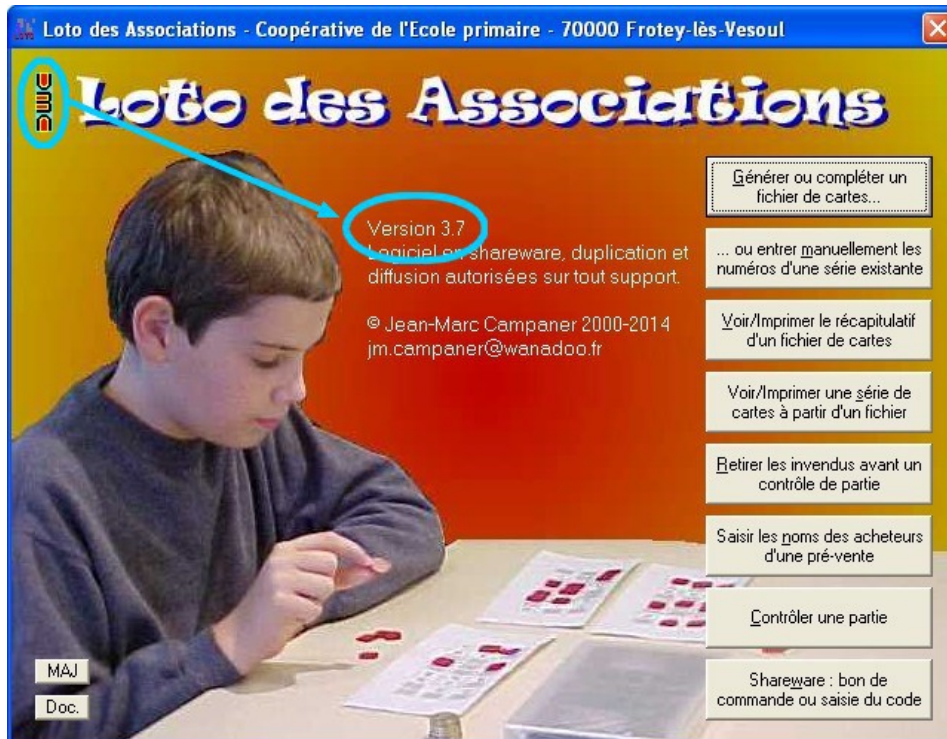


Loto des Associations V3.8 - Documentation

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 apparaît au lancement ou lorsqu'on passe la souris sur l'icône en haut à gauche.

Mise à jour

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

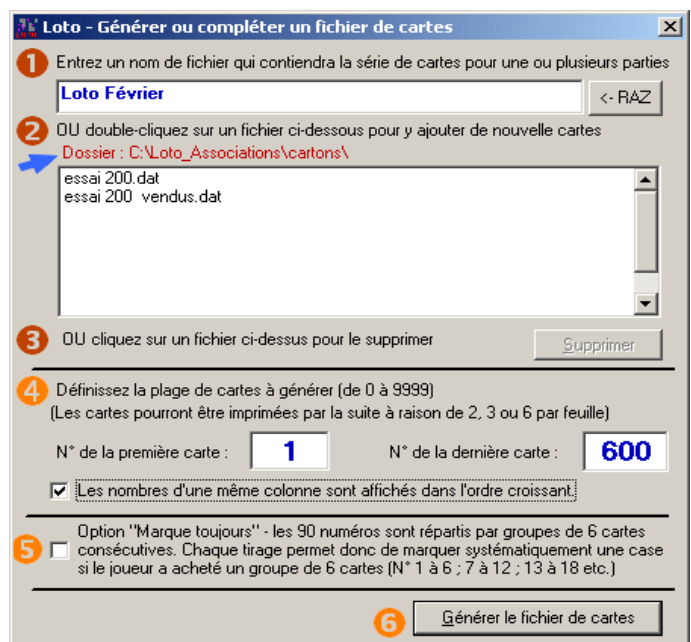
Générer ou compléter un fichier de cartes...

Si on ne possède pas déjà un jeu de cartons, on commence par générer un fichier qui contient le nombre de cartons souhaités.

La flèche bleue indique où se trouvera le fichier sur l'ordinateur, c'est important si on génère et imprime le fichier sur un ordinateur et si on décide d'organiser le tirage depuis un autre car il faudra transférer tous les fichiers générés d'un ordinateur à l'autre.

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

Coche : Option "Marque toujours". 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.



