

GUIDE PRATIQUE DU « T-LANGAGE »

Les réponses à vos questions les plus fréquentes...

Q : Comment créer une Liste Type ?

R : Pour créer une Liste Type, vous avez besoin d'un groupe de pronostiqueurs (pour créer un groupe de pronostiqueurs, référez vous à l'aide de votre logiciel) qui servira de base pour le calcul de la Liste Type (ici « Paris Turf - Nos confrères ont choisi... »).

Créez une cotation de type calculé avec comme sens « les favoris ont des valeurs élevées » (ici « MCS - Liste Type »). Utilisez le code suivant pour calculer votre Liste Type.

Il suffit simplement d'appeler la fonction « Liste Type » en précisant le groupe de pronostiqueurs et le nombre de chevaux qui serviront au calcul. On récupère le résultat dans une variable de type cotation (ici « COT_001 »).

Pour terminer le programme on renvoie le contenu de la variable « COT_001 ».

```
-- Calcul de la Liste Type sur les 8 premiers de chaque pronostiqueur
-- du groupe « Paris Turf - Nos confrères ont choisi... »
• COT_001 = Liste Type de (Paris Turf - Nos confrères ont choisi...) avec les (08) premiers
• FIN PGM : « MCS - Liste Type » = COT_001
```

Le même exemple où on a renommé :

- « COT_001 » par « Liste Type »

Pour renommer le nom des variables, référez-vous à l'aide de votre logiciel.

```
-- Calcul de la Liste Type sur les 8 premiers de chaque pronostiqueur
-- du groupe « Paris Turf - Nos confrères ont choisi... »
• Liste Type = Liste Type de (Paris Turf - Nos confrères ont choisi...) avec les (08) premiers
• FIN PGM : « MCS - Liste Type » = Liste Type
```

Q : Comment créer une Synthèse Originale ?

R : Pour créer une Synthèse Originale, vous avez besoin d'un groupe de pronostiqueurs (pour créer un groupe de pronostiqueurs, référez vous à l'aide de votre logiciel) qui servira de base pour le calcul de la Synthèse Originale (ici « Paris Turf - Nos confrères ont choisi... »).

Créez une cotation de type calculé avec comme sens « les favoris ont des valeurs élevées » (ici « MCS - Synthèse Originale »). Utilisez le code suivant pour calculer votre Synthèse Originale.

Il suffit simplement d'appeler la fonction « Synthèse » en précisant le groupe de pronostiqueurs, le nombre de chevaux, le nombre de points attribués au premier et l'incrément de points appliqué à chaque position suivante. On récupère le résultat dans une variable de type cotation (ici COT_001).

Pour terminer le programme on renvoie le contenu de la variable « COT_001 ».

```

-- Calcul de la Synthèse Originale sur les 8 premiers de chaque pronostiqueur
-- du groupe « Paris Turf - Nos confrères ont choisi... »
-- On donne 10 points au premier et on enlève 2 à chaque position inférieure avec un minimum de 1
-- - 1e > 10 points
-- - 2e > 8 points
-- - 3e > 6 points
-- - 4e > 4 points
-- - 5e > 2 points
-- - 6e > 1 point
-- - 7e > 1 point
-- - 8e > 1 point
• COT_001 = Synthèse de (Paris Turf - Nos confrères ont choisi...) avec les (08) premiers (10.00) Plus (-2.00)
• FIN PGM : « MCS - Synthèse Originale » = COT_001

```

Le même exemple où on a renommé :

- « COT_001 » par « Synthèse Originale »

Pour renommer le nom des variables, référez-vous à l'aide de votre logiciel.

```

-- Calcul de la Synthèse Originale sur les 8 premiers de chaque pronostiqueur
-- du groupe « Paris Turf - Nos confrères ont choisi... »
-- On donne 10 points au premier et on enlève 2 à chaque position inférieure avec un minimum de 1
-- - 1e > 10 points
-- - 2e > 8 points
-- - 3e > 6 points
-- - 4e > 4 points
-- - 5e > 2 points
-- - 6e > 1 point
-- - 7e > 1 point
-- - 8e > 1 point
• Synthèse Originale = Synthèse de (Paris Turf - Nos confrères ont choisi...) avec les (08) premiers (10.00) Plus (-2.00)
• FIN PGM : « MCS - Synthèse Originale » = Synthèse Originale

```

Q : Comment créer une Colonne ?

