wzrostowy bądź spadkowy.

- * Warto przypomnieć w tym miejscu zasadę działania funkcji „Trailing stop”, o której pisaliśmy wcześniej:
Zadaniem funkcji „Trailing stop” jest podobnie jak w przypadku funkcji „Stop loss” ochrona przed spadkiem poniżej określonego poziomu, przy czym funkcja „Trailing stop” tym różni się od „Stop loss”, że stale podąża za maksimum na wykresie – (chodzi o maksima powstałe po dokonaniu ataku). Jeśli krzywa wykresu przetnie poziom „Trailing stop” to niezwłocznie dojdzie do zakończenia ataku tak jak w przypadku funkcji „Stop loss”.



Powyżej przykład, kiedy dwie fale mają charakter wzrostowy. Na przykładzie tym pokazana jest sytuacja gdzie w przeciągu czterech gier liczba „zero” padła dwa razy. W spinie nr 22 oraz w spinie nr 25, czyli między pierwszym a drugim wylosowaniem liczby „zero” mieliśmy przerwę wynoszącą dwa spiny. Tę właśnie przerwę między wylosowaniem tej samej liczby nazywamy „**Dynamiką fali wzrostu**”. Określenie to dotyczy tylko fal wzrostowych.



Na zdjęciu powyżej dwie fale o charakterze spadkowym.

Jak można zauważyć na powyższych zdjęciach, fale wzrostowe to takie, w których nie doszło po przebiecia jej podstawy od góry natomiast fale spadkowe to fale, w których doszło do przebiecia jej podstawy od góry. Inaczej mówiąc jeśli od pojawienia się danej liczby minęło 36 i więcej spinów, w których liczba nie pojawia się po raz kolejny to mamy do czynienia z falą spadkową a jeżeli liczba pada po raz kolejny i liczba spinów dzieląca jej wylosowanie względem poprzedniego jest mniejsza niż 36 to mamy do czynienia z falą wzrostową.

✿ Na filmach video poniżej widać na wykresach dodatkową białą krzywą pokazującą bilans zysków i strat. Krzywa ta nie jest dostępna z poziomu platformy.



<https://player.vimeo.com/video/533924338>

- **WaveTracker – 1** – działanie strategii tej jest następujące: atak na danej liczbie następuje za każdym razem, kiedy liczba ta padnie w losowaniu, a nie jest ona zaatakowana. Atakowi towarzyszy aktywny trailing stop, który w początkowej fazie ma wartość 7 punktów, co oznacza że jeżeli liczba po raz kolejny nie pojawi się w ciągu 7 następnych spinów od chwili jej zaatakowania, to atak zostanie wyłączony i dojdzie do straty 7 punktów. Wartość trailing stop w przypadku tej strategii może mieć wartość 7 lub 47 punktów.

Warunki które muszą być spełnione żeby doszło do zmiany wartości trailing stop z 7 na 47 punktów to:

- 3 fale wzrostu
- dynamika fali wzrostu mniejsza niż 7

Do zmiany trailing stop z 47 na 7 punktów dojdzie w sytuacji, kiedy podczas kolejnego ataku poziom ochronny trailing stop zostanie na tym samym poziomie, kiedy pojawił się w momencie ataku – (jego punkt ochronny nie przesunie się choćby jeden punkt w górę) i dojdzie do jego przecięcia przez krzywą wykresu od góry.



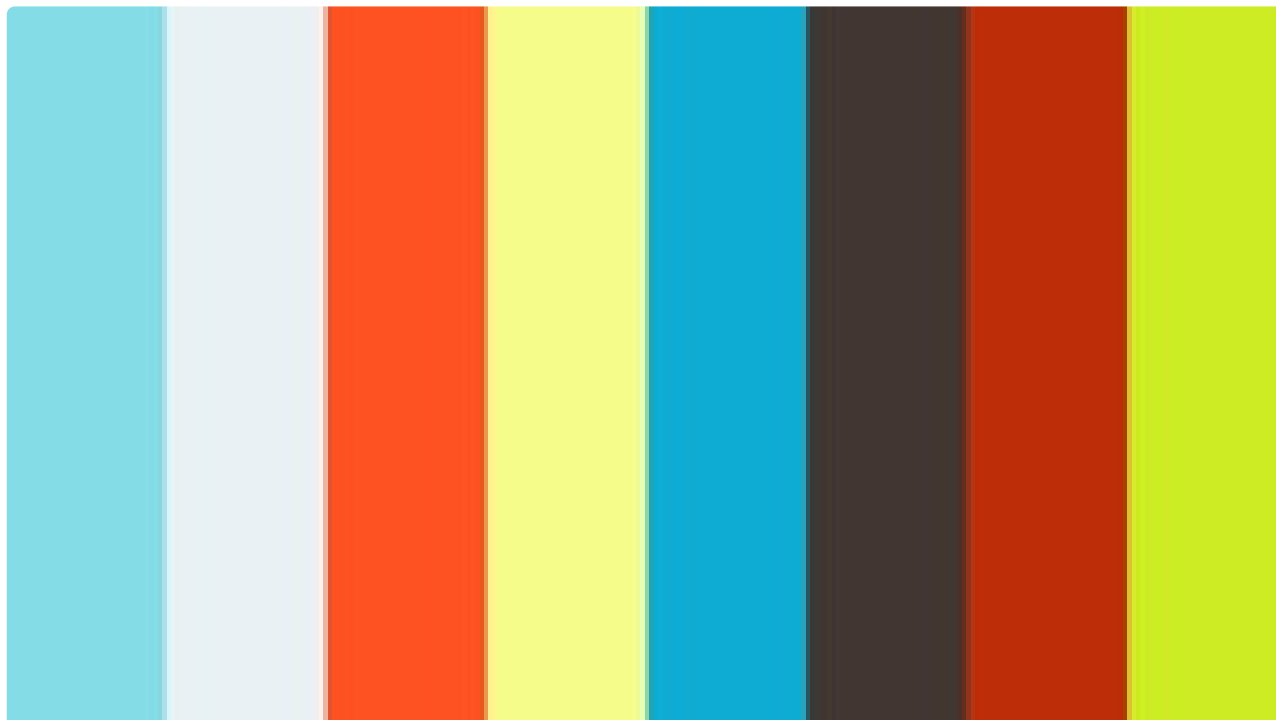
<https://player.vimeo.com/video/533931469>

- **WaveTracker – 2** – działanie strategii tej jest następujące: atak na danej liczbie następuje za każdym razem, kiedy liczba ta padnie w losowaniu, a nie jest ona zaatakowana. Atakowi towarzyszy aktywny trailing stop, który w początkowej fazie ma wartość 3 punktów, co oznacza że jeżeli liczba po raz kolejny nie pojawi się w ciągu 3 następnych spinów od chwili jej zaatakowania, to atak zostanie wyłączony i dojdzie do straty 3 punktów. Wartość trailing stop w przypadku tej strategii może mieć wartość 3 lub 15 punktów.

Warunki które muszą być spełnione żeby doszło do zmiany wartości trailing stop z 3 na 15 punktów to:

- 2 fale wzrostu
- dynamika fali wzrostu mniejsza niż 3

Do zmiany trailing stop z 15 na 3 punkty dojdzie w sytuacji, kiedy podczas kolejnego ataku poziom ochronny trailing stop zostanie na tym samym poziomie, kiedy pojawił się w momencie ataku – (jego punkt ochronny nie przesunie się choćby jeden punkt w górę) i dojdzie do jego przecięcia przez krzywą wykresu od góry.



<https://player.vimeo.com/video/533979316>

- **ScalpingMeister – 1** – działanie strategii tej jest następujące: atak na liczbie następuje w momencie kiedy zostaną spełnione dwa warunki:
- 2 fale wzrostu
- dynamika fali wzrostu mniejsza niż 7

W strategii tej aktywna jest funkcja określająca limit dla straty lub zysku, po których osiągnięciu strata bądź zysk jest resetowany, dochodzi do zakończenia ataku i cykl zaczyna się od początku. Limity ustawione są następująco:

- limit zysku to minimum 55 punktów
- limit dla straty to minus 250 punktów

! Trzeba pamiętać, że straty się kumulują, np. założmy, że doszło do 7 ataków, w których trakcie strategia straciła 91 punktów – (7×13) to jeśli limit zysku wynosi minimum 55 punktów, to trzeba dodać do niego stratę, która powstała podczas ataków – ($55 + 91$) i to ten limit zysku będzie w tej sytuacji celem strategii, chyba że wcześniej dojdzie do przekroczenia limitu straty, który dla tej strategii wynosi minus 250 punktów. Krótko mówiąc, strategia ta dąży do osiągnięcia jednego z dwóch celów: określonej straty bądź zysku na zasadzie co będzie pierwsze.

do zakończenia ataku dochodzi w sytuacji kiedy:

- krzywa wykresu spadnie 13 punktów poniżej punktu ataku
- profit osiągnie wartość minimum 55 punktów plus odrobienie ewentualnej straty
- bilans strat osiągnie wartość minus 250 punktów

Video

<https://player.vimeo.com/video/511232287>

<https://player.vimeo.com/video/533986787>

<https://player.vimeo.com/video/534015728>

- **ScalpingMeister – 2** – działanie strategii tej jest następujące: atak na danej liczbie następuje za każdym razem, kiedy liczba ta padnie w losowaniu a nie jest ona zaatakowana.

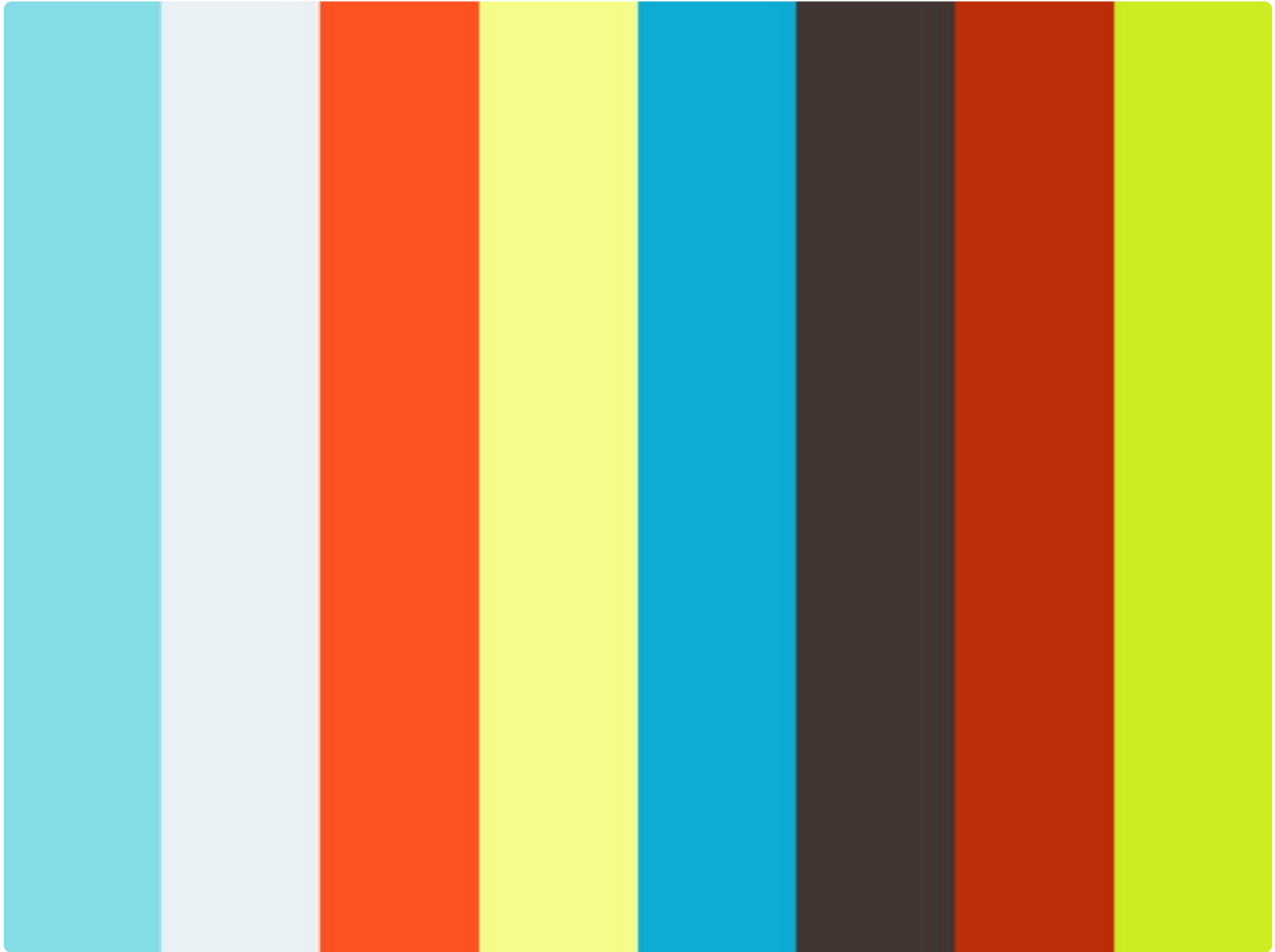
W strategii tej również aktywna jest funkcja określająca limit dla straty lub zysku, po których osiągnięciu strata bądź zysk jest resetowany, dochodzi do zakończenia ataku i cykl zaczyna się od początku. Limity ustawione są następująco:

- limit zysku to minimum 55 punktów
- limit dla straty to minus 250 punktów

! Trzeba pamiętać, że tutaj straty również się kumulują. Podobnie jak w przypadku ScalpingMeister – 1, strategia ta dąży do osiągnięcia jednego z dwóch celów: określonej straty bądź zysku na zasadzie co będzie pierwsze.

do zakończenia ataku dochodzi w sytuacji kiedy:

- krzywa wykresu spadnie 9 punktów poniżej punktu ataku.
- profit osiągnie wartość minimum 55 punktów plus odrobienie ewentualnej straty.
- bilans strat osiągnie wartość minus 250 punktów.



<https://player.vimeo.com/video/534002427>

- **DynamicHunter – 1** – działanie strategii tej jest następujące: atak na liczbę następuje w momencie kiedy zostaną spełnione dwa warunki:
- 2 fale wzrostu
- dynamika fali wzrostu mniejsza niż 9

Atakowi towarzyszy aktywny trailing stop, który ma wartość 5 punktów, co oznacza że jeżeli liczba po raz kolejny nie pojawi się w ciągu 5 następnych spinów od chwili jej zaatakowania, to atak zostanie wyłączony i dojdzie do straty 5 punktów. Wartość trailing stop w przypadku tej strategii jest niezmienny. Do zakończenia ataku dochodzi w sytuacji, kiedy krzywa wykresu spadnie do poziomu ochronnego trailing stop.

Video

<https://player.vimeo.com/video/511232287>

<https://player.vimeo.com/video/533986787>

<https://player.vimeo.com/video/534015728>

- **DynamicHunter – 2** – działanie strategii tej jest następujące: atak na liczbę następuje w momencie kiedy zostaną spełnione dwa warunki:
- 3 fale wzrostu
- dynamika fali wzrostu mniejsza niż 16

Atakowi towarzyszy aktywny trailing stop, który ma wartość 22 punktów, co oznacza że jeżeli liczba po raz kolejny nie pojawi się w ciągu 22 następnych spinów od chwili jej zaatakowania, to atak zostanie wyłączony i dojdzie do straty 22 punktów. Wartość trailing stop w przypadku tej strategii jest niezmienny. Do zakończenia ataku dochodzi w sytuacji, kiedy krzywa wykresu spadnie do poziomu ochronnego trailing stop.



<https://player.vimeo.com/video/534041175>

- **EarnAndForget – 1** – działanie strategii tej jest następujące: atak na danej liczbie następuje za każdym razem, kiedy liczba ta padnie w losowaniu a nie jest ona zaatakowana.

W strategii tej również aktywna jest funkcja określająca limit dla straty lub zysku, po których osiągnięciu strata bądź zysk jest resetowany, dochodzi do zakończenia ataku i cykl zaczyna się od początku. Limity ustawione są następująco:

- limit zysku to minimum 1 punkt
- limit dla straty to minus 43 punkty

do zakończenia ataku dochodzi w sytuacji kiedy:

- krzywa wykresu spadnie 43 punkty poniżej punktu ataku – (jeden nieudany atak wyczerpuje limit straty).
- profit osiągnie wartość minimum 1 punkt
- strata osiągnie wartość minus 43 punkty



<https://player.vimeo.com/video/534041364>

- **EarnAndForget – 2** – działanie strategii tej jest następujące: atak na liczbę następuje w momencie kiedy zostaną spełnione dwa warunki:
- 2 fale wzrostu
- dynamika fali wzrostu mniejsza niż 10

W strategii tej również aktywna jest funkcja określająca limit dla straty lub zysku, po których osiągnięciu strata bądź zysk jest resetowany, dochodzi do zakończenia ataku i cykl zaczyna się od początku. Limity ustawione są następująco:

- limit zysku to minimum 65 punktów
- limit dla straty to minus 65 punktów

do zakończenia ataku dochodzi w sytuacji kiedy:

- krzywa wykresu spadnie 65 punktów poniżej punktu ataku – (jeden nieudany atak wyczerpuje limit straty).
- profit osiągnie wartość minimum 65 punktów
- strata osiągnie wartość minus 65 punktów



<https://player.vimeo.com/video/534041747>

- **LongTermTrend- 1** – działanie strategii tej jest następujące: atak na danej liczbie następuje za każdym razem, kiedy liczba ta padnie w losowaniu a nie jest ona zaatakowana.

W strategii tej również aktywna jest funkcja określająca limit dla straty lub zysku, po których osiągnięciu strata bądź zysk jest resetowany, dochodzi do zakończenia ataku i cykl zaczyna się od początku. Limity ustawione są następująco:

- limit zysku to minimum 350 punktów
- limit dla straty to minus 9 punktów

do zakończenia ataku dochodzi w sytuacji kiedy:

- krzywa wykresu spadnie 9 punktów poniżej punktu ataku – (jeden nieudany atak wyczerpuje limit straty).
- profit osiągnie wartość minimum 350 punktów
- strata osiągnie wartość minus 9 punktów



<https://player.vimeo.com/video/534042005>

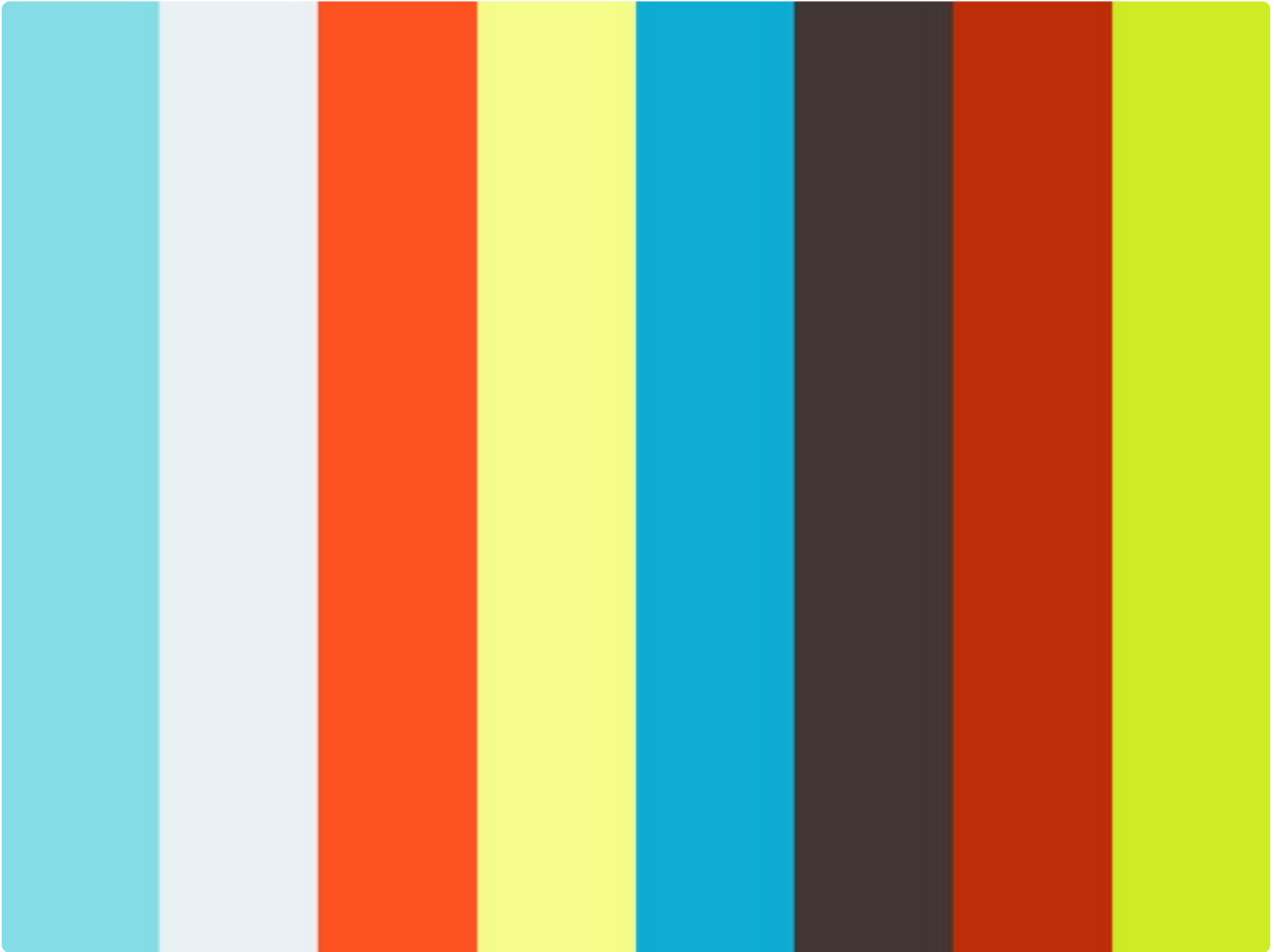
- **LongTermTrend- 2** – działanie strategii tej jest następujące: atak na liczbę następuje w momencie kiedy zostaną spełnione dwa warunki:
- 2 fale wzrostu
- dynamika fali wzrostu mniejsza niż 16

W strategii tej również aktywna jest funkcja określająca limit dla straty lub zysku, po których osiągnięciu strata bądź zysk jest resetowany, dochodzi do zakończenia ataku i cykl zaczyna się od początku. Limity ustawione są następująco:

- limit zysku to minimum 550 punktów
- limit dla straty to minus 15 punktów

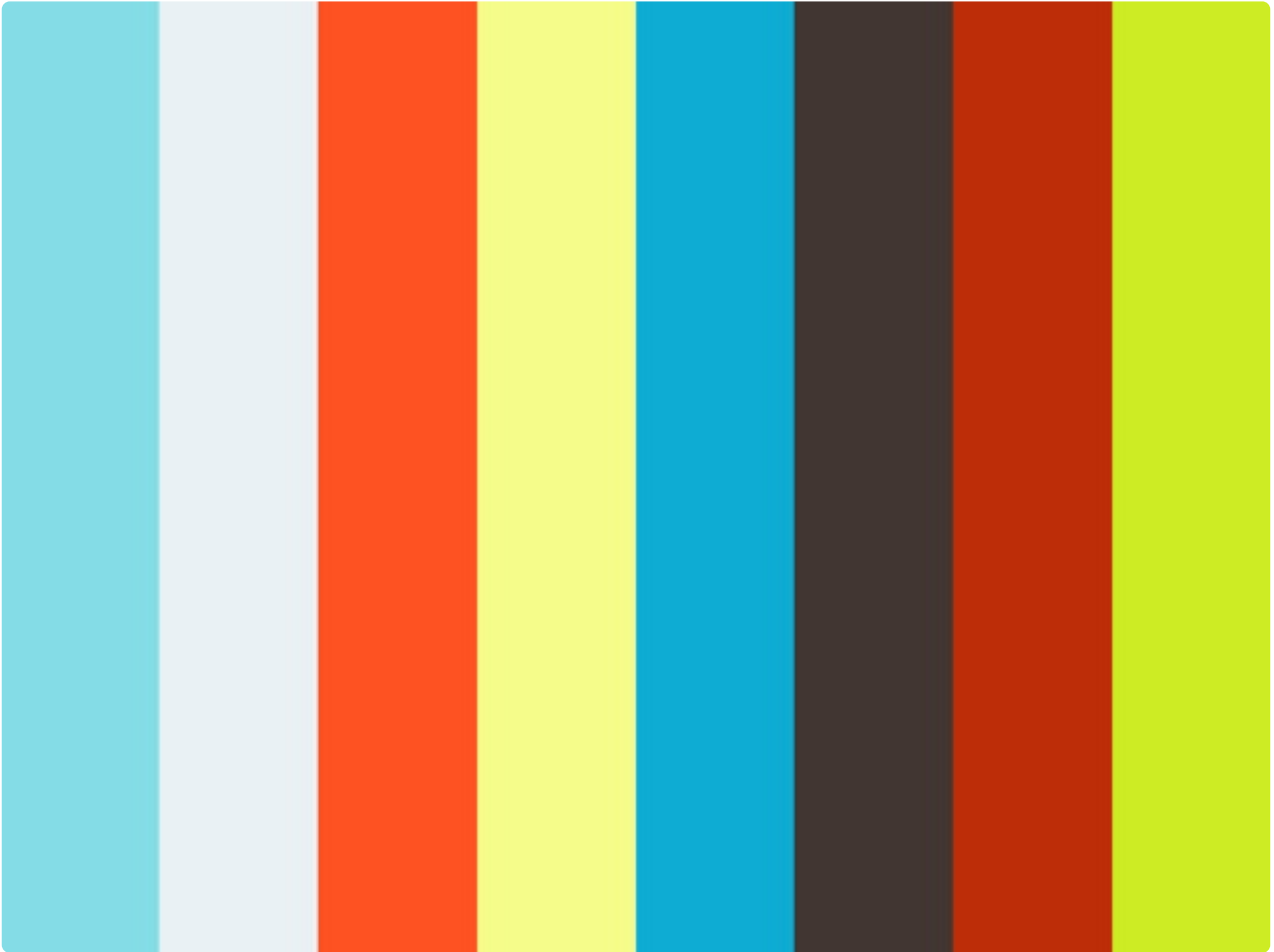
do zakończenia ataku dochodzi w sytuacji kiedy:

- krzywa wykresu spadnie 15 punktów poniżej punktu ataku – (jeden nieudany atak wyczerpuje limit straty).
- profit osiągnie wartość minimum 550 punktów
- strata osiągnie wartość minus 15 punktów



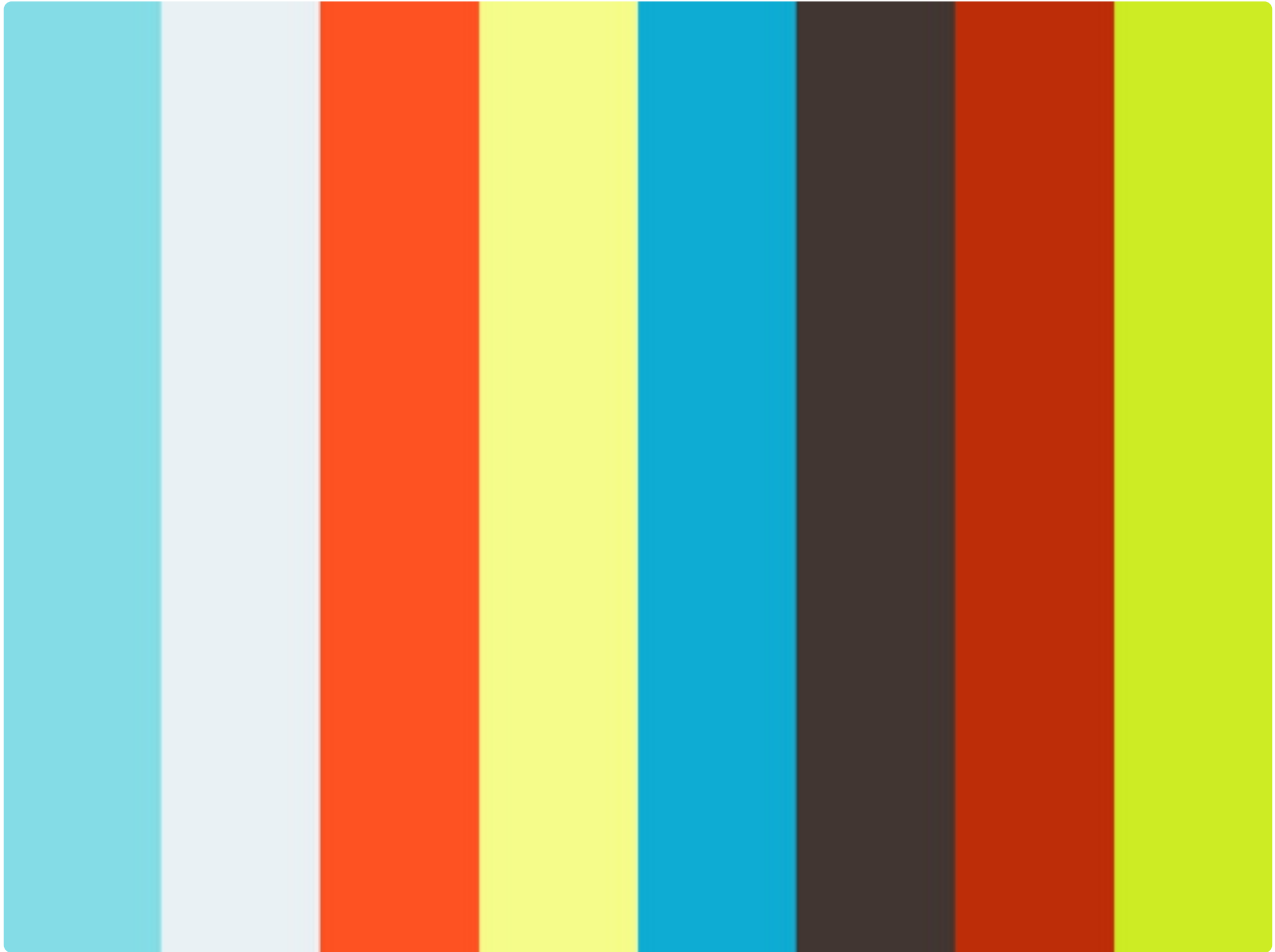
<https://player.vimeo.com/video/534042259>

- **AutoAverage500** – działanie strategii tej jest następujące: do ataku dochodzi, kiedy krzywa wykresu znajduje się nad linią średnią z ostatnich 500 spinów, a do zakończenia ataku dochodzi, kiedy to krzywa wykresu znajduje się pod linią średnią.



<https://player.vimeo.com/video/534042433>

- **AutoAverage2000** – działanie strategii tej jest następujące: do ataku dochodzi, kiedy krzywa wykresu znajduje się nad linią średnią z ostatnich 2000 spinów, a do zakończenia ataku dochodzi, kiedy to krzywa wykresu znajduje się pod linią średnią.



<https://player.vimeo.com/video/534042576>

- **AutoAverage5000** – działanie strategii tej jest następujące: do ataku dochodzi, kiedy krzywa wykresu znajduje się nad linią średnią z ostatnich 5000 spinów, a do zakończenia ataku dochodzi, kiedy to krzywa wykresu znajduje się pod linią średnią.

Revision: 5

10. Przygotowanie platformy do pracy

Przygotowanie platformy do pracy.

Revision: 2

10.1. Czynności związane z przygotowaniem platformy do pracy



<https://player.vimeo.com/video/534096481>

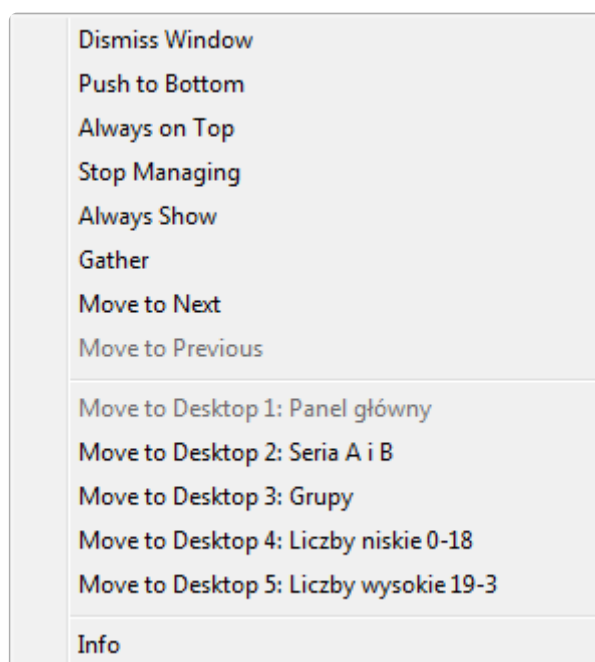
✿ **W Windows 11 zrezygnowano z funkcji “ułóż okna obok siebie”.** W tej wersji systemu okna liczb, grup oraz serii trzeba rozmieścić ręcznie na wirtualnych pulpitach. Od wersji **1.0.8.1379** w oknie ustawień głównych dostępna jest funkcja, która automatycznie dopasowuje rozmiar okien do wielkości monitora, co bardzo ułatwia ręczne rozmieszczanie okien.

Na powyższym materiale video zaprezentowaliśmy rozstawienie wszystkich okien platformy na 5 pulpitach wirtualnych, które stworzyliśmy w programie [VirtuaWin](#). Oczywiście, żeby skorzystać z dobrodziejstw aplikacji, należy się upewnić, że jest zainstalowana, odpowiednio skonfigurowana i uruchomiona. O konfiguracji tego oprogramowania piszemy w wątku 2.6. Konfiguracja programu VirtuaWin. Na filmie można zauważyć, że pulpity po rozmieszczeniu kolejnych okien zmieniają się a dzieje się tak, ponieważ używamy do tego celu skrótu klawiaturowego ctrl + strzałka w lewo lub prawo. Trzeci klawisz myszy uruchamia ukryte menu aplikacji [VirtuaWin](#) pozwalające na wybranie ważnych opcji dotyczących samej platformy, jak i okna przeglądarki oraz przemieszczanie głównego okna platformy między pulpitami co jest konieczne do rozmieszczenia wszystkich okien a jeśli nasza mysz posiada tylko dwa klawisze, trzeba będzie ustawić skrót klawiaturowy uruchamiający ukryte menu.

Szczegóły poniżej.