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 - Générer ou compléter un fichier de cartes

- Entrez un nom de fichier qui contiendra la série de cartes pour une ou plusieurs parties
Loto Février.dat <- RAZ
- Double-cliquez sur un fichier ci-dessous pour y ajouter de nouvelles cartes
Dossier : L:\aucune_2011\P_Loto_20120208\Test\Loto_Associations\cartons\
essai 200.dat
essai 200_vendus.dat
Loto Février.dat
- OU cliquez sur un fichier ci-dessus pour le supprimer
Supprimer
- Définissez la plage de cartes à générer (de 0 à 9999)
(Les cartes pourront être imprimées par la suite à raison de 2, 3 ou 6 par feuille)
N° de la première carte : **601** N° de la dernière carte : **800**
 Les nombres d'une même colonne sont affichés dans l'ordre croissant
- Option "Marque toujours" : les 90 numéros sont répartis par groupes de 6 cartes consécutives. Chaque tirage permet donc de marquer systématiquement une case si le joueur a acheté un groupe de 6 cartes (N° 1 à 6 ; 7 à 12 ; 13 à 18 etc.)
- Générer le fichier de cartes

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

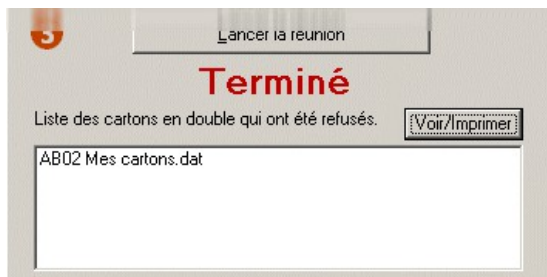
- Entrez le nom du fichier à créer :
Mes cartons <- Créer
- OU choisissez un fichier à modifier ou compléter :
essai 200.dat
essai 200_vendus.dat
Loto Février.dat
Mes cartons.dat
- N° de carte :
AB02
AB01
- Saisie rapide : le passage d'une case à l'autre est automatique (saisissez à chaque fois 2 chiffres, 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.)
 Vérifier la conformité de la saisie
- 00 13 00 33 48
05 00 00 00 49
07 00 27 39
- Nouvelle carte
- Enregistrer
- Enregistrer puis nouvelle
- Si vous vous êtes partagé le travail de saisie, vous pouvez réunir tous les fichiers en un seul.
Réunir plusieurs fichiers en un seul

Se partager le travail de saisie

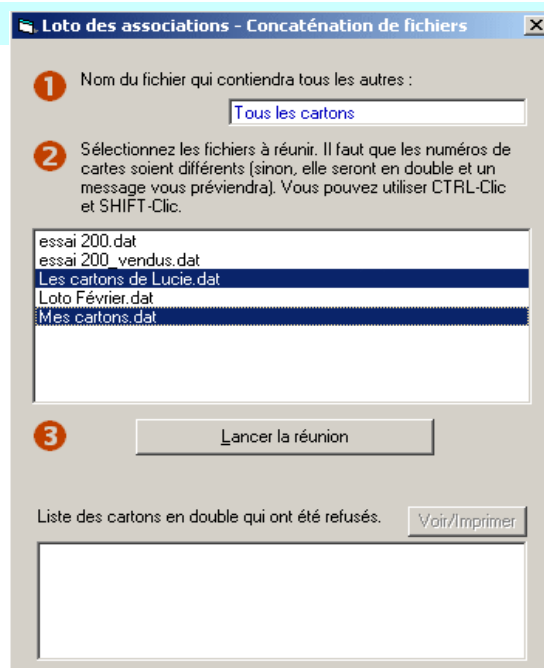
C'est possible en installant le logiciel sur plusieurs ordinateurs et en se répartissant les cartons à saisir.

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.



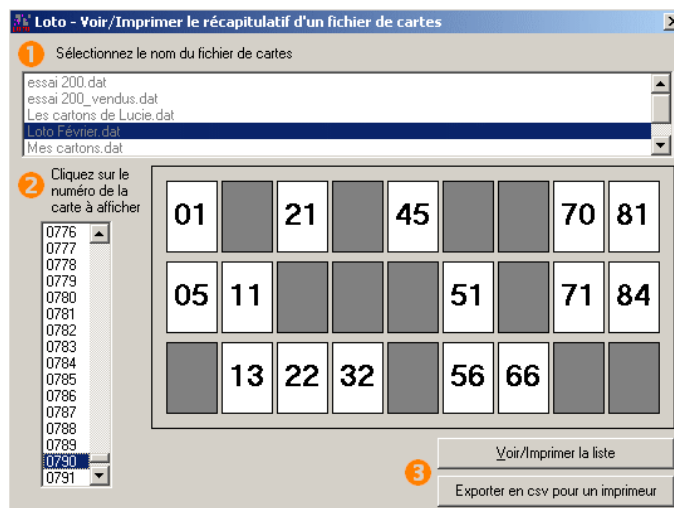
Voir/Imprimer le récapitulatif d'un fichier de cartes

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 n° 0790 : 01 21 45 70 81 05 11 51 71 84
13 22 32 56 66

Carte n° 0791 : 11 44 52 64 82 16 29 32 55 73
07 39 45 65 88

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	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1			1 a 9	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 a 19	20 a 29
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	
5	Carton numéro	4						55			84	7		70

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.