R : Pour créer une Colonne, vous avez besoin d'un groupe de pronostiqueurs (pour créer un groupe de pronostiqueurs, référez vous à l'aide de votre logiciel) qui servira de base pour le calcul de la Colonne (ici « Paris Turf - Nos confrères ont choisi... »).

Créez une cotation de type calculé avec comme sens « les favoris ont des valeurs élevées » (ici « MCS – Colonne 1 »). Utilisez le code suivant pour calculer votre Colonne.

Il suffit simplement d'appeler la fonction « Colonne » en précisant le rang (Rang n°1 pour la Colonne n° 1) et le groupe de pronostiqueurs. On récupère le résultat dans une variable de type cotation (ici COT_001).

Pour terminer le programme on renvoie le contenu de la variable « COT_001 ».

```

-- Calcul de la Colonne sur le rang 1 de chaque pronostic
-- du groupe « Paris Turf - Nos confrères ont choisi... »
• COT_001 = Colonne (01) de (Paris Turf - Nos confrères ont choisi...)
• FIN PGM : « MCS - Colonne 1 » = COT_001

```

Le même exemple où on a renommé :

- « COT_001 » par « Colonne »

Pour renommer le nom des variables, référez-vous à l'aide de votre logiciel.

```
-- Calcul de la Colonne sur le rang 1 de chaque pronostic
-- du groupe « Paris Turf - Nos confrères ont choisi... »
• Colonne = Colonne (01) de (Paris Turf - Nos confrères ont choisi...)
• FIN PGM : « MCS - Colonne 1 » = Colonne
```

Q : Comment fusionner 2 pronostics ?

R : Créez une cotation de type calculé avec comme sens « les favoris ont des valeurs faibles » (ici « MCS – Turf Dernière + Paris Turf »..

On charge le premier pronostic dans une variable de type cotation (par exemple COT_001) en utilisant la fonction « Pronostic ». On charge ici la sélection « Paris-Turf », et on récupère le résultat de la fonction appelée dans la variable « COT_001 ».

On charge le deuxième pronostic dans une autre variable de type cotation (par exemple COT_002), toujours en utilisant la fonction « Pronostic ». Ici on charge « Turf-Dernière » dans la variable « COT_002 ».

Une fois qu'on a chargé les deux pronostics, on utilise la fonction « COT Union » et on récupère le résultat dans une variable de type cotation (ici COT_003). On doit indiquer le sens de chaque variable : lorsqu'on charge un pronostic dans une cotation, le 1^{er} reçoit la valeur 1, le 2^e reçoit la valeur 2, etc.... Ici le sens est donc « Croissant », c'est-à-dire que les valeurs faibles des variables « COT_001 » et « COT_002 » sont les favoris.

Pour terminer le programme on renvoie le contenu de la variable « COT_003 ».

```
-- On charge le pronostic de « Paris-Turf »
• COT_001 = Pronostic (Paris-Turf)
-- On charge le pronostic de « Turf-Dernière »
• COT_002 = Pronostic (Turf-Dernière)
-- On fait l'union des deux pronostics
• COT_003 = COT Union (COT_001) en sens (Croissant) avec (COT_002) en sens (Croissant)
• FIN PGM : « MCS - Turf Dernière + Paris Turf » = COT_003
```

Le même exemple où on a renommé :

- « COT_001 » par « Paris Turf »
- « COT_002 » par « Turf Dernière »
- « COT_003 » par « Union »

Pour renommer le nom des variables, référez-vous à l'aide de votre logiciel.

```
-- On charge le pronostic de « Paris Turf »
• Paris Turf = Pronostic (Paris-Turf)
-- On charge le pronostic de « Turf-Dernière »
• Turf Dernière = Pronostic (Turf-Dernière)
-- On fait l'union des deux pronostics
• Union = COT Union (Paris Turf) en sens (Croissant) avec (Turf Dernière) en sens (Croissant)
• FIN PGM : « MCS - Turf Dernière + Paris Turf » = Union
```

Q : Comment récupérer les chevaux communs de 2 pronostics ?