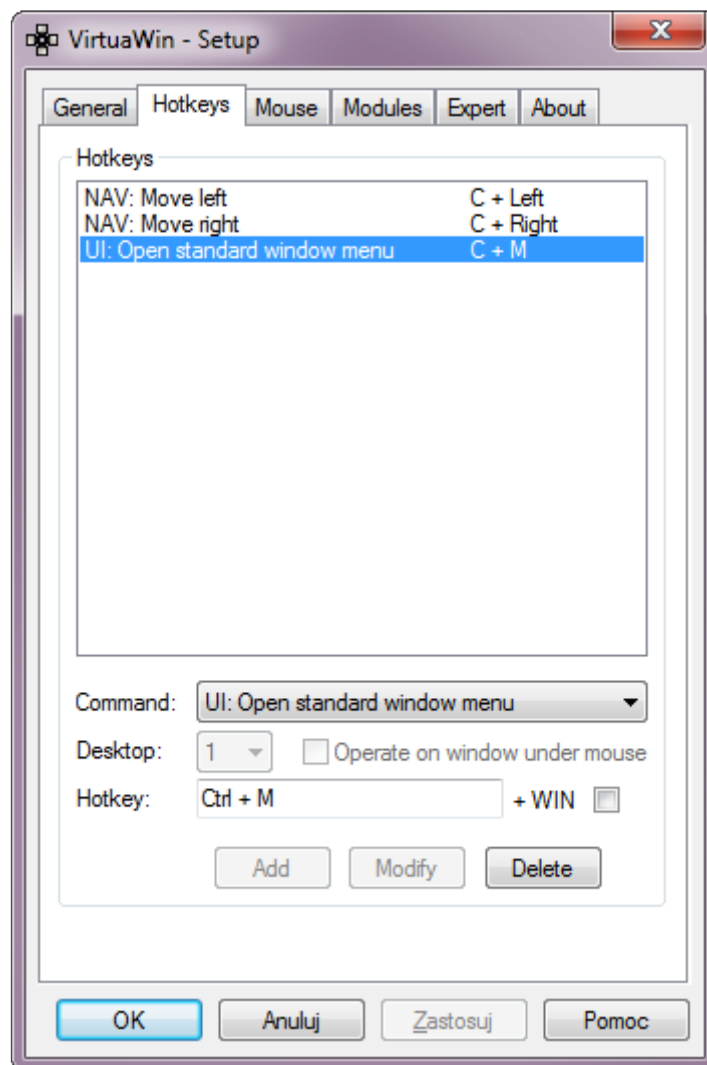
* Kliknięcie lewym lub prawym przyciskiem myszy jest markowane pojawiającym się na filmie okręgiem. W przypadku kliknięcia lewego przycisku myszy okrąg będzie miał kolor czerwony, natomiast klikając prawy przycisk myszy, zobaczymy okrąg w kolorze niebieskim.

! Jeśli rozmieszczamy okna dla sesji „Live”, trzeba pamiętać, że wówczas wszystkie okna platformy trzeba rozłożyć na drugim monitorze. Główny monitor w komputerze w przypadku sesji „Live” służy tylko i wyłącznie do obsługi okna przeglądarki z uruchomionym stołem ruletki. W przypadku sesji treningowej nie ma znaczenia, na którym z monitorów rozłożymy okna platformy. Pisaliśmy wcześniej, że kiedy posiadamy tylko jeden monitor, należy wybrać opcję gry z modulem „Mini agent”.



Tak wygląda ukryte menu, o którym mowa.

! Ukryte menu standardowo uruchamiamy, klikając środkowym przyciskiem myszy górną belkę głównego okna platformy lub okna przeglądarki, albowiem tam też będzie trzeba użyć jednej z opcji dostępnych w menu. Na filmie widać, że kiedy najeżdżamy na górną belkę głównego okna platformy, pojawia się czerwony okrąg, który oznacza kliknięcie lewym przyciskiem myszy i może to być mylące. Lewy przycisk został kliknięty tylko w celu oznaczenia belki, po czym kliknięty został środkowy przycisk myszy otwierający ukryte menu.



* Jeśli nasza mysz nie posiada trzeciego klawisza, trzeba dodać kolejny skrót klawiaturowy. Na zdjęciu powyżej skrót ctrl + M użyty po najechaniu kursorem na górną belkę okna platformy bądź przeglądarki da efekt w postaci wyświetlenia ukrytego menu.



<https://player.vimeo.com/video/534096722>

Kolejny krok dotyczy tylko sesji „Live”. Po uruchomieniu okna przeglądarki z uruchomionym stołem ruletki należy użyć opcji pokazanej na powyższym filmie, uruchamiając wcześniej ukryte menu, o którym mowa była przed chwilą. Użyta opcja „**Stop managing**” spowoduje, że okno przeglądarki, w której uruchomiony jest stół ruletki, nie będzie znikać w trakcie przełączania się między wirtualnymi pulpitemi. Jest to opcja niezbędna jeśli w trakcie sesji „Live” chcemy zmieniać nasze wirtualne pulpity.



<https://player.vimeo.com/video/534100554>

Kolejna rzecz w przypadku sesji „Live” to wykorzystanie modułu „Mini agent”, czyli zminiaturyzowanej wersji platformy dla użytkowników posiadających tylko jeden monitor.

Zanim uruchomimy moduł, w głównym oknie platformy należy:

- włączyć tryb „Sesja live”
- wybrać, którąś z dostępnych strategii automatycznych – (moduł „Mini agent” nie daje możliwości manualnego atakowania liczb)
- wybrać jeden ze zmapowanych wcześniej stołów



Należy pamiętać, żeby wyświetlany w świetle interfejsu graficznego stołu ruletki moduł nie przysłaniał punktów mapy.

Następnie uruchamiając ukryte menu na górnej belce modułu „Mini agent”, klikamy opcję „**Always on top**” a na belce okna przeglądarki klikamy „**Stop managing**”, o której to opcji mowa była wcześniej. Opcja „**Always on top**” daje nam gwarancję, że okno modułu „Mini agent” zawsze będzie widoczne na tle interfejsu graficznego stołu ruletki.

Revision: 3

11. Podsumowanie informacji o platformie „Rouletronic”

Revision: 1

11.1. Podsumowanie.

Oprogramowanie „**Rouletronic**”, które stworzyliśmy, dla wielu z was może okazać bardzo ciekawym rozwiązaniem. Samo kontrolowanie trendów może nie jest tym, z czym gracze kasynowi mają do czynienia każdego dnia, ale takie podejście do ruletki może okazać się przełomowe. Mówi się, że żeby wygrać z ruletką, potrzebne jest szczęście. Trendy, które możemy kontrolować dzięki naszej platformie to właśnie „**znaczniki szczęścia**”, czyli tego czynnika, który może okazać się najważniejszym punktem podczas gry w ruletkę. Bardzo ważnym elementem w czasie gry jest również kontrolowanie kapitału i odpowiednie zarządzanie nominałem obstawianych żetonów a dzięki platformie „**Rouletronic**” kontrola powyższych jest bardzo łatwa i precyzyjna. Z platformy, w której podstawą jest obserwacja wykresów, mogą skorzystać wszystkie osoby, które mają doświadczenie na rynkach finansowych np. „**FOREX**” i jemu podobnych, ale również użytkownicy, którzy nie mają doświadczenia na tego typu rynkach. Platforma posiada moduł treningowy, gdzie do woli możemy ćwiczyć oraz uczyć się rozpoznawać obiecujące trendy wzrostowe. Bardzo ważne w całym procesie jest wyćwiczenie umysłu do dobrej oceny pojawiających się ruchów na wykresach. Podczas treningów zauważycie, że na poszczególnych liczbach budują się bardzo silne trendy wzrostowe, które trwają wiele tysięcy spinów. Dzięki grupowaniu najlepszych liczb możemy stworzyć bardzo silne trendy na wykresach grup, które z kolei po zaatakowaniu tworzą krzywą wykresu głównego. **To bardzo oryginalny pomysł niespotykany nigdzie indziej**, dzięki któremu na wykresach grup obserwujemy „**poziom szczęścia**”, jaki mieliśmy podczas ataku na liczbach natomiast po zaatakowaniu grup ten sam „**poziom szczęścia**” obserwować będziemy na wykresie głównym. Jest to taki system filtrowania naszego szczęścia. Przez ponad 300 lat żaden człowiek nie wymyślił żadnej strategii, która pozwalałaby na długoterminowe wygrywanie z ruletką. Absolutnie żadne systemy, strategie czy programy komputerowe, których producenci obiecują, że te potrafią przewidzieć bądź wyliczyć jaki numer padnie w kolejnym spinie, nie mają prawa działać w dłuższej perspektywie czasu. W przypadku oprogramowania „**Rouletronic**” sytuacja wygląda zupełnie inaczej. U osób, które wytrenowały swoje umysły do kontroli trendów, wykres profitu może być bardzo wysoko u góry nawet po setkach tysięcy spinów. Żeby było ciekawiej, dodaliśmy moduł „**Mapper**” pozwalający na mapowanie interfejsu graficznego ulubionej ruletki i pełną automatyzację gry w tym bezbłędne sczytywanie wylosowanych liczb, automatyczne obstawianie i usuwanie żetonów, klikanie odpowiednich przycisków etc. Po prostu ściągnij program z naszej strony i przekonaj się sam.

[aDifferentView](#)

Revision: 7

12. APLIKACJA „Rouletronic” – POSTANOWIENIA LICENCYJNE

APLIKACJA „Rouletronic” – POSTANOWIENIA LICENCYJNE.

Niniejsze postanowienia licencyjne stanowią wiążącą umowę zawartą pomiędzy panem Arturem Wojtaszkiem, dalej zwanym: „Licencjodawcą” a każdą osobą, która korzysta, instaluje, pobiera lub dokonuje innej operacji dotyczącej aplikacji Rouletronic, zwaną dalej: „Aplikacją”. Klikając przycisk „akceptuj” lub rozpoczynając korzystanie z Aplikacji, zgadzasz się na postanowienia umowne opisane poniżej i zobowiązujesz do ich przestrzegania.

[PODMIOTY UPRAWNIONE]

Licencja dotycząca korzystania z Aplikacji udzielana jest wyłącznie na rzecz Klientów Licencjodawcy (zwanym dalej „Klientem” lub „Klientami”) tzn. podmiotów rozumianych jako osoby fizyczne lub osoby prawne, które zawarły odpłatną umowę o świadczenie usług z Licencjodawcą, umożliwiającą korzystanie z Aplikacji (zwaną dalej: „Umową”) lub którym Licencjodawca wyraźnie umożliwił korzystanie z Aplikacji w ramach dostępu testowego.

Jeżeli nie jesteś stroną Umowy lub nie otrzymałeś prawa do korzystania z Aplikacji w ramach dostępu testowego, lub przyznany Ci okres testowy upłynął, nie jesteś uprawniony do korzystania z Aplikacji.

Oznacza to, że w takim przypadku jakakolwiek licencja nie jest Ci udzielana i nie masz prawa do używania Aplikacji, jak również nie jesteś uprawniony w żadnym zakresie do kopiowania, rozpowszechniania, wgrywania, instalowania, modyfikowania, badania kodu źródłowego, dekompilowania lub wykonywania innych operacji w ramach Aplikacji. Masz obowiązek niezwłocznego usunięcia Aplikacji.

[OŚWIADCZENIA]

Licencjodawca oświadcza, że wszelkie prawa, w tym prawa własności intelektualnej do Aplikacji przysługują Licencjodawcy i jest on uprawniony do zawarcia i wykonania postanowień niniejszej umowy licencyjnej.

Licencjodawca oświadcza, że zawarcie ani wykonanie postanowień niniejszej umowy licencyjnej, w tym korzystanie z Aplikacji przez Klienta, nie będzie stanowić naruszenia jakichkolwiek praw ani dóbr osób trzecich, w tym praw własności intelektualnej, ani jakichkolwiek umów zawartych przez Licencjodawcę z osobami trzecimi.

Wszelkie prawa majątkowe do Aplikacji oraz wszelkie prawa związane z Aplikacją (ze wszystkimi adaptacjami i kopiami włącznie) pozostają własnością Licencjodawcy.

[ZAKRES LICENCJI]

Wraz z zawarciem Umowy pomiędzy Licencjodawcą a Klientem lub uzyskaniem przez Klienta od Licencjodawcy wyraźnej zgody na korzystanie z Aplikacji w ramach dostępu testowego, Licencjodawca udziela Klientowi, a Klient otrzymuje niewyłączną, nieprzenoszalną, nieograniczoną terytorialnie licencję uprawniającą do korzystania z Aplikacji, na następujących polach eksploatacji: instalowania Aplikacji na

jednym urządzeniu Klienta – komputerze, telefonie, tablecie lub innym podobnego rodzaju, chyba że Klient wykupi licencje na kilka urządzeń Klienta, wykorzystywania w procesie automatyzowania gry w kasynie online.

Strony ustalają, że licencja, o której mowa powyżej, obejmuje zarówno te elementy Aplikacji, które stanowią program komputerowy w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2019 r. poz. 1231, z 2020 r. poz. 288), jak również inne elementy Aplikacji, niestanowiące programu komputerowego, takie jak elementy graficzne, opisy, layout, ikony czy też menu.