1 Sélectionnez le nom du fichier de cartes à imprimer

essai 200.dat
 essai 200_vendus.dat
 Essai 5000 cartons.dat
 Essai 600 marque toujours.dat
 Essai 9999 cartons.dat

2 Cliquez sur le numéro de la carte à afficher

0189
 0190
 0191
 0192
 0193
 0194
 0195
 0196
 0197
 0198

3 Modifier ->

4 Modifier ->

02 18 42 55 76
 Coopérative de l'Ecole primaire - 70000 Frotey-lès-Vesoul

08 22 40 62 86
 Année 2003 - Tirage N° 3 - Carte n° # - 1er prix : un lecteur DVD

16 24 33 51 67

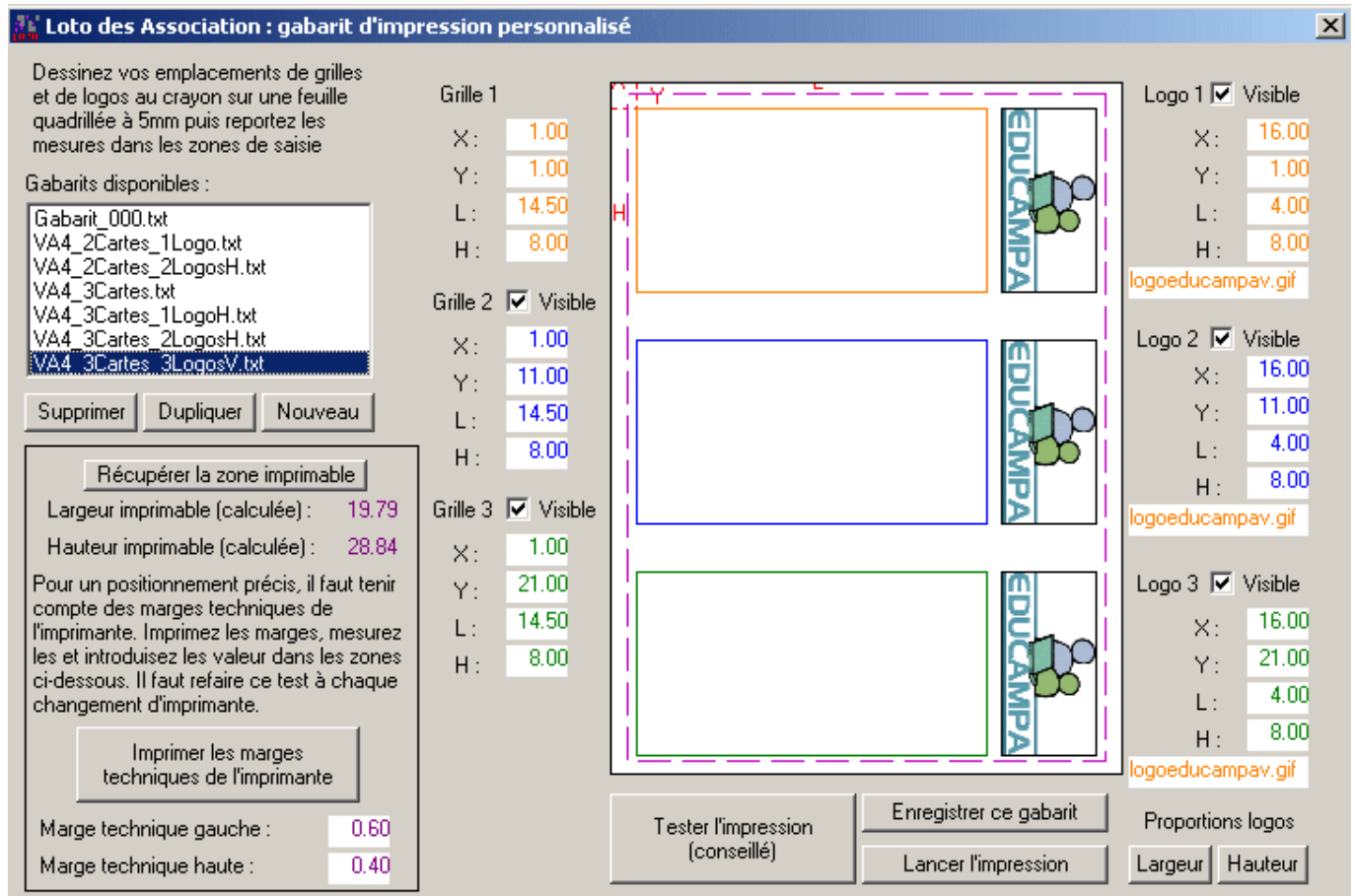
Deux, trois ou six cartes sont imprimées par feuille ; indiquez ci-dessous la plage des numéros à imprimer sur les cartes (le symbole # de la deuxième ligne sera remplacé par un numéro de carte). Vous pouvez aussi modifier les indications figurant sur les deux lignes placées entre les numéros.

5 Plage de cartes à imprimer
 Première : 120 Dernière : 350

6 Imprimer (nombre de cartes par page) :
 2 cartes 3 cartes 3 grandes 6 cartes Multiple Personnalisé

Attention : si vous avez choisi l'option "Marque toujours" et que vous imprimez les cartes pour les grouper par six, pensez que la première du groupe a un numéro impair (imprimez de 121 à 126 par exemple, et non pas de 120 à 126 - ce qui ferait d'ailleurs 7 cartes !!!). Choisissez un (multiple de six) + 1 comme point de départ.

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 souhaite 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.

