# Loto des Associations V3.9.3 - Documentation

Le logiciel permet d'imprimer des cartons de loto, de gérer les tirages (en s'aidant éventuellement d'un téléviseur grand écran ou d'un vidéo-projecteur) et de contrôler les gagnants.

# Version du logiciel



On s'assure qu'on dispose de la dernière version du logiciel en consultant le site de l'auteur sur www.educampa.fr ; le numéro de version apparait au lancement ou lorsqu'on passe la souris sur l'icone en haut à gauche.

# Mise à jour

Pour les versions à partir de la 3.4, il suffit de cliquer sur le bouton MAJ

# Générer ou compléter un fichier de cartes...

Si on ne possède pas déjà un jeu de cartons, on peut générer son propre fichier de cartons à imprimer mais on aura intérêt **par sécurité** à choisir un des fichiers **Base** proposés et n'imprimer que le nombre souhaité.

La zone grise indique où se trouve le fichier sur l'ordinateur, c'est important si on génère et imprime le fichier sur un ordinateur et si on organise le tirage depuis un autre car il faudra transférer tous les fichiers générés d'un ordinateur à l'autre.

**Coche** : <u>Les nombres d'une même colonne sont</u> <u>affichés dans l'ordre croissant.</u> Particularité régionale. Elle facilite le repérage des numéros sur les cartons.

**Coche** : <u>Option "Marque toujours"</u>. Particularité régionale. On vend les cartons pas 6 (généralement imprimés sur une seule feuille) et chaque feuille de 6 cartons contient tous les numéros ce qui fait que le joueur marque à tous les coups. Dans ce cas, il faut choisir un nombre de carton multiple de 6.

Loto de février		<- RAZ
, OU double-cliquez sur un fichier ci-dessous pour y , Dossier : C:\Loto_Associations\cartons\	ajouter de nouvelle ca	artes
Base 9000 margue toujours.dat		
Base 9999 cartons.dat		
Į		
OUT allowers our Gabies at descus actually supervise	ner o	Sunnrimer
OO cliquez sur un richier ci-dessus pour le supprin	THE REPORT OF A REPORT OF A REPORT OF A REPORT OF A	
oo ciiquez sur un richier ci-dessus pour le supprin		
Définissez la plage de cartes à générer (de 0 à 993		
Définissez la plage de cartes à générer (de 0 à 995 (Les cartes pourront être imprimées par la suite à rai	)9) son de 2, 3 ou 6 par fi	euille)
Définissez la plage de cartes à générer (de 0 à 995 [Les cartes pourront être imprimées par la suite à rai	39) son de 2, 3 ou 6 par fi	euille)
Définitsez la plage de cartes à générer (de 0 à 993 [Les cartes pourront être imprimées par la suite à rai N° de la première carte : 1 N° d	) 39) son de 2, 3 ou 6 par fi de la dernière carte :	euille)
Définissez la plage de cartes à générer (de 0 à 993 (Les cartes pourront être imprimées par la suite à rai N° de la première carte : 1 N° ( I Les nombres d'une même colonne sont affichés	) 99) son de 2, 3 ou 6 par fi de la dernière carte : dans l'ordre croissant	euille)
Définissez la plage de cartes à générer (de 0 à 993 (Les cartes pourront être imprimées par la suite à rai N° de la première carte : 1 N° ( V Les nombres d'une même colonne sont affichés	)9) son de 2, 3 ou 6 par fi de la dernière carte : . dans l'ordre croissant	euille)
Définissez la plage de cartes à générer (de 0 à 993 (Les cartes pourront être imprimées par la suite à rai N° de la première carte : 1 N° d Les nombres d'une même colonne sont affichés Option "Marque toujours" · les 90 numéros sont	39) son de 2, 3 ou 6 par fi de la dernière carte : . dans l'ordre croissant répartis par groupes o	euille) 400
Définissez la plage de cartes à générer (de 0 à 993 (Les cartes pourront être imprimées par la suite à rai N° de la première carte : 1 N° d les nombres d'une même colonne sont affichés Option ''Marque toujours'' - les 90 numéros sont consécutives. Chaque tirage permet donc de m	39) son de 2, 3 ou 6 par fi de la dernière carte : . dans l'ordre croissant répartis par groupes o arquer systématiquem 1 & c. 7 = 12, 12, 24	euille) 400

### Compléter un fichier de cartons

Si on n'en a pas prévu assez. On ne peut pas changer le nom du fichier ni le n° du premier carton qui est obligatoirement le dernier + 1 de la série précédemment générée.

Loto Février.dat		<- RAZ
2 Or double-cliquez sur un Dossier : U: VAuto mne_20	chier i-dessous pour y ajouter de 1\P_Loto_20120208\Test\Loto_	e nouvelle cartes _Associations\cartons\
essai 200.dat essai 200_y_ridus.dat Loto Février.dat		
OU cliquez sur un fichier	i-dessus pour les porimer	
	dessus pour le se, sinner	Supprimer
Définissez la plage de carl	es à générer (de 0 à 9999)	Supprimer
Définissez la plage de car (Les cartes pourront être irr	es à générer (de 0 à 9999) primées par la suite à raison de 2,	<u>Supprimer</u> 3 ou C par feuille)
Définissez la plage de car (Les cartes pourront être in N* de la première carte :	racessa pour lo ce, minor es à générer (de 0 à 9999) nrimées par la suite à raison de 2, 601 N° de la derni	Supprimer 3 ou Char feuille) ière carte : <b>800</b>
Définissez la plage de car (Les cartes pourront être in N* de la première carte : IV Les nombres d'une mêr	es à générer (de 0 à 9999) primées par la suite à raison de 2, 601 N° de la derni e colonne sont affichés dans l'orc	<u>Supprimer</u> 3 ou C par feuille) ière carte : <b>800</b> dre croissant.

# Entrer manuellement les numéros d'une série existante

Si on possède déjà des cartons, le logiciel permet de les mettre en mémoire pour pouvoir contrôler les parties. Les cartons entrés manuellement pourront être complétés par des cartons générés automatiquement si on n'en avait pas achetés suffisamment.

Il faut penser à cliquer sur le bouton **Créer** après avoir entré le nom du fichier.

Le numéro du carton doit être sur 4 caractères mais ce ne sont pas obligatoirement des chiffres (proposés par défaut et incrémentés automatiquement). Si ce ne sont pas des chiffres, il faut saisir manuellement chaque numéro.

La saisie est assez rapide depuis le clavier numérique et se fait colonne par colonne. Le logiciel peut détecter quelques erreurs (mais pas toutes ! il faut rester attentif !)

