



Importierten Tipp bearbeiten

Auch ein importierter Tipp kann von TotoMaxII versionsabhängig bearbeitet werden. Dabei gibt es allerdings eine kleine Einschränkung bei der Bedienung. Damit wird verhindert, dass eine abweichende B/Z/D-Konstellation eingegeben wird.

Anhand eines Tipps, der vom Totoprogramm Archimedes 1 stammt und nach TotoMaxII importiert wurde, wird die leicht eingeschränkte Weiterverarbeitung aufgezeigt. Die erste Abbildung zeigt den Importvorgang.

The screenshot shows the 'Tippdateien importieren' window. A dialog box is open with the following text:

Achtung: Tipp wird importiert und erweitert

Da der Tipp zu klein ist, werden folgende Spiele eingefügt:

- In Spiel Nr. 12 eine Bank '1'
- In Spiel Nr. 13 eine Bank '1'

Soll dieser Tipp in der Datei:
C:\TotoMaxII\Tipps\DE13\ARCH-2009-48.TIPP gespeichert werden?

Buttons:

Abb.: Ein mit Archimedes1 erstellter Tipp wird importiert. Im Spiel 12 und 13 werden Bänke angehängt

The dialog box contains the following text:

Tipp wurde erfolgreich importiert

Der Tipp: ARCH-2009-48.TIPP wurde im Verzeichnis:
C:\TotoMaxII\Tipps\DE13\ erfolgreich gespeichert!

Hinweis:
Ihr Original-Tipp c:\WINDOWS\archimedes\2009-48.TIPP wurde selbstverständlich nicht verändert und wird anschließend im Originalzustand angezeigt. Falls der Tipp zu klein war, erscheinen gleich wieder die fehlenden Bänke am Ende des Tipps. Lassen Sie sich davon nicht irritieren, der Import wurde gerade eben erfolgreich durchgeführt, auch falls Sie zuvor die Bänke an andere Positionen platziert hatten. Der importierte, Tipp, mit dem Sie ab jetzt in TotoMax arbeiten können, befindet sich im Verzeichnis: C:\TotoMaxII\Tipps\DE13\

Button:

Abb.: Meldung nach erfolgreichem Import

Nach dem Import kann der Tipp bearbeitet werden. Da es sich um einen importierten Tipp handelt, gibt es eine Beschränkung hinsichtlich der Bearbeitung im Tipp-Plan, denn die Struktur darf nicht verändert werden. Der geladene Beispiel-Tipp besteht aus 3 Bänke, 4 Zweiwege und 6 Dreiwege und diese Struktur muss unbedingt erhalten bleiben.

Die Positionen, wo sich die Bänke, Zweiege und Dreiege befinden sollen, dürfen getauscht werden. Hierzu gibt es ein sehr ausführliches Beispiel bzgl. "Spiele tauschen". Auch die Grundtippreihenfolge darf geändert werden. Was jedoch nicht gemacht werden darf, ist die Änderung der Tipp-Struktur: Die Anzahl der Bänke, Zwei- und Dreiege muss bestehen bleiben!

Um eine solche Änderung zu verhindern, sind die Eingabemöglichkeiten der Tippkennzeichen in der Spalte "Tipp" und das Klicken auf die Wechselschalter mit der Beschriftung "Bank", "Zweiege" oder "Dreiege" deaktiviert. Genauso wenig kann das Basis-System geändert werden. Beim Einlesen eines importierten Tipps wird über diese Einschränkungen durch einen Hinweistext informiert.