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 de 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 imprime 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

1 Nombre de cartons sur une page : 04 06 08 10 12 14 16 18 20 22 24 Premier carton : 1 Dernier : 192

2 Même carton dupliqué et x tirages différents Même tirage et x cartons différents sur la page

3 Numéro du tirage (ou du tirage du premier carton si tous semblables) : 1

4 Texte de la deuxième ligne de chaque carton (# pour le n° du carton, § 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 n°2014-§ - Carton n°#
Tirage n°2014-§ - Carton n°#	Tirage n°2014-§ - Carton n°#

5 Economie d'encre 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.

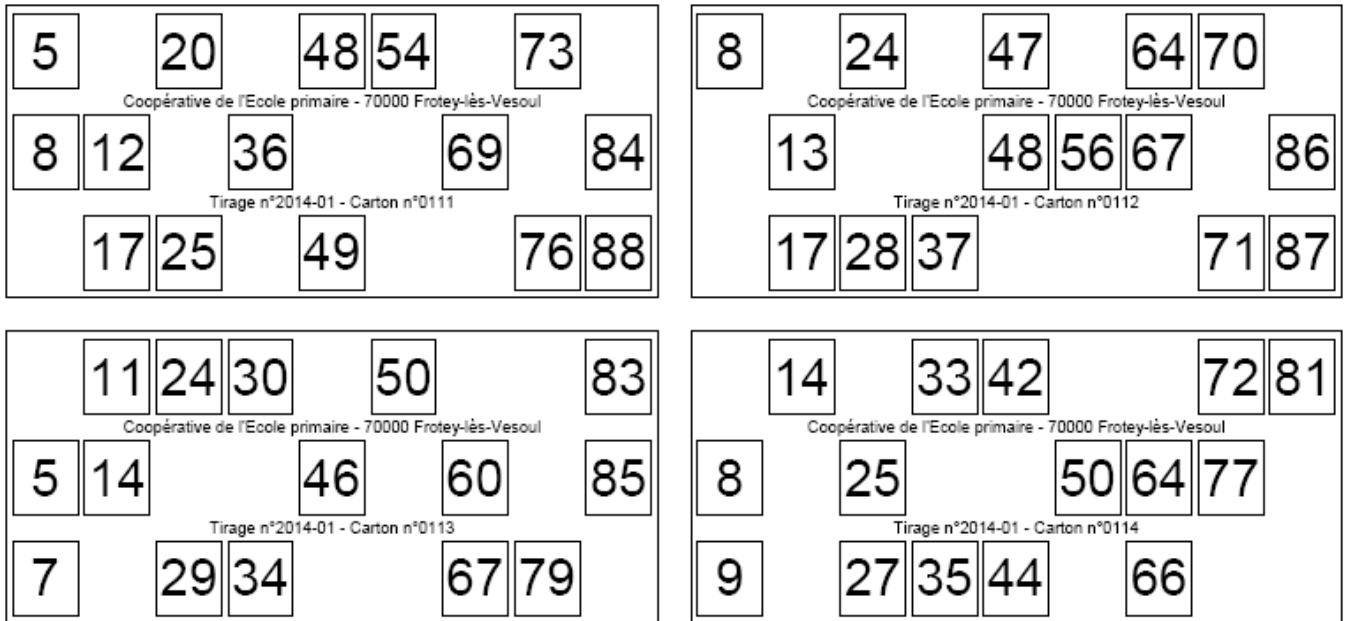
5	20	48	54	73
Coopérative de l'Ecole primaire - 70000 Frotey-lès-Vesoul				
8	12	36	69	84
Tirage n°01 - Carte n°0111 - Un tee-shirt				
17	25	49	76	88

5	20	48	54	73
Coopérative de l'Ecole primaire - 70000 Frotey-lès-Vesoul				
8	12	36	69	84
Tirage n°02 - Carte n°0111 - Un ballon de foot cuir				
17	25	49	76	88

5	20	48	54	73
Coopérative de l'Ecole primaire - 70000 Frotey-lès-Vesoul				
8	12	36	69	84
Tirage n°03 - Carte n°0111 - Deux places de cinéma				
17	25	49	76	88

5	20	48	54	73
Coopérative de l'Ecole primaire - 70000 Frotey-lès-Vesoul				
8	12	36	69	84
Tirage n°04 - Carte n°0111 - Un panier gami				
17	25	49	76	88

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**.