🕌 Loto - Saisie manuelle d'une série existante 🛛 🔀
1 Entrez le nom du fichier à créer :
Mes cartons <- Créer 😕
OU choisissez un fichier à modifier ou compléter :
essai 200.dat essai 200_vendus.dat Loto Février.dat Mes cartons.dat
N* de carte :       Asisie rapide : le passage d'une case à l'autre est automatique (saisissez à chaque fois 2 chiffres, par exemple 07 au lieu de 7). Saisissez 00 pour une case vide. La saisie se fait colonne par colonne (unités puis dizaines, vingtaines etc.)         AB01       Image: second sec
6 Nouvelle carte 7 Enregistrer 8 Enregistrer puis nouvelle
Si vous vous êtes partagé le travail de saisie, vous pouvez réunir tous les fichiers en un seul <u>B</u> éunir plusieurs fichiers en un seul

### Se partager le travail de saisie

C'est possible en installant le logiciel sur plusieurs ordinateurs et en se répartissant les cartons à saisir.

Une fois que chacun a terminé et vérifié sa saisie, on recopie les fichiers qui se trouvent dans le dossier **C:\Loto des Associations\cartons\** de chaque ordinateur pour les mettre sur la même machine.

On clique ensuite sur le bouton **Réunir plusieurs fichiers en un seul** et on fait une sélection multiple des fichiers avant de lancer la réunion.



Si des cartons portent le même numéro (saisie en double), les excédentaires sont refusés.

	Tous les cartons
2	Sélectionnez les fichiers à réunir. Il faut que les numéros d cartes soient différents (sinon, elle seront en double et un message vous préviendra). Vous pouvez utiliser CTRL-Clic et SHIFT-Clic.
	i 200.dat
0000	
essa Les	ai 200_vendus.dat cartons de Lucie.dat
essa Les Loto	ai 200_vendus.dat cartons de Lucie.dat Février.dat
essa Les Loto Mes	ai 200 vendus.dat cartons de Lucie.dat Février.dat cartons.dat
essa Les Loto Mes	ai 200, vendus dat cartons de Lucie, dat Février, dat cartons, dat
essa Les Loto Mes	a 200, vendus, dat cartons de Lucie, dat Février, dat cartons, dat
Les Loto Mes	ai 200, vendus, dat cartons de Lucie, dat Février, dat cartons, dat
essa Les Loto Mes	ii 200, vendus, dat cartons de Lucie, dat Février, dat cartons, dat 
essa Les Mes	ii 200, vendus, dat cartons de Lucie, dat Février, dat cartons, dat

# Voir/Imprimer le récapitulatif d'un fichier de cartes

Si on a fait une saisie manuelle, cela permet de faire une vérification rapide à partir d'une simple liste sur un support papier.

Carte 13 22	n° 32	<mark>0790</mark> : 56 66	01	21	45	70	81	05	11	51	71	84
Carte 07 39	n° 45	0791 : 65 88	11	44	52	64	82	16	29	32	55	73

La liste présente un carton par ligne. Les 5 premiers nombres correspondent à la première ligne, les 5 suivant à la seconde et les 5 derniers à la troisième.



### Exporter en csv pour un imprimeur

	A	В	С	D	E	F	G	Н	I	J	К	L	м	N	Γ
1			1a9	10 a 19	20 a 29	30 a 39	40 a 49	50 a 59	60 a 69	70 a 79	80 a 90	1 a 9	10 a19	20 a 29	3
2	Carton numéro	1		10	22				64	77	83			27	
3	Carton numéro	2			21	31	40	55		73		4		26	
4	Carton numéro	3	6		26	36		50		73			12		
-	Corton numára	4		10	i l	1	C N	55		1	0.4	7		20	

Certains imprimeurs disposent de logiciels permettant de générer des cartons personnalisés sur leurs machines professionnelles à partir d'un fichier de type Excel. Le logiciel permet de générer un fichier CSV qui peut être importé dans Excel (les valeurs sont séparées par des points-virgules).

Vous pouvez consulter votre imprimeur pour savoir s'il peut réaliser ce travail à partir de ce type d'exportation. Sur le site de l'auteur, vous trouverez quelques adresses d'imprimeurs capables d'effectuer ce travail que vous pourrez au besoin contacter (si vous en connaissez d'autres signalez-les, ainsi que les tarifs pratiqués).

# Voir/Imprimer une série de cartes à partir d'un fichier

Si on ne fait pas réaliser l'impression par un professionnel, on pourra tirer ses cartons sur une imprimante laser (éviter le jet d'encre sauf pour de toutes petites séries car le coût serait excessif).

L'impression de plusieurs milliers de cartons peut mettre l'imprimante en surchauffe et la ralentir considérablement. Il est prudent de fractionner les grandes séries (par exemple de 1 à 200 puis un peu plus tard de 201 à 400 etc).

On peut imprimer 2, 3 ou 6 cartons par page. Si on utilise des feuilles A4, avec 6 cartons qui seront alors très petits, il faudra utiliser des grains de maïs pour repérer les numéros joués, ou alors les faire marquer au feutre si on utilise des feuilles à usage unique. Pour 6 cartons, il est préférable d'utiliser une imprimante A3.

**Multiple** permet d'imprimer jusqu'à 24 cartons disposés en deux colonnes sur la même page. Très pratique pour



limiter la consommation de papier. Ces cartons à usages unique pourront être marqués au crayon ce qui évite l'utilisation de jetons.

Si on fractionne l'impression, il faut tenir compte du nombre de cartons par feuille pour que la dernière feuille soit entière (par exemple de 1 à 12 si on en met 3 par feuille, et non pas de 1 à 14 car 14 n'est pas un multiple de 3).

Pour ne pas gaspiller de papier, on peut envisager une impression au dernier moment. Par exemple on n'a prévu que 400 cartons. Le jour du tirage on s'aperçoit qu'on n'en aura pas assez car le public afflue : si on a amené une imprimante dans la salle on peut dans un premier temps demander à compléter le fichier de cartons (pour en avoir par exemple 600) puis tirer ces 200 cartons supplémentaires pendant que la vente se déroule.

Lorsqu'on modifie la seconde ligne des cartons, il est essentiel de laisser au minimum le symbole # qui sera remplacé par le numéro du carton au moment de l'impression.