W związku z uzyskaniem licencji Klient zobowiązuje się przedsięwziąć wszelkie uzasadnione kroki w celu ochrony Aplikacji przed kopiowaniem i użytkowaniem przez nieupoważnione osoby.

Kod źródłowy Aplikacji stanowi i zawiera informacje poufne Licencjodawcy. Klient zobowiązuje się nie dokonywać czynności w celu poznania kodu źródłowego Aplikacji, w szczególności nie: odtwarzać, dekompilować lub dezassemblerować, uzyskiwać lub zmieniać kodu źródłowego, używać go w całości lub w części do innych celów użytkowych lub edukacyjnych.

[OBOWIĄZKI KLIENTA]

Klient zobowiązuje się: nie wynajmować, nie oddawać w leasing, nie udzielać licencji, nie prowadzić dystrybucji, nie dokonywać transferu, nie udostępniać nieodpłatnie, nie kopiować w celu dalszej odsprzedaży, nie reprodukować, nie modyfikować bądź nie dzielić się Aplikacją oraz wszelkimi materiałami (jak np. dokumentacja dotycząca Aplikacji) i prawami związanymi z Aplikacją (ze wszystkimi adaptacjami i kopiami włącznie).

Klient zobowiązuje się do użytkowania Aplikacji oraz wszelkich materiałów (jak np. dokumentacja dotycząca Aplikacji) i praw związanych z Aplikacją (ze wszystkimi adaptacjami i kopiami włącznie) zgodnie z niniejszą umową licencyjną oraz Umową.

Klient nie ma prawa do wprowadzania jakichkolwiek zmian, poprawek, modyfikacji w Aplikacji oraz wszelkich materiałach (jak np. dokumentacja dotycząca Aplikacji) i prawach związanych z Aplikacją (ze wszystkimi adaptacjami i kopiami włącznie).

Klient nie ma prawa dokonywania lub umożliwiania dokonywania kopii Aplikacji oraz wszelkich materiałów (jak np. dokumentacja dotycząca Aplikacji) i praw związanych z Aplikacją (ze wszystkimi adaptacjami i kopiami włącznie), chyba, że jest to wyraźnie dozwolone przez niniejszą umowę licencyjną lub Umowę albo prawo właściwe i tylko w zakresie takiego zezwolenia.

Aplikacja może być wykorzystywana przez Klienta wyłącznie na urządzeniu, w ramach którego Klient wprowadził klucz udostępniony mu po zawarciu Umowy lub otrzymany w ramach dostępu testowego. W przypadku zamiaru zmiany urządzenia, należy skontaktować się z Licencjodawcą.

[PŁATNOŚCI]

Udzielenie licencji następuje odpłatnie, zgodnie z postanowieniami dotyczącymi płatności wskazanymi w Umowie lub nieodpłatnie, w związku z udzieleniem dostępu testowego.

Licencja, o której mowa w niniejszej umowie, udzielona jest na okres: korzystania z Aplikacji zgodnie z wybranym przez Klienta modelem subskrypcyjnym, stosownie do

postanowień Umowy albo

dostępu testowego, który wynosi 14 dni, chyba że Licencjodawca wyraźnie wskazał dłuższy okres dostępu testowego.

Po upływie okresu wskazanego powyżej licencja wygasa, a w celu dalszego korzystania z Aplikacji i odnowienia licencji konieczne jest wykupienie subskrypcji na kolejny okres, zgodnie z dostępnymi w ofercie Licencjodawcy modelami subskrypcyjnymi i postanowieniami Umowy.

W czasie dostępu testowego Klient ma prawo do używania Aplikacji w celu oceny jej działania. Każdy Klient może skorzystać z dostępu testowego tylko jeden raz. Dostęp testowy trwa nieprzerwanie przez 14 dni kalendarzowych od dnia pierwszego zalogowania się przez Klienta do Aplikacji. Za korzystanie z Aplikacji w czasie dostępu testowego Klient nie jest zobowiązany do ponoszenia na rzecz Licencjodawcy jakichkolwiek opłat, a Licencjodawca jest zwolniony z odpowiedzialności za niedziałanie lub nieprawidłowe działanie Aplikacji, chyba że przepisy prawa uniemożliwiają wyłączenie takiej odpowiedzialności.

[ODPOWIEDZIALNOŚĆ]

Przed rozpoczęciem korzystania z Aplikacji, Klient jest zobowiązany do zweryfikowania, czy dane kasyno online, z którego usług Klient korzysta, nie wyłącza lub nie ogranicza (zwłaszcza w regulaminie, warunkach korzystania lub w innych regulacjach) możliwości korzystania z oprogramowania automatyzującego grę lub innego oprogramowania o funkcjonalnościach takich, jak Aplikacja. W razie istnienia wyłączeń lub ograniczeń, Klient nie ma prawa wykorzystywania Aplikacji. Klient jest podmiotem wyłącznie odpowiedzialnym za nienależyte wykonanie zobowiązań Klienta w tym zakresie lub szkody spowodowane takim działaniem.

Klient jest wyłącznie odpowiedzialny za decyzje podejmowane z wykorzystaniem Aplikacji.

Licencjodawca nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody lub straty finansowe wynikające z korzystania przez Klienta z Aplikacji.

Licencjodawca ponosi odpowiedzialność wyłącznie za szkody związane z nieprawidłowym działaniem (z powodu błędu w kodzie źródłowym) lub niedziałaniem Aplikacji. Maksymalna odpowiedzialność Licencjodawcy za szkody jest ograniczona do wielkości wynagrodzenia zapłaconego przez Klienta na rzecz Licencjodawcy w okresie ostatnich 12 miesięcy przed szkodą. Licencjodawca ponosi odpowiedzialność wyłącznie za szkody rzeczywiste, a jego odpowiedzialność z tytułu utraconych korzyści jest wyłączona. Nie dotyczy to przypadku, gdy przepisy prawa uniemożliwiają wyłączenie lub ograniczenie odpowiedzialności.

[POSTANOWIENIA KOŃCOWE]

Do postanowień niniejszej licencji stosuje się prawo polskie.

Wszelkie spory związane z postanowieniami niniejszej umowy licencyjnej rozstrzygane będą przez polski sąd właściwy dla miejsca zamieszkania Licencjodawcy, chyba że przepisy prawa uniemożliwiają zastrzeżenie takiej właściwości sądu.

W przypadku jakichkolwiek rozbieżności pomiędzy polską wersją językową tej umowy, a wersją niniejszej umowy w innym języku niż polski, wiążąca będzie wersja polska.

W przypadku stwierdzenia, że którekolwiek z postanowień niniejszej umowy jest z mocy prawa nieważne

lub bezskuteczne, okoliczność ta nie będzie miała wpływu na ważność i skuteczność pozostałych postanowień, chyba że z okoliczności wynikać będzie, że bez postanowień nieważnych lub bezskutecznych, Umowa nie zostałaby zawarta. Strony zobowiązane będą zawrzeć aneks do umowy, w którym sformułują postanowienia zastępcze, których cel gospodarczy i ekonomiczny będzie równoważny lub maksymalnie zbliżony do celu postanowień nieważnych lub bezskutecznych.

Revision: 3

13. FAQ

FAQ.

Revision: 2

13.1. Często zadawane pytania

Pytanie: Jeśli ta platforma rzeczywiście zwiększa szanse na wygraną to dlaczego sami nie gracie ?

Odpowiedź: A kto powiedział że nie gramy ? :)

Pytanie: Czy takie podejście do gry w ruletkę nie jest zabronione ?

Odpowiedź: Na tę chwilę wszystkie matematyczne umysły świata twierdzą, że nie można w żaden sposób zwiększyć swoich szans w ruletce, więc nic złego tutaj nie robimy. O żadnym oszukiwaniu też nie ma mowy. Każde zdarzenie w ruletce jest niezależne i nie da się żadnym algorytmem, sztuczną inteligencją etc. przewidzieć, jaka będzie następna liczba. Platforma służy bardziej do wychwytywania ogólnych tendencji. Tylko tyle i aż tyle. Warto jednak sprawdzić zapisy w regulaminie danego kasyna odnośnie do zautomatyzowanego obstawiania liczb.

Pytanie: Czy zdarzyło się, aby któryś ze znanych wam stołów do ruletki był niemożliwy do zautomatyzowania ?

Odpowiedź: Nie mieliśmy jeszcze takiej sytuacji, ale taka sytuacja może się zdarzyć. Należy wówczas na forum strony opisać taki przypadek i jeśli będzie to możliwe, to pomożemy.

Pytanie: Czy bezpieczne jest pozostawienie platformy aktywnej w czasie gry na czas wyjścia z domu?

Odpowiedź: Teoretycznie nie ma przeciwwskazań w takim podejściu do sprawy, ale my raczej staramy się kontrolować sytuację gry na bieżąco.

Pytanie: Jak długo trzeba ćwiczyć obsługę platformy, aby zacząć grać za pieniądze?

Odpowiedź: Treningi powinny trwać przynajmniej do chwili, w której działanie wszystkich funkcji platformy stanie się dla nas zrozumiałe.

Revision: 2

14. Zmiany i poprawki

W wersjach od 1.0.0.0 do 1.0.3.0 poprawiono szereg błędów między innymi:

- 1 – Źle działająca funkcja “PP” podczas ataku manualnego.
- 2 – Zbyt częste zapytania odnośnie do zapisu sesji.
- 3 – Problemy z połączeniem z serwerem aktywacyjnym.

W wersji 1.0.3.0 dodano:

- 1 – Skrót klawiaturowy “Z” uruchamiający zoom na wykresach liczb, grup oraz serii. W wersji 1.0.3.2 skrót klawiaturowy został zmieniony na przycisk “F2”.

2- Markery ataku, trailing stop, stop loss oraz target od tej chwili również są widoczne, kiedy aktywny jest zoom wykresu.

W wersji 1.0.3.1 poprawiono:

- 1- Błąd serwera aktywacyjnego.

W wersji 1.0.3.2 poprawiono:

- 1- Błąd pojawiający się przy detekcji DPI monitora większego niż 96. (Trzeba ponownie pobrać aplikację ze strony www.adifferentview.cloud). Od tej chwili obsługiwane są monitory z DPI wynoszącym maksymalnie 100.

2- Skrót klawiaturowy “Z” uruchamiający zoom na wykresach liczb, grup oraz serii został zmieniony na przycisk “F2”.

W wersji 1.0.3.3 poprawiono:

- 1- Kilka mniej istotnych błędów.

W wersji 1.0.3.4 dodano:



<https://player.vimeo.com/video/621329312>

1- Zminiaturyzowany przycisk “Atak” w oknach liczb. Przycisk ukaże się po schowaniu paneli nawigacyjnych za pomocą skrótu klawiaturowego “Tab”. Przycisk ten pozwala na atak manualny liczb, grup oraz serii bez uprzedniego włączania całego panelu nawigacyjnego, dzięki czemu użytkownicy atakujący manualnie, będą mieli do tego znacznie lepsze warunki, albowiem nie trzeba od tej chwili włączać całego panelu nawigacyjnego, który zmniejsza obszar roboczy danego wykresu i utrudnia ocenę sytuacji szczególnie na monitorach z mniejszą rozdzielczością. Od wersji 1.0.3.7 zminiaturyzowany przycisk “Atak” dostępny jest również w oknach grup oraz serii. Zmiany dotyczą również modułu “MiniAgent”.

W wersji 1.0.3.5 poprawiono:

1- Kolejne błędy zgłoszone przez użytkowników.

W wersji 1.0.3.7 dodano:



<https://player.vimeo.com/video/621329641>

1- Możliwość przesuwania wykresów z przytrzymanym prawym przyciskiem myszy. Zmiana dotyczy wszystkich wykresów platformy,

2- Poprawiono również kilka błędów wykrytych przez użytkowników.