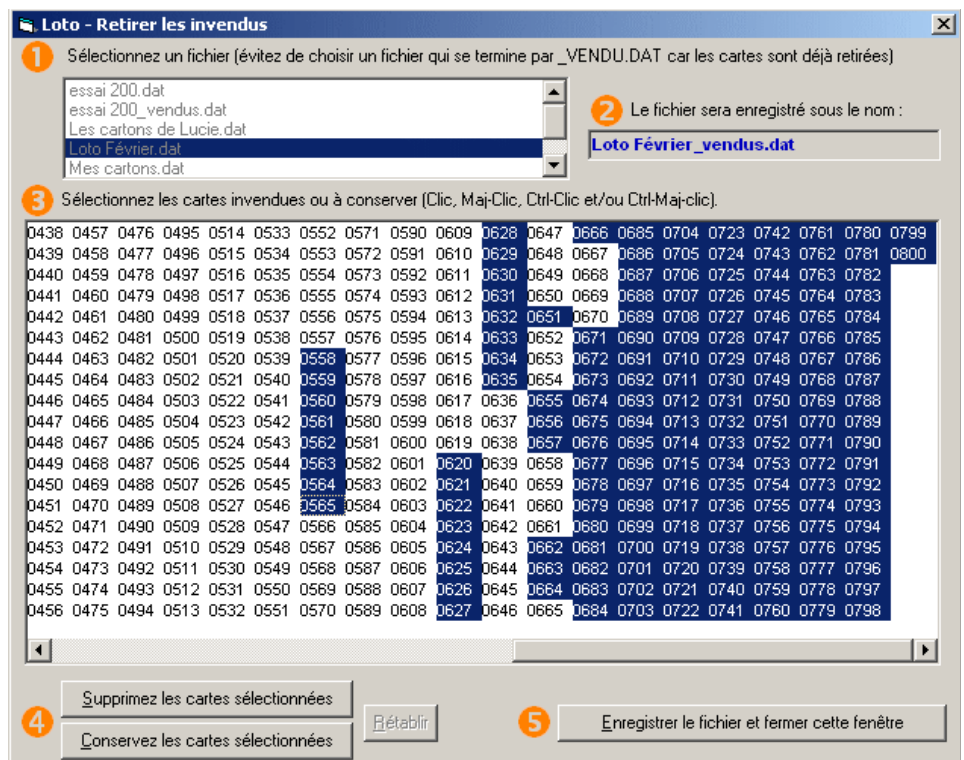


Retirer les invendus

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 au contrôleur d'aller 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 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 fait facilement 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.

Loto - Saisie des noms lors d'une pré-vente

1 Sélectionnez un fichier de cartons (si vous avez retiré des cartes, choisissez le fichier qui se termine par _VENDU.DAT)

2 Le fichier d'association entre noms et cartons sera enregistré sous le nom : **Loto Février.txt**

3 Choisissez un joueur dans la liste ...

4 ...ou créez-le **Nouveau Joueur** CNMXY

Nom **Campaner**

Rue **2, impasse du moulin**

CP et Ville **70000** **Frotey-lès-Vesoul**

5 Saisissez les cartons achetés. Utilisez espaces et tirets ex : 154 1022 1145-1149

N° des cartons achetés **23 25 42-48 51 302-312**

6 Confirmez l'ajout ou la modif. **Ajouter/Modifier**

Vérifier la cohérence Voir/Imprimer la liste (txt) Voir/Imprimer la liste (csv)

Ici, M. Campaner a 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 apparaître son nom dans la fenêtre de vérification et le signalera à la salle.

	A	B	C	D
1	Carte	Nom	Rue	CPostal
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	Campaner	2, impasse 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 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.

Importation des joueurs depuis un fichier texte CSV

Reconnait les fichiers textes TXT ou CSV délimités par :

Tabulation Virgule Point-virgule

Mettez les champs en face des libellés à l'aide des flèches et cochez les lignes disponibles avant de lancer l'importation

Nom (et prénom) 01 Nom

Rue 02 Prénom

Code Postal 03 Date de naissance

Ville 04 Sexe

Suite non prise en compte 05 Adresse courriel

06 Login

07 Identifiant

Ne pas importer la première ligne (en-tête)

Importer Enregistrer et fermer

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**

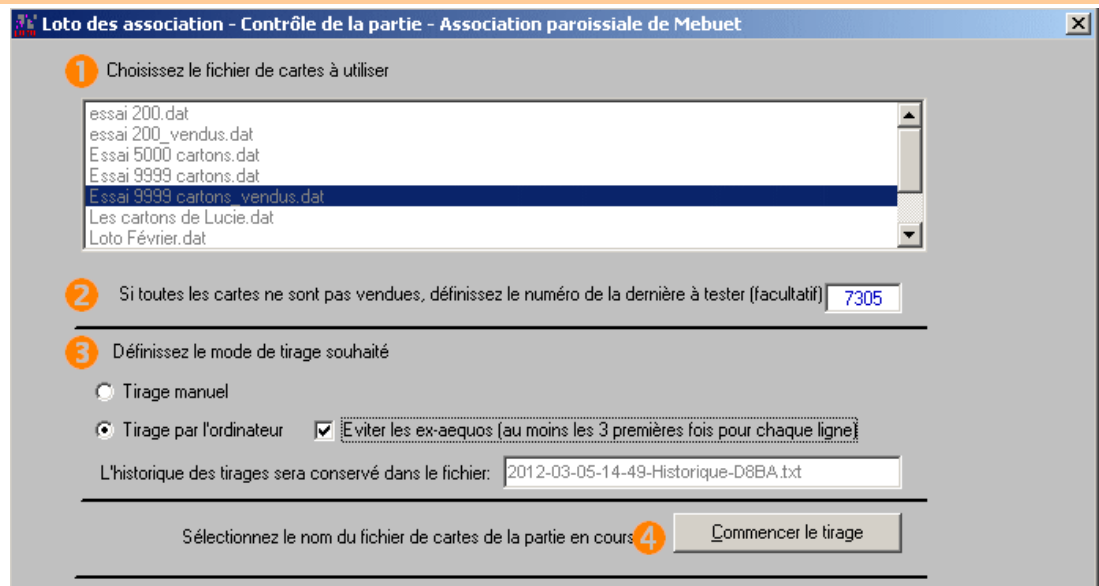
associations\cartons\, la ligne **CNMXY** de M. Campaner contient tous les cartons qu'il a achetés.