# Impression personnalisée



On peut définir soi-même la taille et la position des cartons et des logos sur la feuille en créant son gabarit d'impression comportant de 1 à 3 cartons et de 0 à 3 logos. Plusieurs gabarits sont donnés en exemple dont il suffit de partir après avoir **dupliqué** celui qui se rapproche le plus de ce que l'on désire obtenir - à moins qu'on ne préfère tout créer en reportant les mesures d'un dessin qu'on aura réalisé sur une feuille A4 vierge **quadrillée au pas de 5 mm** pour plus de facilité de placement.

Pour commencer, il faut récupérer la zone imprimable qui varie en fonction de l'imprimante utilisée puis imprimer les marges techniques de l'imprimante (haut et gauche), les mesurer pour les introduire dans les fenêtres prévues (ainsi un carton qu'on souhaiter placer à 2 cm du bord de la feuille sera exactement à cette position lors de l'impression - sinon, il serait à 2 cm moins la marge technique).

On définit ensuite les positions X et Y de chaque grille et de chaque logo ainsi que leur Largeur et Hauteur.

Les logos sont de deux natures : verticaux ou horizontaux. On les réalisera avec son logiciel de traitement d'image préféré : un logo est une image jpg, gif (conseillé) ou bmp qui peut intégrer au besoin divers logos de sponsors par exemple. La dimension de l'image sera souvent dépendante de la taille des cartons que l'on souhaite réaliser (d'où l'importance de faire une préparation sur une feuille de papier à l'aide d'un crayon dans un premier temps). Le bouton **Largeur** adapte cette dernière en fonction de la hauteur du logo. Le bouton **Hauteur** fait l'inverse. La difficulté consiste à tout faire tenir sur la feuille et une légère déformation des logos passe en général inaperçue. Les logos doivent être placés dans le dossier **\Loto des Associations\Ressources**\.

En ce qui concerne la **taille du logo** en pixels, on part sur une base de **100 points par cm** pour obtenir une bonne qualité d'impression : ici, le logo exemple de 4 x 8 cm aura intérêt à être préparé dans une taille de 400 x 800 pixels. On peut aller au delà si on a une imprimante de qualité (en 600 pt par pouce on peut doubler chacune de ces dimensions) mais il faut être conscient que **plus l'image comportera de points, plus elle sera longue à imprimer !** 

Il est important de tester l'impression car si le carton du bas est trop près de la marge technique, il risque d'être divisé en deux et réparti sur deux feuilles. De même, il est préférable de faire un essai **sur une dizaine de cartons** avant de lancer l'impression de masse pour s'assurer qu'il n'y a pas de décalage (ce qui peut se produire sur une jet d'encre si le papier se décale ou si la marge technique du bas est trop importante).

# Impression multiple

#### Clonage - Même carton dupliqué et x tirages différents

Par défaut, l'impression multiple permet de reproduire x exemplaires du même carton sur une page. Chaque carton est accompagné d'un numéro de tirage différent. Ainsi, le joueur utilise toujours la même feuille (ou les mêmes feuilles s'il en a acheté plusieurs) tout au long de la manifestation. On imprime donc autant de feuilles que de cartons.

Loto - Imprimer sur deux colonnes					
<ol> <li>Nombre de cartons sur une page : 04 06 08 10 12 14</li> <li>Même carton dupliqué et x tirages différents O Même tirage</li> <li>Numéro du tirage (ou du tirage du premier carton si tous semblat</li> <li>Texte de la deuxième ligne de chaque carton (# pour le n° du ca</li> </ol>	16       18       20       22       24       Premier carton :       1       Dernier :       200         e et x cartons différents sur la page       ⊻oir       20140126_exemple       20140129_001.txt         eles) :       1       1       20140129_001.txt       20140129_002.txt         ton, § pour le n° du tirage)       Sauver ==>       Sauver ==>       Sauver ==>				
Tirage n°§ - Carte n°# - Un tee-shirt	Tirage n°§ - Carte n°# - Un ballon de foot cuir				
Tirage nº§ - Carte nº# - Deux places de cinéma	Tirage n°§ - Carte n°# - Un panier garni				
Tirage n°§ - Carte n°# - Un bon d'achat de 30 Euros	Tirage nº§ - Carte nº# - Une crêpière				
Tirage n°§ - Carte n°# - Un lecteur Blu-Ray	Tirage n°§ - Carte n°# - Une tablette 10.1 pouces				
Tirage n°§ - Carte n°# - Une centrale de repassage	Tirage n°§ - Carte n°# - Un réfrigérateur				
Tirage n°§ - Carte n°# - Un lave-vaisselle	Tirage n°§ - Carte n°# - Un appareil photo hybride				
Economie d'encre <u>Imprimer un carton d'essai</u> <u>Imprimer</u>	200 cartons sur 200 feuilles Feuille n* : Carton n* :				

1 – On choisit le nombre de cartons à imprimer sur la feuille, jusqu'à 24 par feuille.

De 4 à 8 cartons, l'imprimante proposera de passer en mode paysage. Bien qu'on puisse imprimer de 20 à 24 cartons sur une feuille A4, on privilégiera cependant, pour ces quantités sur une même page, l'impression sur feuille A3 si on dispose de l'imprimante adéquate.

2 – Par défaut, on est en mode clonage du même carton. On peut choisir aussi de tirer une **série** de x cartons sur une même page (voir plus loin).

**3** – On indique le numéro du tirage apparaissant sur le premier carton. Si on choisit 1, le premier carton portera tirage n°1, le second tirage n°2 etc. On peut ainsi proposer 24 tirages différents maximum avec le même carton au cours de la manifestation. Si ce n'est pas suffisant, on génère une nouvelle impression qui commence le tirage à 25 si on a terminé le précédent à 24 et pourquoi pas un troisième à 50 lorsqu'on a terminé le précédent à 49 (on peut aussi générer des fichiers de cartons différents pour chaque nouvelle série de tirage : il faut alors penser à changer de fichier de carton dans le logiciel lors de la manifestation pour le contrôle quand on arrive à la fin d'une série (par exemple au 25ème tirage).

En pratique, comme 24 cartons sont relativement petits sur une feuille A4, on peut se contenter ne n'imprimer que 18 cartons sur la feuille A4 pour 18 parties, puis une autre série de 18 commençant à 19 et allant jusqu'à 36 etc.

4 – Comme la feuille porte des numéros de tirages différents, on peut inscrire les lots proposés pour le gagnant de chaque tirage (le nom du lot est facultatif). Par contre, il faut conserver le § qui sera à l'impression remplacé par le numéro du tirage et le # par le numéro du carton (permettant la vérification depuis le logiciel). Tous ces libellés peuvent être conservés dans un fichier par le bouton **sauver** (les noms de fichier sont générés automatiquement à partir de la date et d'un indice de 1 à 100. Par défaut, c'est le premier fichier qui est chargé au lancement du logiciel. La bascule **voir**, remplace les § et les # par leurs valeurs (mais ne permet plus de modifier les champs).

