



## Import von Textdateien

Textdateien können von TotoMaxII problemlos importiert werden. Der Inhalt und Aufbau muss natürlich gewissen Konventionen entsprechen.

Egal, auf welche Weise Tototipps erstellt worden sind, sie können von TotoMaxII importiert werden, wenn sie im normalen Textformat angeliefert werden. Die Dateinamen-Erweiterung muss **".TXT"** lauten. In welchem Verzeichnis der Tipp gespeichert ist, ist im Grunde egal. Anbieten würde sich als Speicherort in jedem Fall das TotoMaxII Import-Verzeichnis **"..\Programme\TotoMaxII\Tipps\Import"**.

Die Datensätze dürfen nur die Zeichen 1,0,X,2 enthalten und müssen immer gleich lang sein. Jeder Datensatz wird durch CR/LF umgebrochen und ist in einer eigenen Zeile sichtbar. Die Textdateien also **nicht** als Random-Dateien / CSV-Format anliefern

110021100	002121100	021111010	120211100
110021122	002122111	021111002	011220111
110021002	002122100	021111021	011220100
110021220	221220100	021111212	011220002
112201100	220100111	021111201	011222100
112201002	220100002	021111220	010100111
112201220	220102111	020021111	201111010
001002111	222010111	020020111	201111002
001002122	222010100	211001122	201111021
001002220	222010002	211002111	201111212
000212111	101220111	211002220	201111201
000212220	100100122	121002111	201111220

Tabelle: Beispiel eines zu importierenden Tipps aus 9 Spielen in 48 Tippreihen - Das Unentschieden ist mit "0" gekennzeichnet

11XX211XX	XX21211XX	X21111X1X	12X2111XX
11XX21122	XX2122111	X21111XX2	X1122X111
11XX21XX2	XX21221XX	X21111X21	X1122X1XX
11XX2122X	22122X1XX	X21111212	X1122XXX2
1122X11XX	22X1XX111	X211112X1	X112221XX
1122X1XX2	22X1XXX2	X2111122X	X1X1XX111
1122X122X	22X1X2111	X2XX21111	2X1111X1X
XX1XX2111	222X1X111	X2XX2X111	2X1111XX2
XX1XX2122	222X1X1XX	211XX1122	2X1111X21
XX1XX222X	222X1XXX2	211XX2111	2X1111212
XXX212111	1X122X111	211XX222X	2X11112X1
XXX21222X	1XX1XX122	121XX2111	2X111122X

Tabelle: Derselbe Tipp können auch so angeliefert werden, hier ist das Unentschieden nicht mit "0" sondern mit "X" gekennzeichnet

Der angelieferte Tipp besteht aus 9 Spielen. Um damit in der Dreizehnerwette spielen zu können, können die Tipps in TotoMaxII importiert werden. Dabei werden für die vier fehlenden Spiele Bänke eingefügt. Diesen Umstand muss man aber bei der Tipperstellung beachten. Im Beispiel hat sich der Erzeuger dieser Tippreihen entschieden, im Spiel 1, 4, 5 und 7 jeweils eine Einserbank zu setzen. Diese vier Spiele entfallen nun ganz aus der Tipperstellung beim Eigentipp. Vor allem zu beachten ist dabei, dass sich durch das spätere Einsetzen die Spiele wie folgt verschieben:

Eigentipp	Spielplan	Bemerkung
Spiel 1	Spiel 2	1. Verschiebung, da Spiel 1 später beim Import eingefügt wird
Spiel 2	Spiel 3	-
Spiel 3	Spiel 4	-
Spiel 4	Spiel 7	2. Verschiebung, da Spiel 4 später beim Import eingefügt wird
Spiel 5	Spiel 8	3. Verschiebung, da Spiel 5 später beim Import eingefügt wird
Spiel 6	Spiel 9	-
Spiel 7	Spiel 11	4. Verschiebung, da Spiel 7 später beim Import eingefügt wird
Spiel 8	Spiel 12	-
Spiel 9	Spiel 13	-

### Erläuterung:

Das Spiel Nr. 1 im Eigentipp entspricht dem 2. Spiel auf dem Spielplan. Das Spiel Nr. 2 im Eigentipp entspricht dem 3. Spiel auf dem Spielplan, usw.

## Import nach TotoMaxII

Zuerst muss bei im Rahmen "Quelle" auf "Textformat (.TXT)" geklickt werden. Anschließend wählt man bei Verzeichnis den Speicherort der Textdatei aus. In unserem Beispiel wurde die extern erzeugte Textdatei in das TotoMaxII-Importverzeichnis "..\Programme\TotoMaxII\Tipps\Import" kopiert. Jetzt wählt man die Textdatei aus, die importiert werden soll, in der Beispiel-Abbildung ist es die Textdatei "EIGENBAU.TXT".