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 fichier de cartons, si on a retiré des cartes invendues, il faut choisir le fichier qui se termine par **_vendu.dat** (le logiciel le signale au besoin).

Si on ne fait confiance qu'au traditionnel boulier en choisissant **tirage manuel**, le logiciel servira à afficher le numéro du boulier en gros, ainsi que la grille 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 quine : 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
```

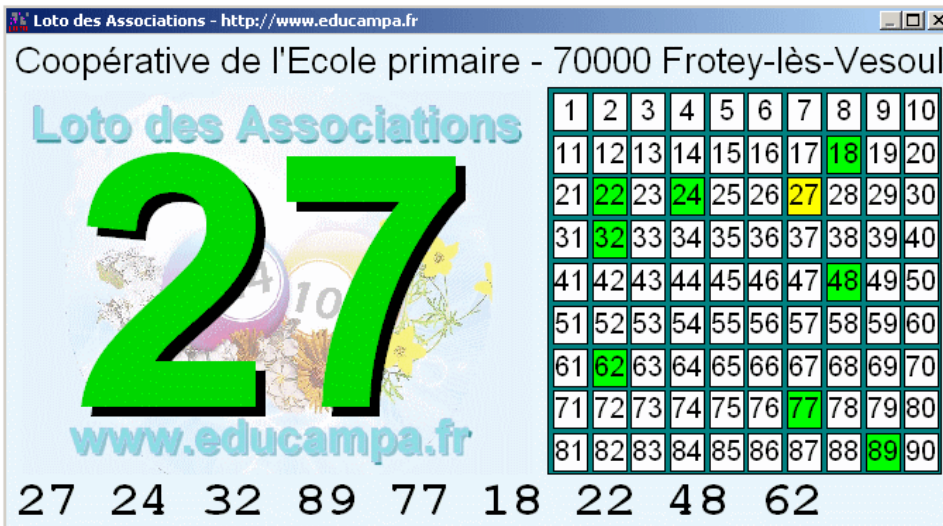
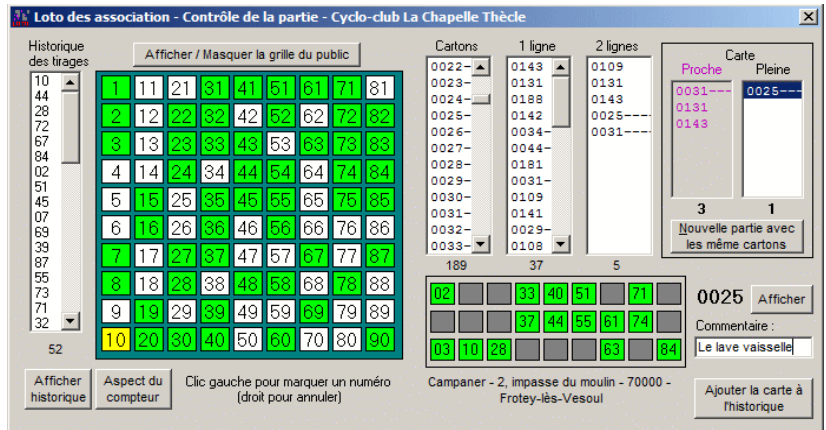
- On a la date et l'heure de début de partie ;
- le numéro du tirage, suivi du numéro de la boule sortie, suivi du carton gagnant avec le nom du joueur s'il s'agit d'une prévente : *au tirage 31, M. Campaner à gagné un panier garni !*
- Le fichier se termine par l'heure de fin de tirage.

Le tirage

Si on conserve le boulier, on marque sur la grille chaque numéro tiré. Le dernier numéro tiré apparaît 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.

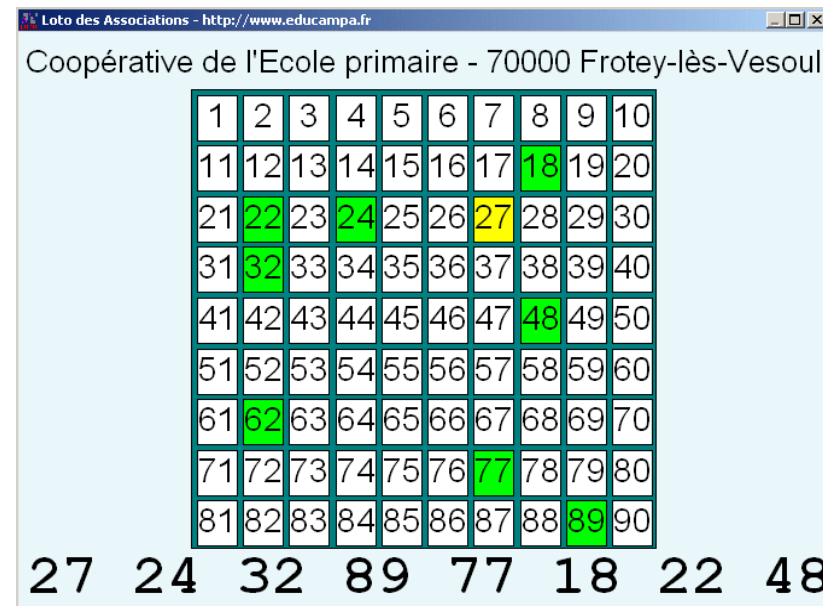