5 – Economie d'encre imprime les cartons sans les cases grisées et sans mettre les nombres en gras. On peut imprimer un carton d'essai pour vérifier que tout est bien calé (cela imprime aussi les marges techniques de l'imprimante) puis lancer l'impression de la totalité des cartons.

#### Série – Même tirage et x cartons différents sur la page

2 – Cette option imprimer une planche jusqu'à 24 cartons différents dont les numéros se suivent. Comme la place manque généralement cruellement sur les tables prévues pour la manifestation, on peut proposer aux joueurs d'acheter par exemple 18 cartons différents sur une même feuille (le joueur pouvant acheter bien sûr plusieurs

feuilles). Si les feuilles sont destinées à servir tout au long de la manifestation, il faudra prévoir des pions de marquage d'une taille en proportion de la dimension des cases et il n'est alors pas nécessaire de faire figurer le numéro du tirage.

Ainsi un premier joueur aura par exemple une feuille de cartons portant les numéros 1 à 18, le suivant deux feuilles de 19 à 36 et de 37 à 54 etc.

Ce mode fonctionne aussi avec **Marque toujours** de la fenêtre de génération des cartons. Il faut bien dans ce cas prendre des multiples de 6. Ainsi avec 12 cartons sur sa page, un joueur marquera deux cases à chaque tirage, trois cases si les pages contiennent 18 cartons.

🖻 Loto - Imprimer sur deux colonnes	
<ol> <li>Nombre de cartons sur une page : 04 06 08 10 12 14</li> <li>Même carton dupliqué et x tirages différents O Même tirage</li> <li>Numéro du tirage (ou du tirage du premier carton si tous semblab</li> <li>Texte de la deuxième ligne de chaque carton (# pour le n° du ca</li> </ol>	<u>16 18 20 22 24</u> Premier carton : <b>1</b> Dernier : <b>192</b> e et x cartons différents sur la page <u>Voir</u> oles) : <u>1</u> rton, § pour le n° du tirage)
Tirage n°2014-§ - Carton n°#	Tirage n°2014-§ - Carton n°#
Tirage n°2014-§ - Carton n°#	Tirage n°2014-§ - Carton n°#
Tirage n°2014-§ - Carton n°#	Tirage n°2014-§ - Carton n°#
Tirage n°2014-§ - Carton n°#	Tirage n°2014-§ - Carton n°#
Tirage n°2014-§ - Carton n°#	Tirage nº2014-§ - Carton nº#
Tirage n°2014-§ - Carton n°#	Tirage nº2014-§ - Carton nº#
5 Economie d'encre Imprimer un carton d'essai Imprimer	r 192 cartons sur 16 feuilles Feuille n* : Carton n* :

**3** et **4** – Le numéro de tirage est facultatif si les cartons servent à toutes les parties. Cependant, pour augmenter les bénéfices, on peut générer un second jeu de cartons de la même façon pour les parties spéciales en fin de loto, auquel cas on mettra sur les cartons «*parties principales* » et « *parties spéciales* » par exemple.

Il est toujours possible d'imprimer plusieurs séries de cartons avec des numéros de tirages différents pour un marquage au crayon mais à ce moment-là la quantité à imprimer peut devenir considérable (si on tire 300 feuilles de 12 cartons pour 10 tirages cela fait 3000 feuilles à imprimer – il est plus économique alors d'utiliser des jetons).

**4** – Le texte de la seconde ligne des cartons est le même pour tous, c'est pourquoi on ne peut le modifier que dans la première zone de saisie.

Ci dessous un **exemple d'impression en mode clonage** de 12 cartons sur une feuille A4 (seuls les quatre premiers sont visibles). Les cartons sont tous les mêmes, le numéro de tirage change pour chacun ainsi que le lot attribué à chaque fois.



Ci dessous un **exemple d'impression en mode série** de 12 cartons (seuls les quatre premiers sont visibles). Les cartons sont tous différents et le numéro de tirage est le même. Cette impression a été faite en mode **économie d'encre**.



# **Retirer les invendus**

C'est tout à fait facultatif car, lors du tirage, si un carton invendu est gagnant, il suffit à la personne qui contrôle la partie de ne pas en tenir compte. Il faut en effet partir du principe que c'est au joueur d'annoncer qu'il a gagné, pas contrôleur d'aller au le "réveiller". Si d'ailleurs un joueur oublie de se signaler et qu'un autre gagne au tour suivant, on ne reviendra pas en arrière (ce sont des choses à préciser dans le règlement qu'on affiche dans la salle).

Néanmoins, on peut assez rapidement retirer les invendus si on a vraiment prévu trop de cartons (par exemple 1000 et on n'en a vendus que 400).

Une fois le fichier enregistré, il porte un nouveau nom se terminant par **-vendus**. C'est celui qu'on utilisera lors du