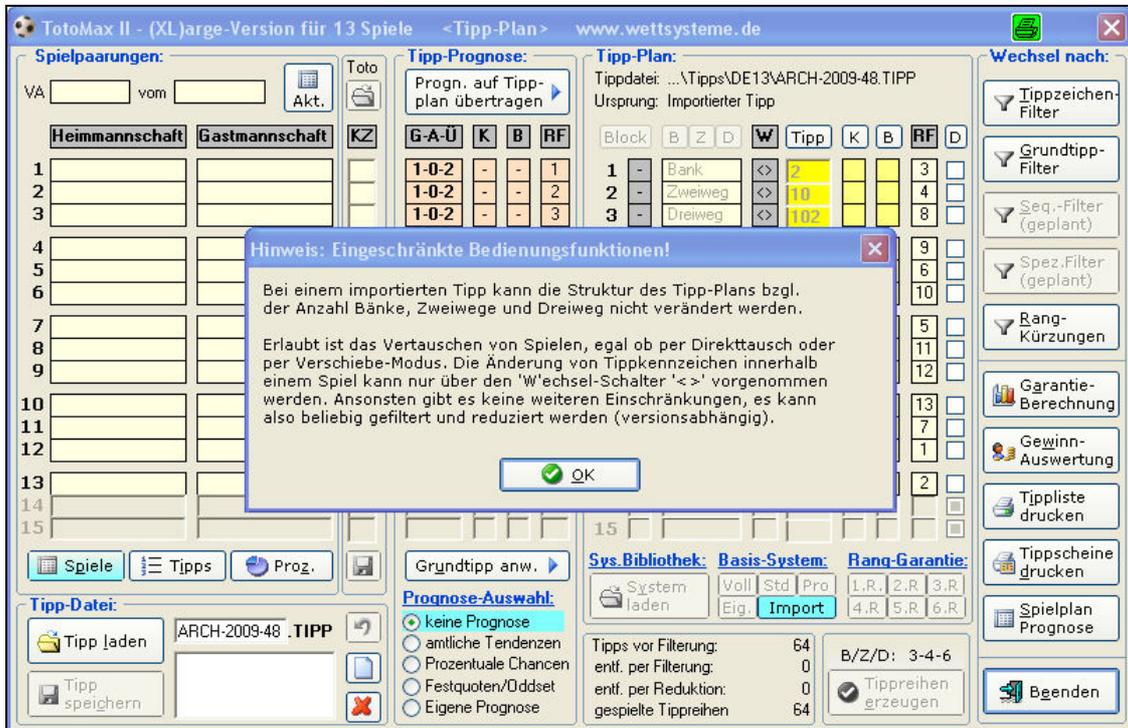


Abb.: Hinweis über die eingeschränkte Bedienungsfunktion im Tipp-Plan

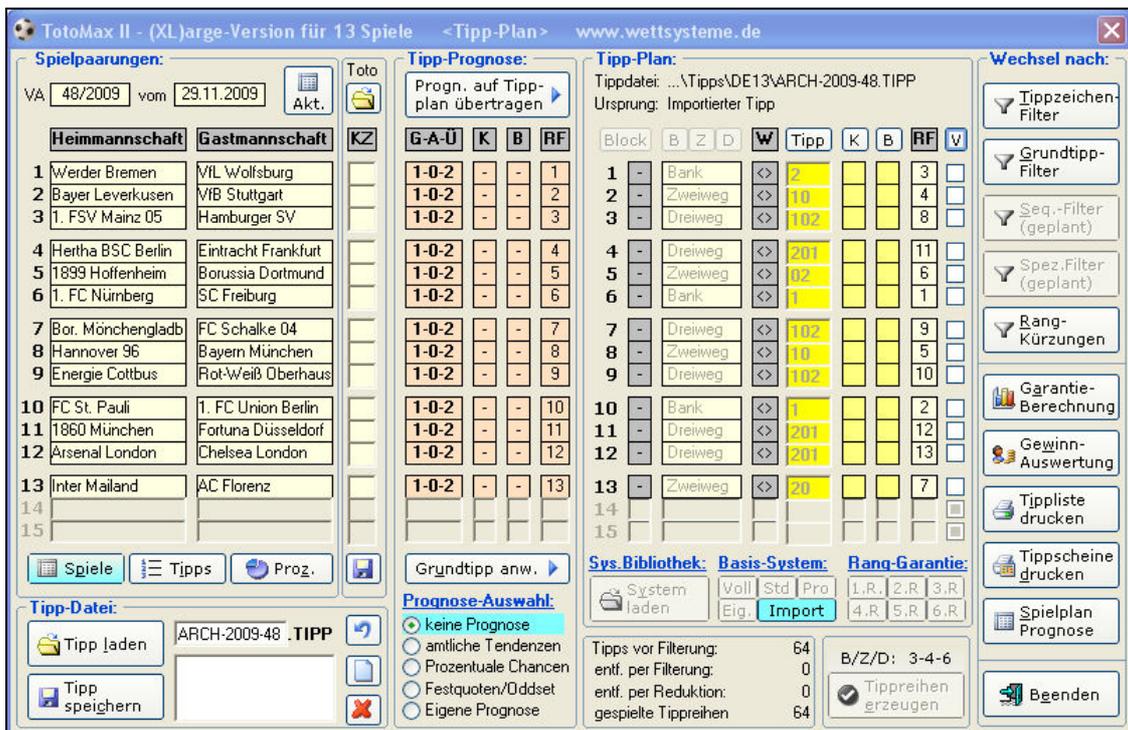


Abb.: Der importierte Tipp wurde inzwischen bearbeitet. Die Bänke wurden an die gewünschten Positionen verschoben, der Grundtipp wurde wieder angepasst und der aktuelle Spielplan wurde eingelesen