Le logiciel affiche dans l'ordre chronologique du tirage les numéros des cartons qui ont une ligne de pleine, deux et ceux qui sont proches de gagner.

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.



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

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



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

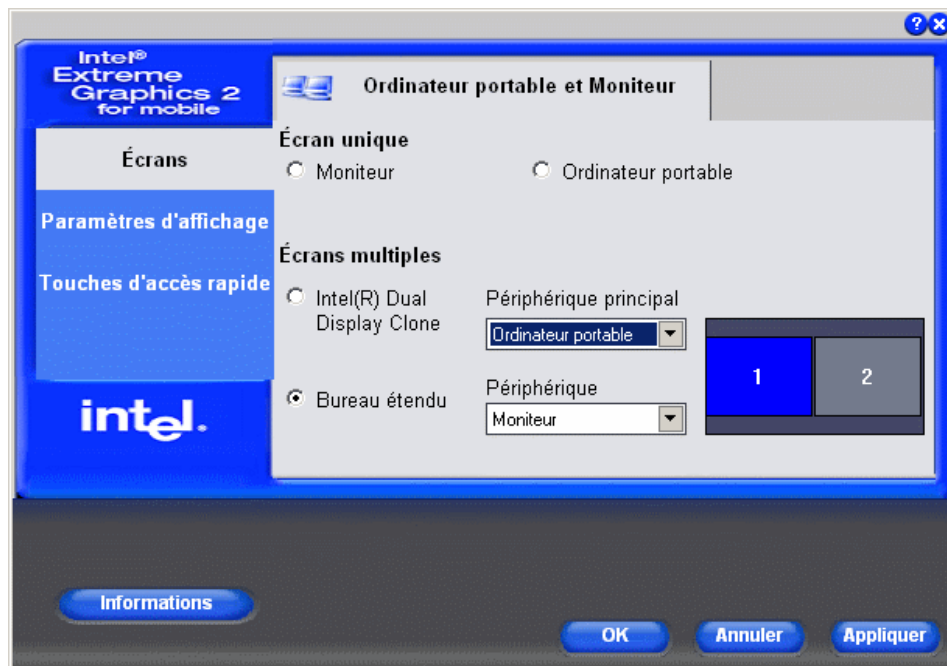
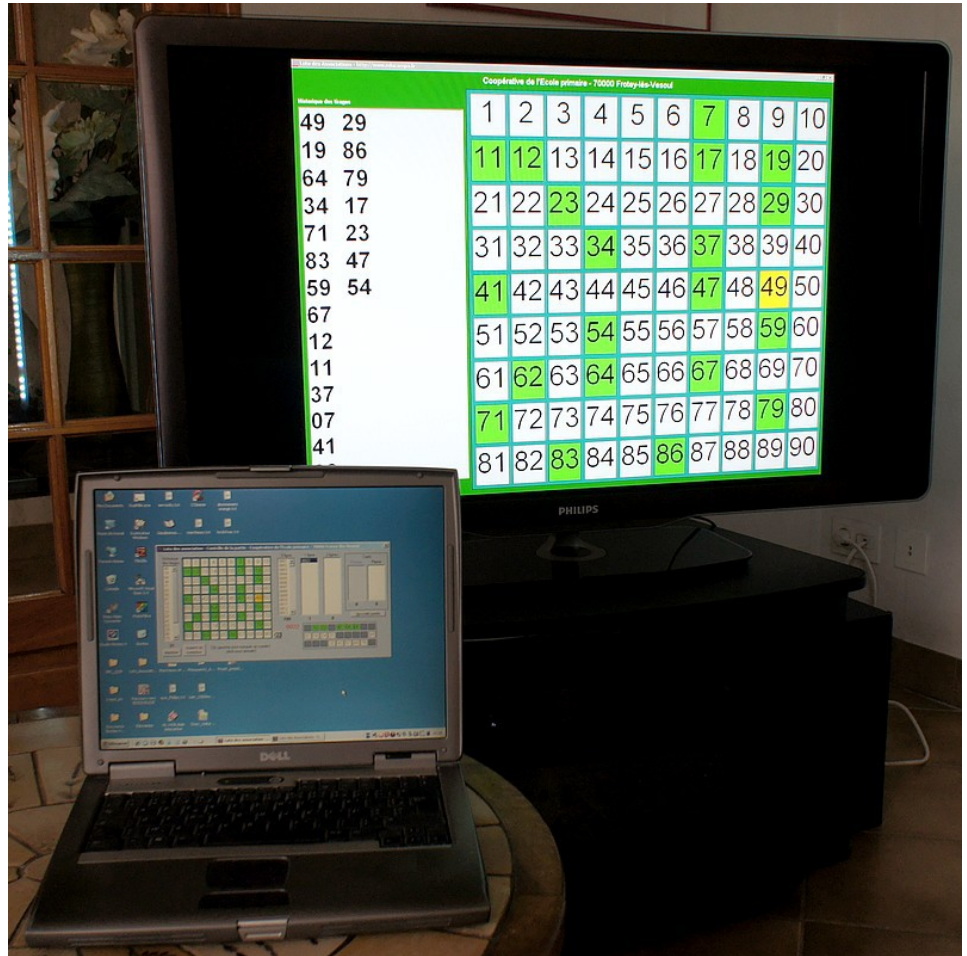
Etendre le bureau de Windows

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 récapitulative, l'écran 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 **Propriétés** est ensuite choisi mais il y a d'autres méthodes : tout cela dépend de la carte graphique utilisée, de la version de Windows.



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 apparaît sous le nom Moniteur).

Si l'affichage sur le téléviseur ou le vidéo-projecteur est trop petit, on modifie les Paramètres d'affichage pour choisir une plus grande résolution, ce qui accroît 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)

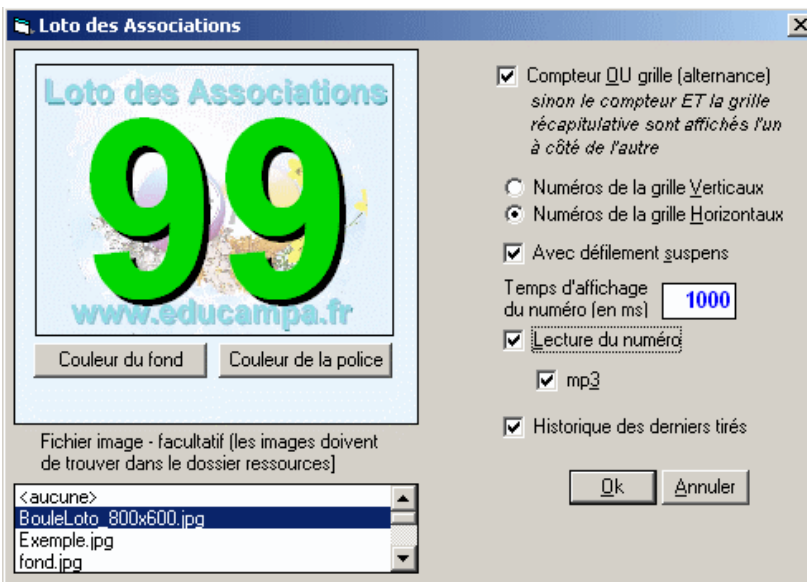
Le boulier