📬, Lol	to - Re	etirer	les in	vend	us														X
0	Sélect	ionnez	z un fic	hier (é	vitez d	e choi	sir un f	ichier	qui se l	termine	e par _	VEND	U.DA1	l car le	es carti	es son	t déjà r	etirées	)
	essai 200. dat essai 200_vendus. dat Les cartons de Lucie. dat Loto Février_dat Loto Février_vendus.dat											n :							
	Mes c	artons	.dat								<b>_</b>	- T							
6	Sélecti	onnez	les ca	rtes inv	/endue	es ou à	conse	erver ((	Clic, M	aj-Clic,	Ctrl-Cl	ic et/o	u Ctrl-l	Maj-cli	c).				
0438 0439 0440 0441 0442 0443 0444 0445	0457 0458 0459 0460 0461 0462 0463 0463	0476 0477 0478 0479 0480 0481 0482 0483	0495 0496 0497 0498 0499 0500 0501 0502	0514 0515 0516 0517 0518 0519 0520 0521	0533 0534 0535 0536 0537 0538 0539 0540	0552 0553 0554 0555 0556 0557 0558 0559	0571 0572 0573 0574 0575 0576 0577 0578	0590 0591 0593 0593 0594 0595 0596 0597	0609 0610 0611 0612 0613 0614 0615 0616	0628 0629 0630 0631 0632 0633 0634 0635	0647 0648 0650 0651 0652 0653 0654	0666 0667 0668 0669 0670 0671 0672 0673	0685 0686 0687 0688 0689 0690 0691 0692	0704 0705 0706 0707 0708 0709 0710 0711	0723 0724 0725 0726 0727 0728 0729 0730	0742 0743 0744 0745 0746 0747 0748 0749	0761 0762 0763 0764 0765 0766 0767 0768	0780 0781 0782 0783 0784 0785 0786 0786	0799 0800
0446 0447 0448 0450 0451 0452 0453 0454 0455 0456	0465 0466 0467 0468 0469 0470 0471 0472 0473 0474 0475	0484 0485 0486 0487 0488 0489 0490 0490 0491 0492 0493 0494	0503 0504 0505 0506 0507 0508 0509 0510 0511 0512 0513	0522 0523 0524 0525 0526 0527 0528 0529 0530 0531 0532	0541 0542 0543 0544 0545 0546 0547 0548 0549 0550 0550	0560 0561 0563 0563 0564 0565 0566 0567 0568 0569 0569	0579 0580 0581 0582 0583 0584 0585 0586 0586 0587 0588 0588	0598 0599 0600 0601 0602 0603 0604 0605 0606 0606 0607 0608	0617 0618 0619 0620 0621 0622 0623 0624 0625 0626 0627	0636 0637 0638 0639 0640 0641 0642 0643 0644 0645 0646	0655 0656 0657 0658 0659 0660 0661 0662 0663 0663 0664	0674 0675 0676 0677 0678 0679 0680 0681 0682 0683 0683	0693 0694 0695 0696 0697 0698 0699 0700 0700 0701 0702 0703	0712 0713 0714 0715 0716 0717 0718 0718 0719 0720 0721 0722	0731 0732 0733 0734 0735 0736 0737 0738 0738 0739 0740 0741	0750 0751 0752 0753 0754 0755 0756 0756 0757 0758 0759 0760	0769 0770 0771 0772 0773 0774 0775 0776 0777 0778 0778	0788 0790 0791 0792 0793 0794 0795 0796 0797 0798	
4	<u>S</u> up <u>C</u> on:	primez servez	les ca	irtes sé irtes sé	electior	nées nées		établir	]	(	5	Ē	nregis	trer le f	ichier	et ferm	er cett	e fenêt	re

tirage (le fichier initial est bien sûr conservé et pourra servir une autre année).

# Saisir les noms des acheteurs d'une pré-vente

Pour augmenter la recette du loto, on peut envisager une pré-vente de cartons. Cela se facilement fait pour une coopérative scolaire. Les enfants vendent quelques jours auparavant des cartons aux membres de leur famille ou aux voisins qui ne peuvent pas se déplacer le jour du loto. Ils notent soigneusement le nom (et éventuellement l'adresse) ainsi que les numéros des cartons vendus.

Il faut ensuite saisir les noms (éventuellement l'adresse pour éviter les problèmes d'homonymie) ainsi que les numéros des cartons.



Ici, M. Campaner à acheté les cartons 23, 25, 42 à 48 (le tiret définit une plage), 51, 302 à 312. Lors du tirage, si un de ses cartons est gagnant, le contrôleur de partie verra apparaitre son nom dans la fenêtre de vérification et le signalera à la salle.

	А	В	C	D
1	Carte	Nom	Rue	CPosta
2	42	Campaner	2, impasse du moulin	7000
3	43	Campaner	2, impasse du moulin	7000
4	44	Campaner	2, impasse du moulin	7000
5	45	Campaner	2, impasse du moulin	7000
6	46	Campaner	2, impasse du moulin	7000
7	47	Componer	2 impacco du moulin	7000

On peut vérifier la cohérence de la base (un carton ne doit pas appartenir à deux personnes).

L'impression de la liste (sous forme texte et sous forme csv pour un tableur permettra de noter les lots gagnés par les acheteurs de cartons qui ne sont pas présents de façon à ce qu'on puisse leur apporter les jours suivants. Les cartons apparaissent dans

l'ordre chronologiques suivis du nom et de l'adresse de l'acheteur.

### Créer le fichier des joueurs par importation

Le bouton Importer la liste à partir d'un fichier csv peut permettre au directeur de l'école de récupérer sans saisie la totalité des parents avec leur adresse à partir du logiciel de gestion de direction par exemple.

On sélectionne le fichier csv, on choisit le type de séparateur de champ (tabulation, virgule...), on déplace au besoin les champs à l'aide des flèches pour les faire correspondre à Nom, rue, code postal et ville et on lance

Importation des joueurs de	puis un fichier texte CSV	×
Importation des joueurs des c: C: Automne_2011 P_Loto_20120208 Test Loto_Associations joueurs	puis un fichier texte CSV         Reconnaît les fichiers textes TXT ou CSV délimités par :         Image: Tabulation       Virgule         Image: Tabulation       Virgule         Point-virgule       Af         Mettez les champs en face des libellés à l'aide des flèches et cochez les lignes disponibles avant de lancer l'importation       B/         Nom (et prénom)       01 Nom         Rue       02 Prénom         Code Postal       03 Date de naissa         Ville       04 Sexe	109
fichier_joueurs.txt Thematic2_Eleves_2008_03_21.	Swite non prise en compte 05 Adresse courri 06 Loggin 07 Identifiant Bi Bi Bi Bi Ci Ci Ci Ci Ci Ci Ci Ci Ci C	2, impasse rer et fermer

l'importation. Si un nom existait déjà dans le fichier joueur, il est refusé (ce peut être le cas des homonymes également). Les noms refusés sont alors affichés dans une liste qu'on peut imprimer.

Le fichier des joueurs est sauvé dans FICHIER\_JOUEURS.TXT qui est conservé dans le dossier C:\Loto des Associations\joueurs\

Il peut servir tous les ans. Il s'agit d'un fichier texte éditable à l'aide du Bloc-Note le jour où on souhaitera y mettre de l'ordre (ne pas y toucher si on a commencé une pré-vente). Les noms apparaissent suivis de l'adresse et d'un code de 5 caractères qui sert de clé d'identification unique pour le fichier de pré-vente.