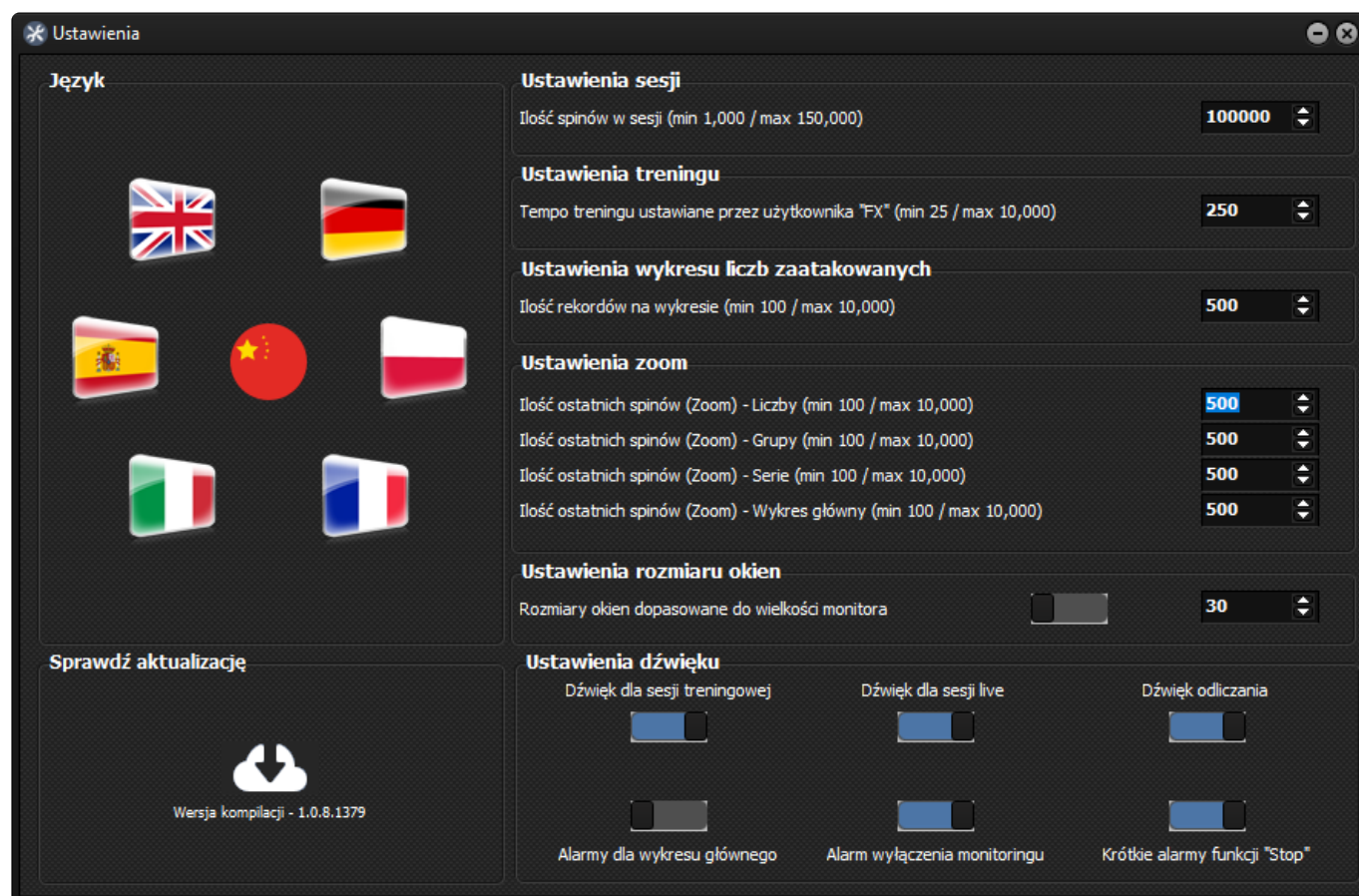
W wersji 1.0.5.0 dodano:



1- Moduł Auto-Gry.



2- Nowszy wygląd.





3- Dodatkowe alarmy.



4- Możliwość aktualizacji punktów mapy stołu.

5- Poprawiono wiele błędów.

W wersji 1.0.6.0 dodano:

Dwa nowe języki:

- Włoski
- Francuski

Poprawiono błąd zegara AutoMatu, który uniemożliwiał korzystanie z tego modułu.

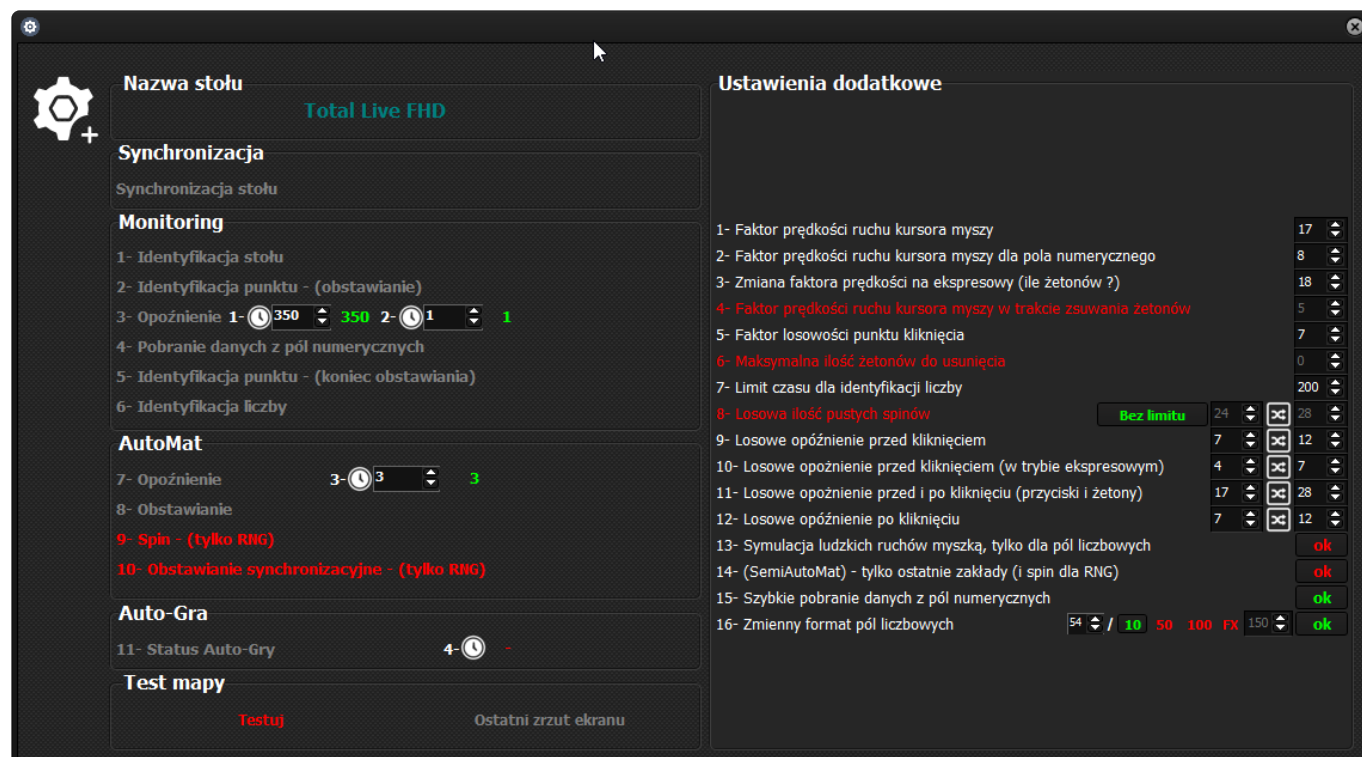
Wielkie dzięki dla Marco z wloch za pomoc !

W wersji 1.0.7.0 zmieniono:

Dodano:



1- Aktywne linie trendu dla wykresów liczb, grup, serii oraz wykresu głównego.



2- Parametr nr 3 w oknie ustawień “Modus Operandi” określający szybkość przesuwu kursora myszy w trakcie zsuwania żetonów z przytrzymanym lewym przyciskiem myszy (technika nr 2 w procesie tworzenia mapy).

Poprawiono wiele błędów z czego większość dotyczyła nowego modułu Auto-Gry.

Zmieniono

- Od wersji 1.0.7 Parametr nr 2 w oknie modułu “Modus Operandi” bierze pod uwagę sumę żetonów do obstawienia i usunięcia. Jeśli suma żetonów będzie równa lub większa aniżeli zadany parametr to faktor prędkości zmieni się na ekspresowy. Żeby procedura została wykonana szybciej to “AutoMat” obstawi wszystkie żetony bez korzystania z techniki usuwania.
- Przycisk “Start” modułu “AutoMat” jest od tej chwili zablokowany. Moduł obstawiający uruchamia się teraz automatycznie.

W wersji 1.0.8.10 poprawiono kilka błędów oraz zmienił się system instalacji:

! Od wersji 1.0.8.10 zmienił się system instalacji. Wszyscy użytkownicy, którzy mają zainstalowaną poprzednią wersję programu, muszą ją odinstalować i dopiero potem będą mogli zaktualizować program do nowej wersji. Trzeba pamiętać, żeby skopiować sesje oraz mapy stołów (plik tables), jeśli zależy nam na nich. U niektórych użytkowników **będzie trzeba usunąć folder aDifferentView w folderze appData ręcznie**, aby móc zainstalować najnowszą wersję programu.

W wersji 1.0.8.79 poprawiono poważny błąd systemu licencyjnego. Błąd uniemożliwiał uruchomienie programu na niektórych komputerach:

W wersji 1.0.8.277 poprawiono błędy oraz dodano:

- **Sekcja numer 3** w oknie Auto-Gry. Dzięki tej opcji program szybciej będzie mógł reagować na zmianę obstawienia w czasie aktywnej Auto-Gry.

W wersji 1.0.8.519 poprawiono błędy oraz dodano:

Krok 2 - Opcje stołu

Usuwanie żetonu

- ☐ Prawy przycisk myszy
- ☐ Przytrzymany lewy przycisk myszy z ruchem w określony punkt
- ☐ Żeton czyszczący z lewym przyciskiem myszy
- ☐ Przycisk usuwający żetony, zaczynając od ostatnio postawionego

Stół Live / RNG

☐ Live ☐ RNG

Czy stół RNG posiada przycisk (Powtórz/Spin) ?

☐ Tak ☐ Nie

Odseparowane mapowanie pól numerycznych

☐ Tak ☐ Nie

Krok 3 - Sekcja mapy stołu

Target

Start

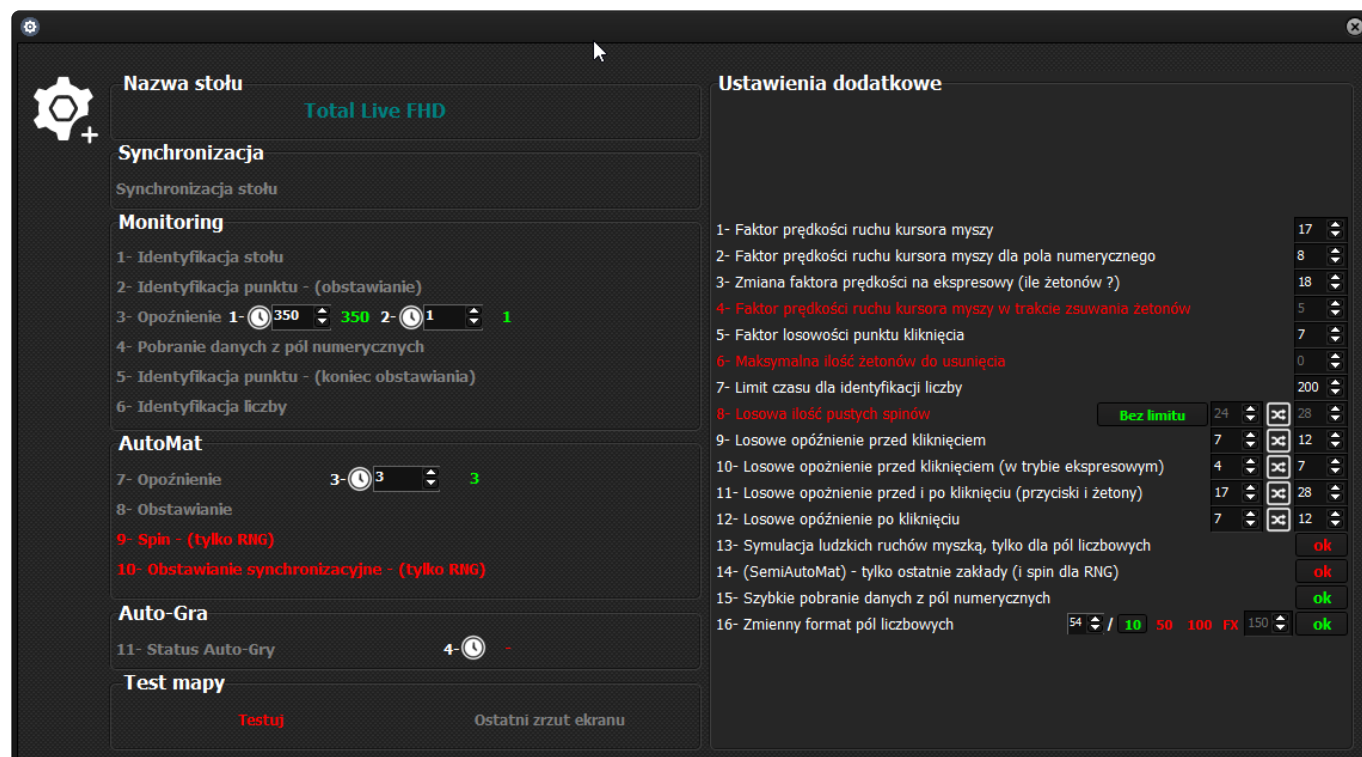
Reset **Aktualizacja punktów mapy** **Mapa Auto - Gry**