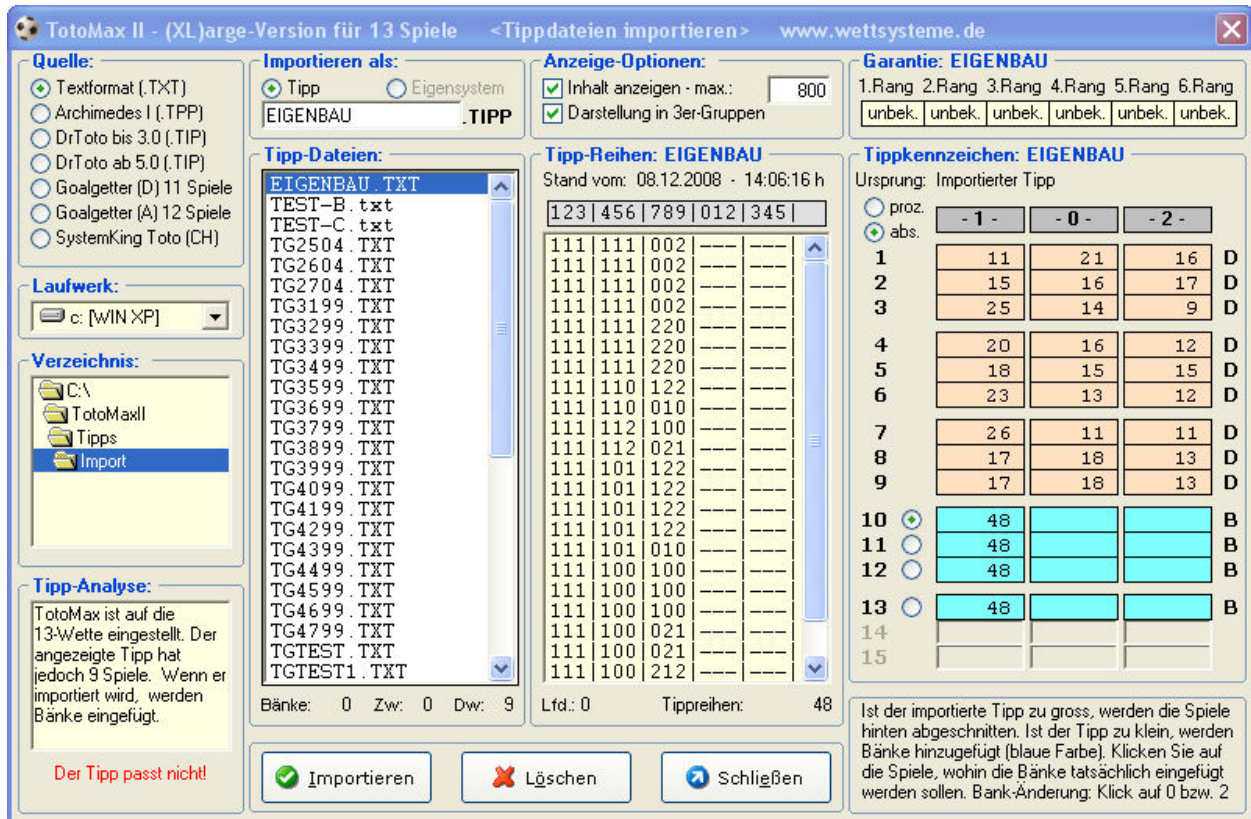


Abb.: Zunächst werden die vier fehlenden Bänke unten angehängt (türkisfarbener Hintergrund)

## Bänke an andere Positionen platzieren

Es empfiehlt sich, einen aussagekräftigen Datei-Namen zu vergeben, unter dem der Tipp in TotoMaxII geführt werden soll. Im u.a. Beispiel wurde der Name "EIG-2008-49" eingegeben. Nun können die Bänke eingesetzt werden. Das erfolgt per Mausclick. Die jeweils aktive Bank (sichtbar durch den Punkt im Radiobutton) wird an eine beliebige Stelle im Tipp-Plan getauscht. Dazu klickt man in der Darstellung der Tippkennzeichen-Verteilung (am rechten Fensterrand) einfach nur in die Spalte 1, 0 oder 2 im gewünschten Bankspiel.

Im Beispiel wurde auf das Kästchen in der Spalte mit der Überschrift "- 1 -" im Spiel 10 geklickt. Die Einserbank aus dem Spiel 11 wurde nun dorthin getauscht. Jetzt wählt man die zweite Bank durch einen Klick des Radiobuttons im Spiel 11 an. Jetzt klickt man auf das Kästchen in der Spalte "- 1 -" im Spiel 4. Für den dritten Tausch klickt man auf den Radiobutton im Spiel 12. Jetzt klickt man auf das Kästchen in der Spalte "- 1 -" im Spiel 5. Zuletzt klickt man auf den Radiobutton im Spiel 13. Jetzt klickt man auf das Kästchen in der Spalte "- 1 -" im Spiel 7.