R : Créez une cotation de type calculé avec comme sens « les favoris ont des valeurs faibles » (ici « MCS - Turf Dernière – Paris Turf »).

La première étape consiste à charger les deux pronostics que vous voulez utiliser. Voir la question « Comment fusionner 2 pronostics ? » pour avoir une explication détaillée sur le chargement d'un pronostic.

Une fois qu'on a chargé les deux pronostics, on utilise la fonction « COT Intersection » et on récupère le résultat dans une variable de type cotation (par exemple « COT_003 »). On doit indiquer le sens de chaque variable : lorsqu'on charge un pronostic dans une cotation, le 1^{er} reçoit la valeur 1, le 2^e reçoit la valeur 2, etc.... Ici le sens est donc « Croissant », c'est-à-dire que les valeurs faibles des variables « COT_001 » et « COT_002 » sont les favoris.

Pour terminer le programme on renvoie le contenu de la variable « COT_003 ».

```
-- On charge le pronostic de « Paris-Turf »
• COT_001 = Pronostic (Paris-Turf)
-- On charge le pronostic de « Turf-Dernière »
• COT_002 = Pronostic (Turf-Dernière)
-- On fait l'intersection des deux pronostics
• COT_003 = COT Intersection (COT_001) en sens (Croissant) avec (COT_002) en sens (Croissant)
• FIN PGM : « MCS - Turf Dernière - Paris Turf » = COT_003
```

Le même exemple où on a renommé :

- « COT_001 » par « Paris Turf »
- « COT_002 » par « Turf Dernière »
- « COT_003 » par « Intersection »

Pour renommer le nom des variables, référez-vous à l'aide de votre logiciel.

```
-- On charge le pronostic de « Paris Turf »
• Paris Turf = Pronostic (Paris-Turf)
-- On charge le pronostic de « Turf-Dernière »
• Turf-Dernière = Pronostic (Turf-Dernière)
-- On fait l'intersection des deux pronostics
• Intersection = COT Intersection (Paris Turf) en sens (Croissant) avec (Turf-Dernière) en sens (Croissant)
• FIN PGM : « MCS - Turf Dernière - Paris Turf » = Intersection
```

Q : Comment reclasser un pronostic par rapport à un autre ?

R : Créez une cotation de type calculé avec comme sens « les favoris ont des valeurs faibles » (ici « MCS – Bilto >> Paris Turf »).

On charge le pronostic à reclasser dans une variable de type cotation (par exemple COT_001) en utilisant la fonction « Pronostic ». On charge ici la sélection « Bilto » que l'on désire reclasser, et on récupère le résultat de la fonction appelée dans la variable « COT_001 ».

On charge le pronostic qui va servir de référence dans une autre variable de type cotation (par exemple COT_002), toujours en utilisant la fonction « Pronostic ». Ici on charge « Paris-Turf » dans la variable « COT_002 ».

Une fois qu'on a chargé les deux pronostics on utilise la fonction « COT Reclasser » et on récupère le résultat dans une variable de type cotation (par exemple COT_003). On doit indiquer le sens de chaque variable : lorsqu'on charge un pronostic dans une cotation, le 1^{er} reçoit la valeur 1, le 2^e reçoit

la valeur 2, etc.... Ici le sens est donc « Croissant », c'est-à-dire que les valeurs faibles des variables « COT_001 » et « COT_002 » sont les favoris.