0% **0%**

- W sekcji nr 2 modułu Mapper dodano opcję: **Odseparowane mapowanie pól numerycznych**. Funkcja ta pozwala na oddzielenie procesu wskazywania punktów centralnych i punktów identyfikacyjnych pól numerycznych. Dzięki temu możliwe jest od teraz mapowanie stołu ruletki, którego pola numeryczne w czasie wykrycia liczby mają inną lokalizację aniżeli w chwili kiedy możliwe jest obstawianie.



- W sekcji modułu **AutoMat** dodano **przycisk resetujący obstawienie**. Można korzystać z niego w trakcie sesji **Live**, jeśli z jakiegoś powodu obstawienie nie będzie zgadzało się z aktualnym stanem liczb zaatakowanych w platformie **Rouletronic**. Po użyciu tego przycisku program obstawi wszystkie żetony jeszcze raz przy najbliższej możliwej okazji. Przerwana zostanie również **Auto-Gra**, jeśli była aktywna.



- Wszystkie faktory prędkości kursora myszy w oknie **ModusOperandi** w ustawieniach dodatkowych mają teraz zakres 1 – 20 (wcześniej 1 – 10).
- **Dodano również parametr nr 2**, dzięki któremu możemy ustawić teraz prędkość kursora myszy dla poruszania się po polu numerycznym, aczkolwiek pierwsze najechanie kursora na pole numeryczne zawsze będzie wykonane z prędkością faktora ogólnego.
- **Zmianie uległ również parametr nr 11**. Od teraz opóźnienie dotyczy kliknięcia przycisków, jak i żetonów. Losowe opóźnienie z wybranego zakresu będzie od teraz dotyczyło akcji przed i po kliknięciu przycisku lub żetonu, a nie jak do tej pory tylko przed kliknięciem.



- **Dodano marker aktywnej strategii** na wykresach liczb. Marker będzie widoczny w lewym, górnym rogu wykresu danej liczby w trakcie aktywnej strategii pod warunkiem że jest inna niż manualna.



- **Dodano marker aktywnego automatu atakującego** dla wszystkich wykresów. Marker będzie widoczny w lewym, górnym rogu każdego wykresu, jeśli aktywna będzie funkcja Auto.
- Wszystkie okna liczb należące do grup, które nie są zaatakowane, nie będą miały od teraz blokowanych przycisków na czas spinu w trakcie sesji **Live**.

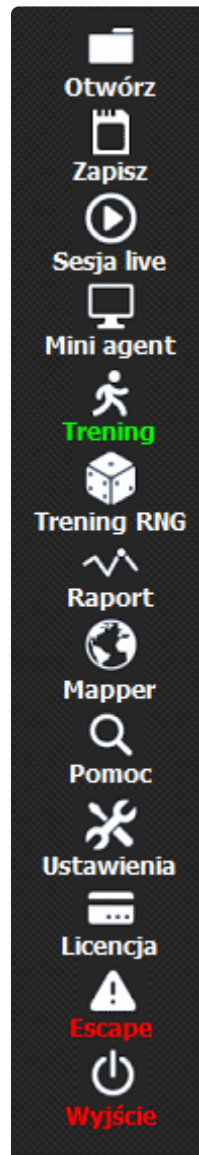
W wersji 1.0.8.873 usunięto kolejne błędy oraz dodano:



- Od teraz moduł obstawiający **AutoMat** ma możliwość obstawiania od 1 do 4 żetonów na każde z pól numerycznych.
- Od teraz dostępna jest również instrukcja obsługi w formacie PDF, a nie tylko z poziomu serwera jak to było do tej pory.

W wersji 1.0.8.944 usunięto kolejne błędy

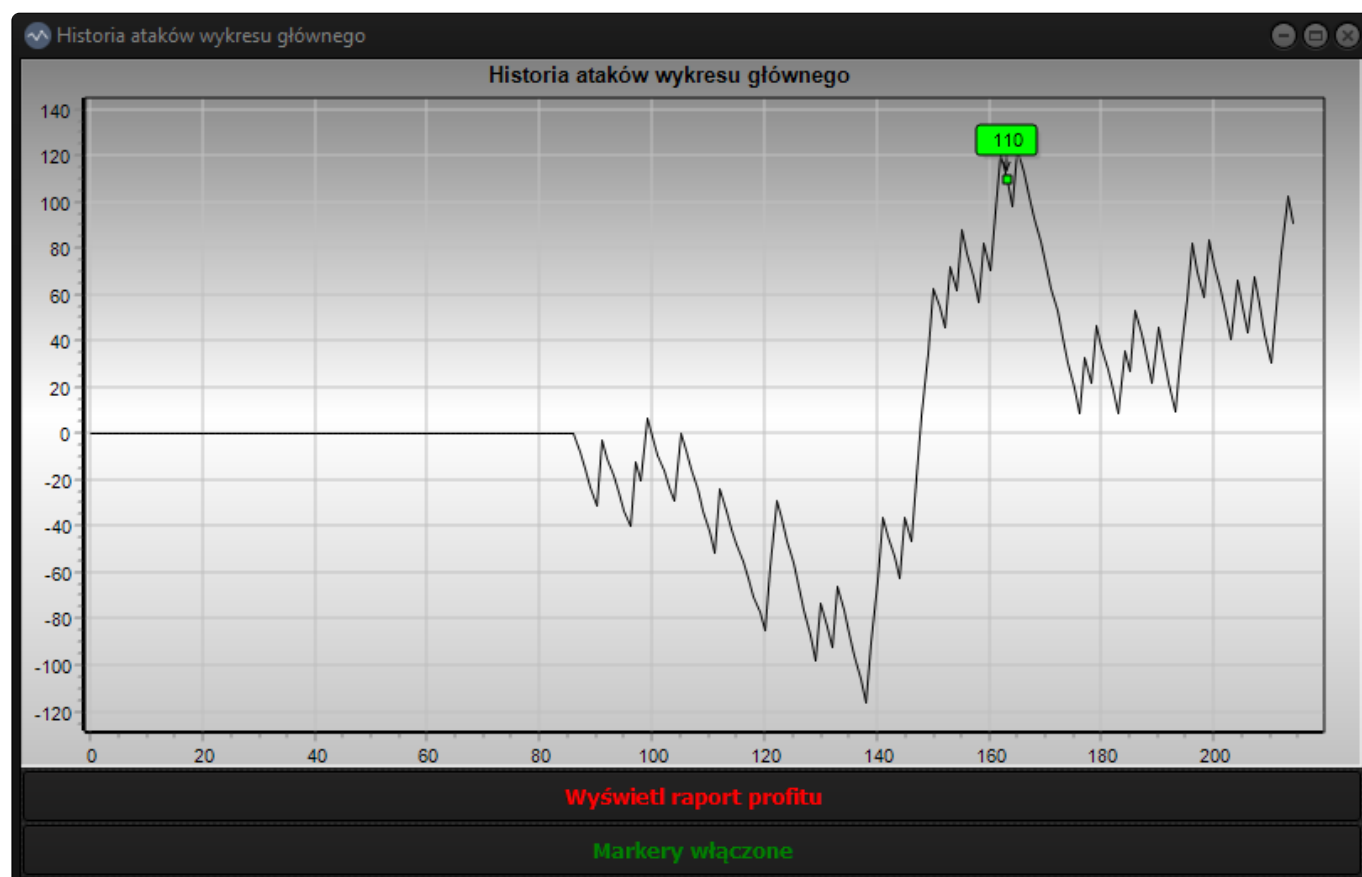
W wersji 1.0.8.1120 usunięto kolejne błędy oraz dodano:



- Nazwa ikony **Historia** w lewym panelu okna głównego zmieniona została na **Raport**.



- Od wersji 1.0.8.1120 klikając w przycisk **Raport**, poza wykresem z historią ataków wykresu głównego znajdziemy tu również okno z informacjami dotyczącymi skuteczności naszych strategii. W szybki sposób możemy teraz sprawdzić skuteczność naszych ataków dla wykresu głównego, serii, grup oraz liczb.



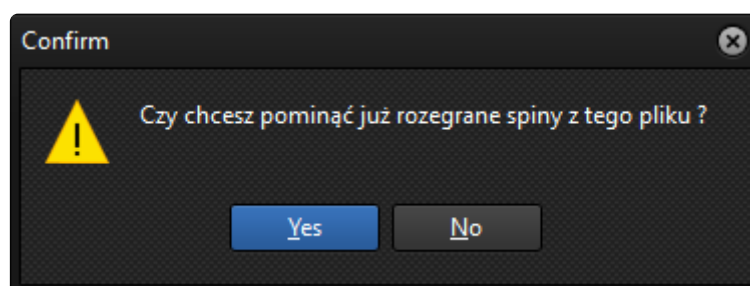
- Żeby zobaczyć okno z informacjami dotyczącymi zdobytych punktów, klikamy w przycisk **Wyświetl raport profitu**.