Si on choisit de faire réaliser le tirage par l'ordinateur, le bouton tirer un numéro fait apparaître 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.



apparaissent au tirage.

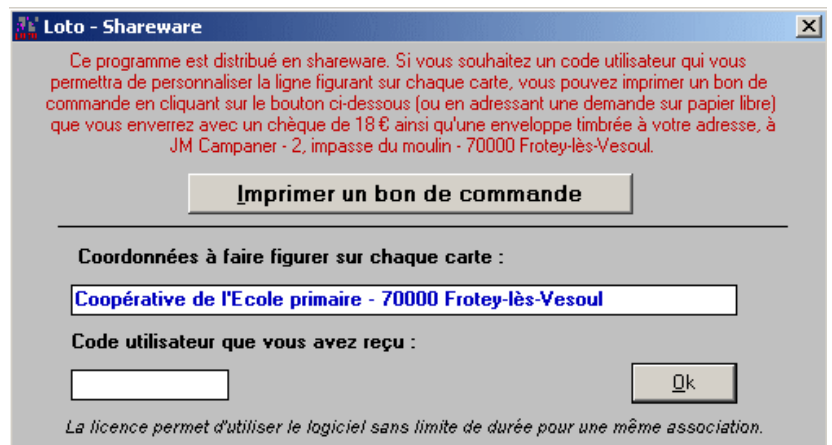
Ce fichier image au format jpg ou gif doit être placé dans le dossier **\Ressources** du programme.

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 apparaît sur les cartons ainsi que sur le boulier et la grille récapitulative et on peut accéder à toutes les fonctions du logiciel.



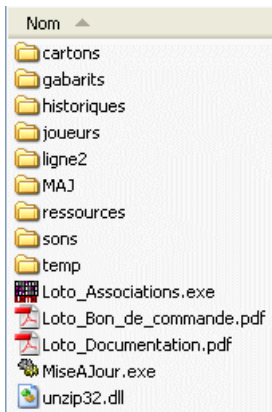
On règle tout cela depuis la grille du contrôleur en cliquant sur le boutons **Aspect du compteur**.

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

Installation du logiciel



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. Les 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 Espagnol 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 maîtriser. 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 sous WINDOWS. 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 réussit 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