Pour finir, on récupère uniquement le premier de la variable « COT_003 » en utilisant la fonction « COT (Variable) les (N) premiers selon sens (Sens Variable) » avec comme paramètre « COT_003 », « 1 » (pour dire que nous voulons uniquement le premier) et le sens « Croissant » pour les mêmes raisons citées plus haut.

Pour terminer le programme on renvoie le contenu de la variable « COT_003 ».

```
-- On charge le pronostic de « Bilto »
• COT_001 = Pronostic (Bilto)
-- On charge le pronostic de « Paris-Turf »
• COT_002 = Pronostic (Paris-Turf)
-- On reclassé « Bilto » selon les positions du pronostic de « Paris-Turf »
• COT_003 = COT Reclasser (COT_001) avec (COT_002) en sens (Croissant)
-- On récupère uniquement le premier de « Bilto Reclassé »
• COT_003 = COT (COT_003) les (01) Premiers selon sens (Croissant)
• FIN PGM : « MCS - Bilto >> Paris Turf » = COT_003
```

Le même exemple où on a renommé :

- « COT_001 » par « Bilto »
- « COT_002 » par « Paris Turf »
- « COT_003 » par « Bilto Reclassé »

Pour renommer le nom des variables, référez vous à l'aide de votre logiciel.

```
-- On charge le pronostic de « Bilto »
• Bilto = Pronostic (Bilto)
-- On charge le pronostic de « Paris Turf »
• Paris Turf = Pronostic (Paris-Turf)
-- On reclassé « Bilto » selon les positions du pronostic de « Paris Turf »
• Bilto Reclassé = COT Reclasser (Bilto) avec (Paris Turf) en sens (Croissant)
-- On récupère uniquement le premier de « Bilto Reclassé »
• Bilto Reclassé = COT (Bilto Reclassé) les (01) Premiers selon sens (Croissant)
• FIN PGM : « MCS - Bilto >> Paris Turf » = Bilto Reclassé
```

Q : Lecture d'une information selon la discipline de la course ?

R : Créez ou ouvrez une cotation de type calculé. Une fois dans l'éditeur utilisez l'instruction « SI TSTx... ALORS COTx... » pour établir votre condition.

Dans notre cas on va lire une information différente pour chaque discipline. Dans la condition on va utiliser la fonction « Est Discipline ... », si la fonction retourne vrai alors on va lire l'information relative à la discipline, sinon on laisse la variable « COT_001 » telle qu'elle, sans modifier son contenu.

Ici on termine le programme et on renvoie le contenu de la variable « COT_001 ». Mais vous pouvez bien sûr inclure cet exemple dans un de vos programmes pour adapter les actions à effectuer en fonction de la discipline rencontrée.

```
-- Lecture d'une information selon la discipline de la course

• SI Est Discipline Obstacle = Vrai
  └─ ALORS COT_001 = Cotation (Ages)
  └─ SINON COT_001 = COT_001

• SI Est Discipline Plat = Vrai
  └─ ALORS COT_001 = Cotation (Poids)
  └─ SINON COT_001 = COT_001

• SI Est Discipline Trot = Vrai
  └─ ALORS COT_001 = Cotation (Distances)
  └─ SINON COT_001 = COT_001

• FIN PGM : « MCS - Exemple » = COT_001
```

Le même exemple où on a renommé :

- « COT_001 » par « Variable »

Pour renommer le nom des variables, référez-vous à l'aide de votre logiciel.

```
-- Lecture d'une information selon la discipline de la course

• SI Est Discipline Obstacle = Vrai
  └─ ALORS Variable = Cotation (Ages)
  └─ SINON Variable = Variable

• SI Est Discipline Plat = Vrai
  └─ ALORS Variable = Cotation (Poids)
  └─ SINON Variable = Variable

• SI Est Discipline Trot = Vrai
  └─ ALORS Variable = Cotation (Distances)
  └─ SINON Variable = Variable

• FIN PGM : « MCS - Exemple » = Variable
```