Campaner 2, impasse du moulin 70000 Frotey-lès-Vesoul CNMXY

Ainsi dans le fichier de pré-vente LOTO FEVRIER.TXT qui se trouve dans le dossier C:\Loto des

#### associations\cartons\, la ligne CNMXY de M. Campaner contient tous les cartons qu'il a achetés.

CNMXY 0023 0025 0042 0043 0044 0045 0046 0047 0048 0051 0302 0303 0304 0305 0306 0307 0308 0309 0310 0311 0312

### Contrôler une partie

Lors du choix du	🕌 Loto des association - Contrôle de la partie - Association paroissiale de Mebuet	×
fichier de cartons,	Chaidean In California anna 2005an	
si on a retiré des		
cartes invendues, il	essai 200.dat	
faut choisir le	essai 200_vendus.dat Essai 5000 cartons dat	
fichier qui se	Essai 9999 cartons.dat	
termine par	Essai 9999 cartons vendus, dat	
_vendu.dat (le	Loto Février.dat	
logiciel le signale		
au besoin).	Si toutes les cartes ne sont pas vendues, définissez le numéro de la dernière à tester (facultatif) 7305	
Si on ne fait confiance qu'au traditionnel boulier en choisissant <b>tirage manuel</b> , le logiciel servira à afficher le numéro du boulier en gros, ainsi que la grille	<ul> <li>Définissez le mode de tirage souhaité</li> <li>Tirage manuel</li> <li>Tirage par l'ordinateur Eviter les ex-aequos (au moins les 3 premières fois pour chaque ligne)</li> <li>L'historique des tirages sera conservé dans le fichier: 2012-03-05-14-49-Historique-D8BA.txt</li> <li>Sélectionnez le nom du fichier de cartes de la partie en cours</li> </ul>	

récapitulative des numéros déjà sortis et à contrôler les gagnants.

Si c'est l'ordinateur qui effectue le tirage, il peut essayer de supprimer les ex-aequos. Un numéro est pré-tiré en mémoire, si le logiciel constate que plusieurs joueurs peuvent terminer une ligne ou un carton avec ce numéro, le logiciel en tire un autre en interne (l'opération peut se dérouler trois fois de suite au maximum, ce qui permet généralement d'éviter les ex-aequos mais pas toujours !). Si on choisit cette option, on peut en informer les joueurs dans le règlement même si elle reste transparente pour eux.

Le nom de l'**historique** du tirage commence par le nom de la date inversée suivi de l'heure de début de cette partie. Il est destiné à lever les contestations mais aussi à se souvenir des lots gagnés si on ne les donne qu'à la fin du tirage. Il est sauvé dans le dossier **C:\Loto des Associations\Historiques\** et se présente de la façon suivante (les parties entre crochets ont été supprimées pour gagner de la place) :

```
Tirage commencé le : 05/03/2012 14:54
01 -> n°36
02 -> n°88
[...]
31 -> n°65
     Carton n°0094 - Quine : Campaner - - 70000 - Frotey-lès-Vesoul (Panier garni)
22 -> n°30
23 -> n°19
     Carton n°0168 - Quine : Joueur de la salle (Parapluie pliable)
24 -> n°49
[...]
33 -> n°08
     Carton n°0150 - Double guine : BALDINI - - - (Poste radio)
34 -> n°09
[...]
44 -> n°89
     Carton n°0188 - Carte : Joueur de la salle (Lave-vaisselle)
Tirage terminé le : 05/03/2012 15:01
```

- On a la date et l'heure de début de partie ;
- le numéro du tirage, suivi du numéro de la boule sortie, suivi du carton gagnant avec le nom du joueur s'il s'agit d'une prévente : au tirage 31, M. Campaner à gagné un panier garni !
- Le fichier se termine par l'heure de fin de tirage.

#### Le tirage

Si on conserve le boulier, on marque sur la grille chaque numéro tiré. Le dernier numéro tiré apparait en jaune puis il devient vert au tirage suivant. Si le contrôleur se trompe de numéro, il peut l'annuler d'un clic droit mais le numéro reste bleu pour éviter toute contestation - il repassera en jaune, puis en vert lorsqu'il sera tiré effectivement. Le logiciel affiche dans l'ordre chronologique du tirage les numéros des cartons qui ont une ligne de pleine, deux et ceux qui sont proches de gagner.

On voit ici qu'avec le numéro 10, M. Campaner a complété son carton de numéro 25. Il l'a annoncé à la salle et le contrôleur le confirme immédiatement sans avoir à se déplacer : il affiche le carton en grand à la place de la grille de contrôle grâce au bouton Afficher; il note le nom du lot dans le champ commentaire et il ajoute la carte à l'historique, comme il



a précédemment ajouté le carton **143** qui avait gagné une ligne et le **109** deux lignes. Les cartons suivis d'un ou de plusieurs tirets correspondent à des préventes pour lesquelles le nom de l'acheteur a été entré dans la base des joueurs.



La petite grille de contrôle est doublée d'une grille plus grosse destinée aux joueurs. En fonction des paramètres de l'aspect du compteur, cette grille destinée aux spectateurs peut afficher à la fois le boulier et la grille récapitulative ou simplement cette dernière plus lisible à distance.

On peut marquer un numéro en cliquant soit sur la petite grille soit sur la grosse. Dans le cas d'un tirage par l'ordinateur, on utilise alors le bouton **Tirer un numéro**.

Si on stationne la souris sur un

numéro tiré de la grille, le numéro du tirage apparait dans une infobulle

On peut augmenter la taille de la grille en cliquant-tirant le bord droit de la fenêtre.



# Etendre le bureau de Windows

La plupart des ordinateurs récents offrent la possibilité d'étendre le bureau de Windows à un second écran (ce n'est pas forcément le cas des petits notebooks).

Cet écran peut être un vidéo projecteur si on a la possibilité de s'en faire prêter un ou tout simplement un téléviseur à grand écran - pourquoi pas celui qui constituera le lot principal de la soirée de loto !

On est alors dans la configuration idéale pour animer la soirée : le grand écran affiche alternativement le boulier de tirage puis la grille l'écran récapitulative, de l'ordinateur permet au contrôleur de partie de travailler sans que les spectateurs ne voient les cartons gagnants qui s'affichent.

Pour étendre le Bureau de Windows. on accède aux propriétés graphiques de l'ordinateur (cela peut se faire automatiquement si l'ordinateur détecte le téléviseur) en faisant un clic droit à un endroit vide du Bureau. Habituellement. le menu Propriétés graphiques ou simplement Propriétes est



ensuite choisi mais il y a d'autres méthodes : tout cela dépend de la carte graphique utilisée, de la version de Windows.

Intel® Extreme Graphics 2 for mobile	In the second se	
Écrans	Écran unique C Moniteur C Ordinateur portable	
Paramètres d'affichage Touches d'accès rapide	Écrans multiples C Intel(R) Dual Périphérique principal Display Clone Drdinateur portable 1 2 O Bureau étendu Périphérique 1 2	
Informations	OK Annuler Appliqu	Ier

L'écran ci-contre montre un exemple de configuration avec le panneau de configuration **Intel** pour un portable.