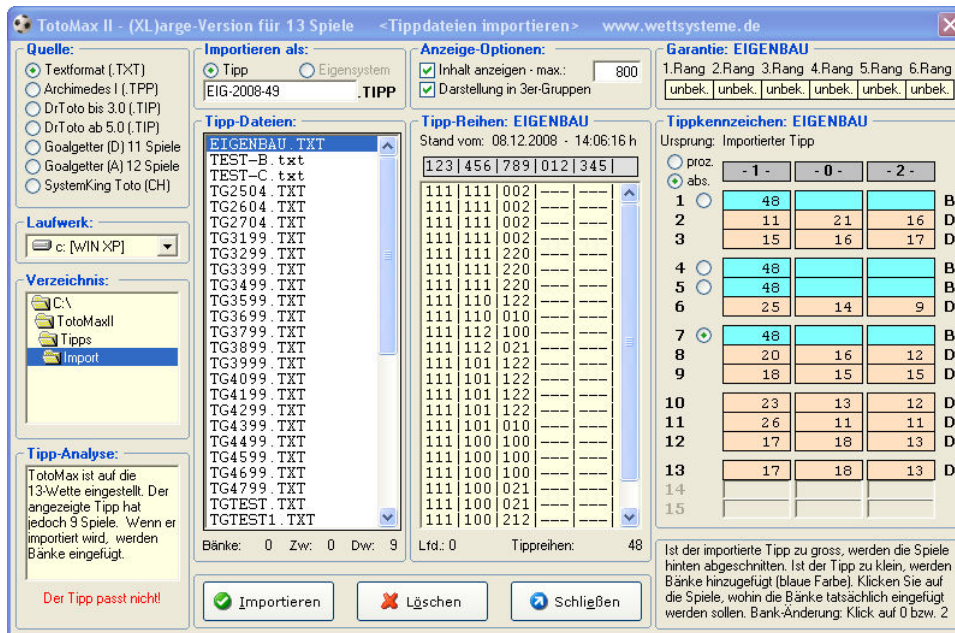


Abb.: Die neuen Positionen, an die die beiden Bänke einzufügen sind, wurden ausgewählt (Spiel 1, 4, 5 und 7)

Wenn die Positionierung der Bänke abgeschlossen ist, kann importiert werden. dann auf den Button **"Importieren"** klicken. Es erfolgt noch folgende Sicherheitsabfrage:

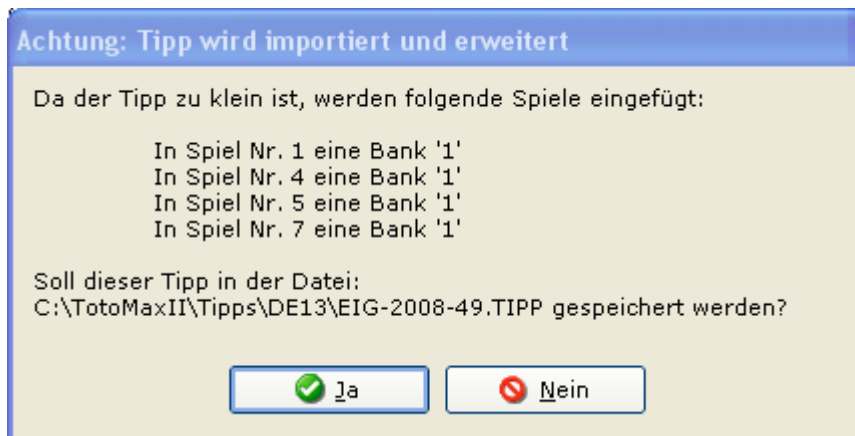


Abb.: Sicherheitsabfrage vor tatsächlichem Import

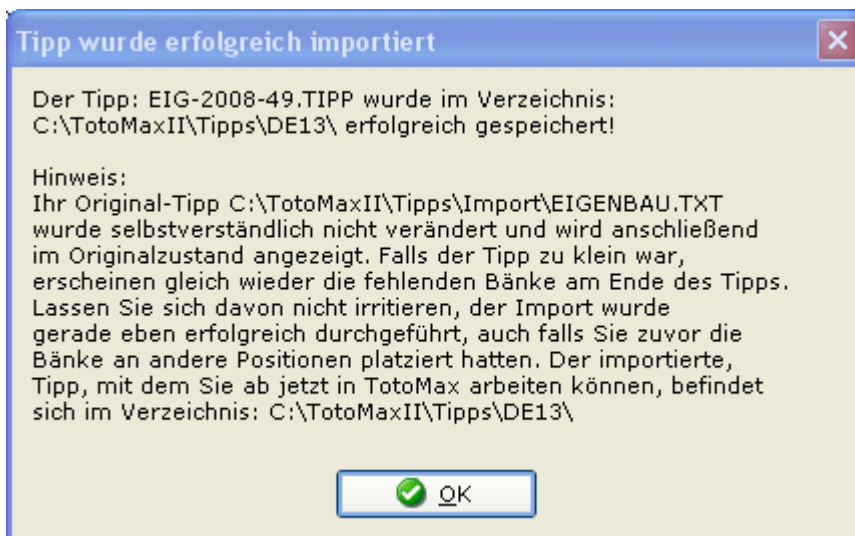


Abb.: Meldung über den erfolgreichen Import