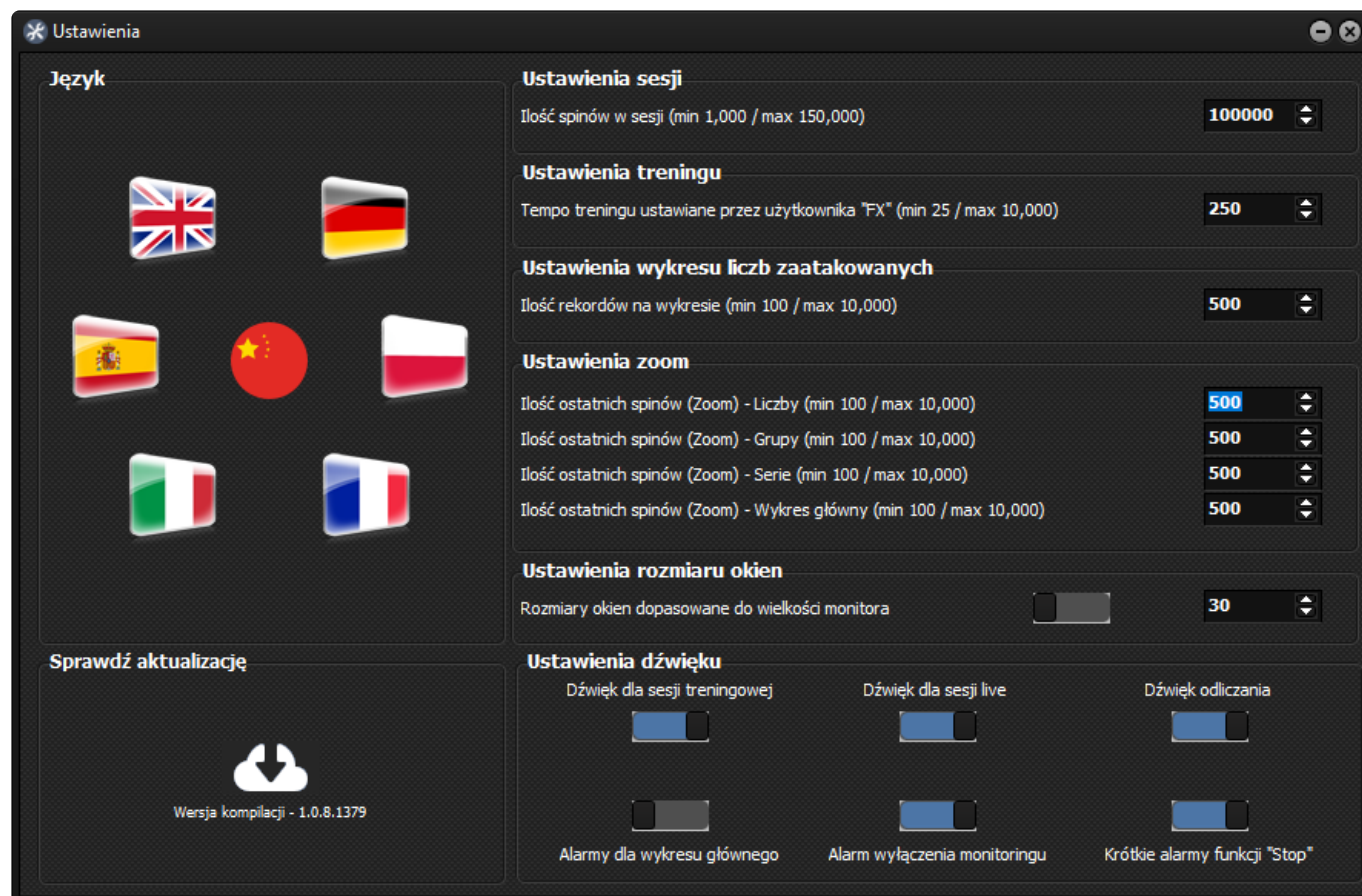
- W oknie **Mini Agent** możemy od teraz uruchomić panel do manualnego wprowadzania liczb, klikając w przycisk **Panel**.

x1 Chip B = 2.00

- Na przycisku ustawiania tokena głównego **B** wyświetlana będzie od teraz informacja o faktorze stawki – x1,x2,x3 lub x4 w zależności od tego ile żetonów do obstawiania ustawiliśmy.



- Od teraz przy kontynuacji sesji treningowej z pliku pojawi się zapytanie, "**Czy pominąć już rozegrane spiny z tego pliku?**". Dzięki tej opcji możemy kontynuować trening z pliku z pominięciem wczytanych już wcześniej rekordów.

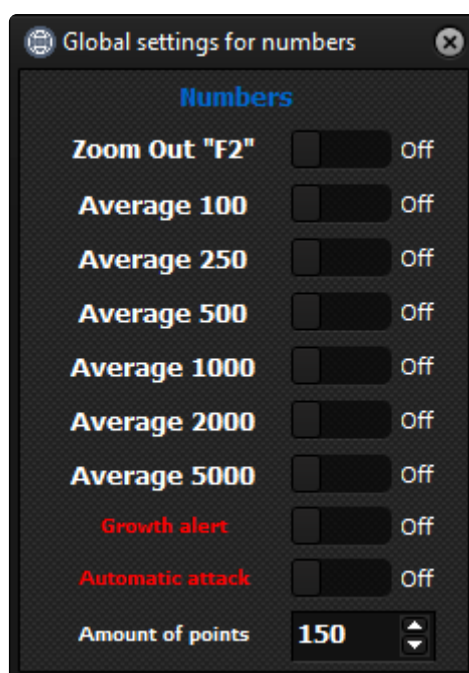
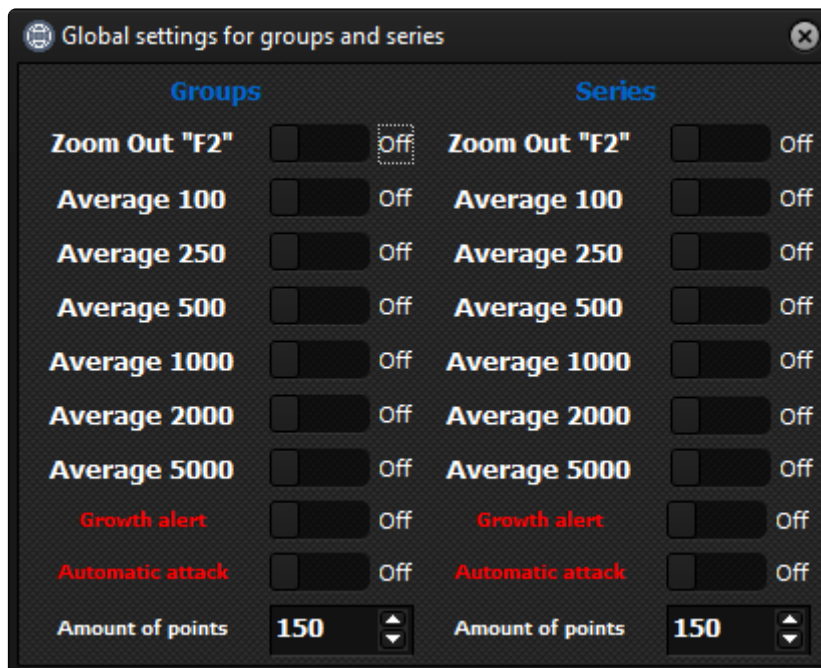


- Tempo treningu **FX** w oknie ustawień głównych możemy od teraz ustawić od wartości 25, a nie jak wcześniej od 250. Trzeba pamiętać jednak, że dźwięk wylosowanych liczb będzie słyszalny od wartości 150 i więcej.



- Zmiana faktora stawki (ilości obstawianych żetonów x1,x2,x3,x4) jest od teraz zapisywana w pliku sesji i może być zmieniana wedle uznania. Pamiętaj, że reset sesji zawsze ustawia faktor na wartość x1.

W wersji 1.0.8.1212 usunięto kolejne błędy oraz dodano:



- W sekcjach **Global** dla liczb, grup oraz serii pojawiła się nowa opcja. Możemy ustawić alert, który aktywuje się w chwili kiedy krzywa wykresu liczby, grupy lub serii osiągnie zadaną ilość punktów od minimum. Można również aktywować funkcję **Automatyczny atak**, co spowoduje atak danej liczby, grupy lub serii po osiągnięciu zadanego poziomu. Dźwięki alertów będą słyszalne pod warunkiem, że mamy aktywne dźwięki dla sesji treningowej lub dla sesji Live w oknie ustawień głównych.

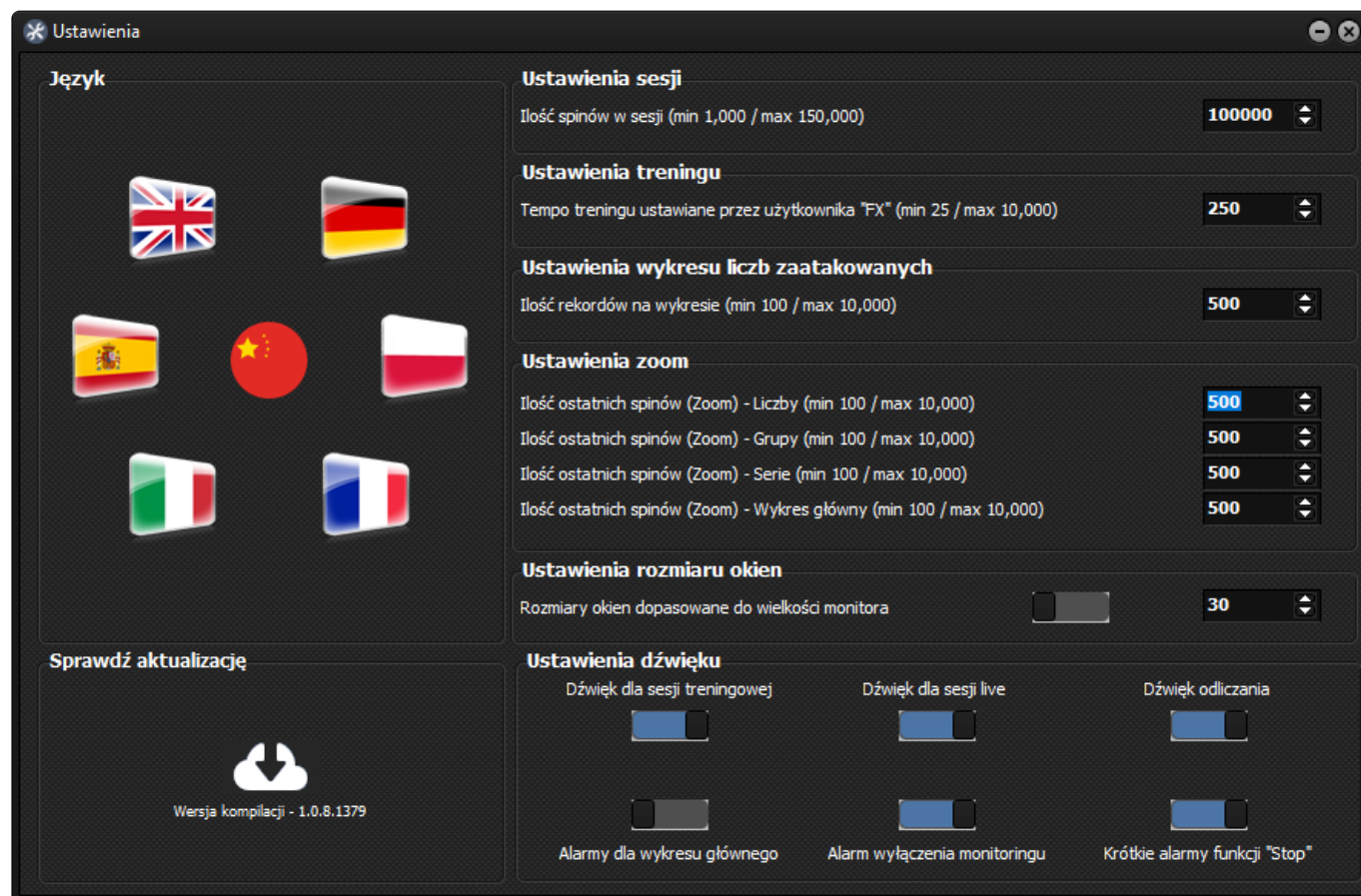


- Kiedy aktywujemy alerty wzrostów, na przyciskach **Atak** w oknach liczb, grup lub serii **pojawi się zielona ikona**, która służy do resetowania poziomu dla Alertu. Jeśli zresetujemy alert, to następny pojawi się, kiedy krzywa wykresu ponownie osiągnie zadaną ilość punktów od minimum zapisanego w momencie resetu.

✿ Wszystkie zmiany dla tych ustawień są zapisywane w pliku sesji.

! Uwaga. Od wersji **1.0.8.1212** obowiązuje nowy system zapisu sesji. **Starsze wersje plików sesji nie są już obsługiwane.**

W wersji 1.0.8.1379 usunięto kolejne błędy oraz dodano:



- W Windows 11 zrezygnowano z funkcji “ułóż okna obok siebie”. W tej wersji systemu okna liczb, grup oraz serii trzeba rozmieścić ręcznie na wirtualnych pulpitach. Od wersji **1.0.8.1379** w oknie ustawień głównych dostępna jest funkcja, która automatycznie dopasowuje rozmiar okien do wielkości monitora, co bardzo ułatwia ręczne rozmieszczanie okien.

Revision: 81