On définit quel écran sera le périphérique principal - ici l'ordinateur portable - et le périphérique étendu - ici le téléviseur (qui apparait sous le nom Moniteur).

Si l'affichage sur le téléviseur ou le vidéo-projecteur est trop petit, modifie on les Paramètres d'affichage pour choisir une plus grande résolution, ce qui accroit la taille de l'image - en veillant à ne pas dépasser la résolution de l'écran dans aucune dimension (un téléviseur full HD a une résolution de 1920 x

1080 - si la carte graphique le propose, la grille sera en plein écran, sinon, en fonction du type d'affichage (bouliers et grilles voisins ou alternés) il pourra rester une bande noire de chaque côté)

- 🗆 ×

#### Le boulier

Si on choisit de faire réaliser le tirage par l'ordinateur, le bouton tirer un numéro fait apparaitre pendant un court instant le boulier à la place de la grille récapitulative. Les numéros défilent pendant quelques secondes pour ménager un effet de suspens puis le numéro tiré s'affiche.

Le boulier est ensuite remplacé par la grille récapitulative à moins qu'on ne demande à l'afficher en parallèle à sa droite.

#### Les paramètres du boulier

Le boulier avec sa grille récapitulative constituent les seuls éléments visibles par les joueurs de la salle. Sa présentation et ses modalités de fonctionnement sont donc importantes.



Coopérative de l'Ecole primaire - 70000 Frotey-lès-Vesoul

🎊 Loto des Associations - http://www.educampa.fr



On règle tout cela depuis la grille du contrôleur en cliquant sur le boutons **Aspect du compteur**.

Le compteur du boulier ET/OU la grille récapitulative peuvent être affichés. Dans le cas du ET, ces éléments sont forcément plus petits et moins lisibles pour les spectateurs éloignés

Le temps d'affichage correspond à la durée pendant laquelle le numéro tiré reste à l'écran une fois que le défilement suspens est terminé (ici moins une seconde).

Quelques fonds d'écrans sont proposés mais on peut créer le sien avec une image de son choix (par exemple les logos des sponsors du loto). Un gabarit est d'ailleurs fourni pour aider à positionner les éléments en tenant compte des chiffres qui

apparaissent au tirage.

Ce fichier image au format jpg ou gif doit être placé dans le dossier \Ressources\ du programme.

Si on supprime l'affichage de l'historique du tirage on grossit encore la grille récapitulative si c'est nécessaire.

### Logiciel en shareware

Le bouton **shareware** permet de commander la licence auprès de l'auteur qui renvoie alors un code utilisateur calculé à partir du nom de l'association.

Une fois le logiciel enregistré, le nom de l'association apparait sur les cartons ainsi que sur le boulier et la grille récapitulative et on peut accéder à toutes les fonctions du logiciel.

Mi Loto - Shareware	×		
Ce programme est distribué en shareware. Si vous souhaitez un code utilisateur qui vous permettra de personnaliser la ligne figurant sur chaque carte, vous pouvez imprimer un bon de commande en cliquant sur le bouton ci-dessous (ou en adressant une demande sur papier libre) que vous enverrez avec un chèque de 18 € ainsi qu'une enveloppe timbrée à votre adresse, à JM Campaner - 2, impasse du moulin - 70000 Frotey-lès-Vesoul.			
Imprimer un bon de commande			
Coordonnées à faire figurer sur chaque carte :			
Coopérative de l'Ecole primaire - 70000 Frotey-lès-Vesoul			
Code utilisateur que vous avez reçu :			
La licence permet d'utiliser le logiciel sans limite de durée pour une même association.			

# Installation du logiciel

Nom 🔺
Cartons
🛅 gabarits
🛅 historiques
🛅 joueurs
🛅 ligne2
СМАЈ
C ressources
C sons
🛅 temp
Loto_Associations.exe
📩 Loto_Bon_de_commande.pdf
🔁 Loto_Documentation.pdf
🏶 MiseAJour.exe
🔊 unzip32.dll

Par défaut le logiciel est installé dans le dossier C:\Loto des Associations\

Rien n'est écrit en dehors du dossier. On peut donc sans problème copier tout le dossier sur une clé USB pour l'utiliser sur n'importe quel ordinateur sous Windows (à partir de XP - sous 98, il faut installer auparavant sur l'ordinateur la bibliothèque de Visual Basic 6 qu'on trouve en lien sur le site de l'auteur).

Le dossier **cartons** contient les cartons que vous créez. Le fichiers **.dat** sont les fichiers de cartons (à conserver). Les fichiers **\_vendus.dat** sont les fichiers de cartons vendus (qu'on peut effacer une fois le Loto passé). Les fichiers **.txt** sont les fichiers de prévente qui servent lors du contrôle de la partie (qu'on peut effacer une fois le Loto passé).

Le dossier **gabarits** contient les deux gabarits fournis en exemple ainsi que ceux que vous créez.

Le dossier **historiques** contient l'historique de toutes les parties réalisées. Le nom de chaque fichier est sous la forme **date-heure-Historique-code aléatoire** (qu'on peut

effacer une fois le Loto passé).

Le dossier **joueurs** contient le fichier des joueurs enregistrés pour une pré-vente avec éventuellement leur adresse. Ce fichier peut s'enrichir au fil des années. On peut l'effacer si on souhaite repartir avec un fichier neuf (tous les fichiers **txt** du dossier cartons deviennent alors obsolètes et doivent être effacés).

Le dossier **ligne2** contient les lots des lignes 2 des cartons quand on imprime en mode clonage.

Le dossier **MAJ** est utilisé par le logiciel pour gérer ses mises à jour. On peut effacer les fichiers **zip** qu'il contient pour faire de la place si on en manque. Si les mises à jour ne s'effectuent pas, des fichiers log permettent d'avoir des informations sur les problèmes rencontrés.

Le dossier **ressources** est le dossier système du logiciel. Il contient le fichier **licence.txt** qu'on peut effacer si on souhaite gérer le loto d'une autre association avec le même ordinateur (il faudra alors entrer le code de cette association depuis le bouton **shareware**). On y place aussi toutes les images qu'on a besoin de faire figurer dans le logiciel (les fonds du boulier, les logos...).

Le dossier **sons** contient les fichiers qui permettent de lire les numéros sortis. Si les fichiers **mp3** fonctionnent bien sur l'ordinateur, on pourra effacer les fichiers **wav** pour gagner de la place (sauf le fichier **tic.wav**) et inversement. C'est dans ce dossier qu'on placera l'un des packs de langues qu'on trouve sur le site de l'auteur (pour faire lire les sons en Espagol ou en Catalan par exemple).

Le dossier **temp** contient diverses sorties effectuées depuis le logiciel : les récapitulatifs, les impressions et aussi le fichier d'export csv pour un imprimeur (fichiers qu'on peut effacer une fois le Loto passé).

# Quelques conseils pour l'organisation d'un loto d'association.

- Ne vous y prenez pas au dernier moment. Plusieurs semaines de préparation peuvent être nécessaires, notamment si vous souhaitez organiser une prévente.
- Prenez en main le logiciel pour bien le maitriser. Faites quelques parties en famille ou avec des amis en générant un petit nombre de cartons et en testant les différents modes d'affichage.
- Définissez le nombre de cartons à imprimer (si vous avez acheté un jeu de carton, il va falloir les saisir, éventuellement en se partageant le travail sur plusieurs ordinateurs. Prévoyez plus de cartons que vous n'en imprimerez car il sera toujours possible d'en ajouter par la suite.
- Chaque fois que vous créez quelque chose de nouveau sur l'ordinateur, pensez à faire une sauvegarde (vous pouvez copier tout le dossier \Loto des Associations\ sur une clé USB, il peut fonctionner depuis cette dernière au cas où).
- Trouvez une imprimante rapide et à faible coût d'impression pour les sorties surtout si vous avez prévu d'intégrer des images ou des logos sur les cartons (laser, photocopieur relié à l'ordinateur). Ou amenez votre clé USB chez votre imprimeur en espérant qu'il a un copieur relié à un ordinateur <u>sous WINDOWS</u>. Vous avez aussi la possibilité de gérer un fichier csv à destination de l'imprimeur s'il dispose des outils nécessaires à son exploitation (voir Exporter en CSV pour un imprimeur).
- La prévente peut augmenter substantiellement les recettes d'un loto car tout le monde n'est pas forcément disponible le jour de la manifestation même s'il a envie de participer financièrement aux recettes de l'association.
- Répartissez les cartons de prévente auprès de vos membres qui seront chargés de les placer. Donnez-leur

une feuille récapitulative sur laquelle ils noteront le numéro du carton, le nom de l'acheteur (et son adresse si elle est nécessaire pour le retrouver). Commencez à distribuer de la sorte les cartons du début de la série (par exemple de 1 à 200). Le carton, s'il a été imprimé pour l'occasion, pourra être laissé à l'acheteur, même s'il ne vient pas : l'ordinateur jouera pour lui (on peut aussi le ramener en ayant marqué le nom de l'acheteur dessus au lieu d'utiliser une fiche récapitulative par vendeur).

- C'est plus pratique si on réussi à vendre tous les cartons prévus. Récupérez les invendus qui constituent des trous et faites faire une nouvelle tournée à vos meilleurs vendeurs.
- Il faut maintenant entrer dans le logiciel les noms (et adresses) des joueurs de la prévente ainsi que les numéros des cartons qu'ils ont achetés.
- Le jour du loto, essayez de commencer par vendre les invendus de la prévente aux joueurs de la salle pour éviter les trous.
- Dans tous les cas, évitez les trous. Si vous vendez 800 cartons sur les 1000 prévus, débrouillez-vous pour que le dernier vendu soit le 800ème. Au besoin, soldez avant le début des parties les cartons restant ou donnez-en un en prime aux joueurs qui en ont acheté plus de dix par exemple.
- S'il y a tout de même des invendus, vous pouvez les entrer dans le logiciel mais vous avez très peu de temps pour le faire car il va falloir commencer le tirage (faites-le pendant le rappel des règles). A vrai dire, ce n'est pas très important car si un carton invendu gagne, personne ne réclamera son lot (mais ça simplifie le travail du contrôleur d'en enlever le plus possible).
- Si au contraire vous n'avez pas prévu suffisamment de cartons, vous pouvez en imprimer quelques dizaines de plus si vous avez pensé à amener une imprimante rapide dans la salle.
- Commencez le tirage en n'oubliant pas de définir le dernier carton vendu.
- Si un carton est gagnant, le joueur se signale en annonçant son numéro de carton. Le contrôleur le vérifie tout de suite car le carton doit s'afficher sur l'écran. Départagez éventuellement les ex-aequos par la méthode traditionnelle (lancer de dès, pile ou face...). Une fois le gagnant bien identifié, le contrôleur de partie entre le lot gagné dans la case prévue puis valide sa carte dans l'historique. On n'est ainsi pas obligé de donner le lot immédiatement mais à la fin de la partie, ce qui gagne du temps.
- Si vous avez fait des préventes, pensez à récompenser ces joueurs : si quelqu'un de la salle a rempli son carton, il ne faut tout de même pas arrêter le tirage si la double-quine d'un joueur de la prévente n'a pas été atteinte par exemple.
- Une fois toutes les parties terminées, consultez ou imprimez les historiques qui se trouvent dans le dossier \historiques\. Ce sont des fichiers txt qui s'ouvrent dans le Bloc-Note et qui vous permettront de répartir les lots en échange du carton gagnant que remettra le joueur.
- Lorsque le loto de cette année sera fini, vous pourrez supprimer les historiques, le fichier des cartons s'il était à usage unique (sinon, conservez-le précieusement pour l'année suivante en le copiant sur une clé USB), le fichier des préventes. Par contre, il peut être intéressant de conserver le fichier des joueurs de la prévente si on risque de retrouver les mêmes l'année suivante.

# Table des matières

Version du logiciel	1
Mise à jour	1
Générer ou compléter un fichier de cartes	1
Compléter un fichier de cartons	2
Entrer manuellement les numéros d'une série existante	2
Se partager le travail de saisie	3
Voir/Imprimer le récapitulatif d'un fichier de cartes	3
Exporter en csv pour un imprimeur	3
Voir/Imprimer une série de cartes à partir d'un fichier	4
Impression personnalisée	5
Impression multiple	6
Clonage - Même carton dupliqué et x tirages différents	6
Série – Même tirage et x cartons différents sur la page	6
Retirer les invendus	8
Saisir les noms des acheteurs d'une pré-vente	9
Créer le fichier des joueurs par importation	9
Contrôler une partie	10
Le tirage	11
Etendre le bureau de Windows	12
Le boulier	13
Les paramètres du boulier	13
Logiciel en shareware	13
Installation du logiciel	14
Quelques conseils pour l'organisation d'un loto d'association	14