



Mel Soluciones, S.L.

c/ Pablo Iglesias, 39 - 1 C - 50018 Zaragoza

Tel.: 976 273 081 Fax: 976 255 877

infomel@melsoluciones.com



AYUDA BASICA MELPRO

MelPro es un gestor para crear participaciones de juegos mixtos, esto es, quinielas, euromillones, bonoloto, primitiva y gordo.

Este guión debe considerarse como una pequeña ayuda que no profundiza en todo el potencial del programa ya que para ello existe la ayuda digital dentro del propio programa.



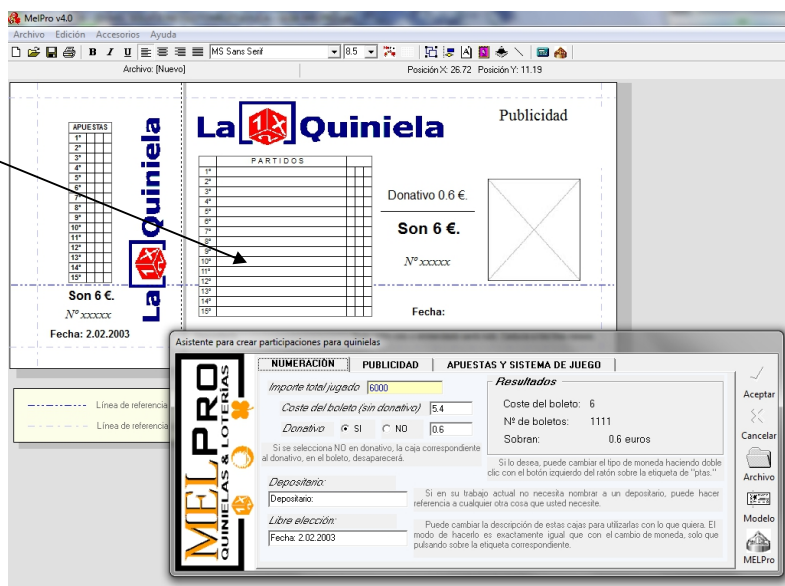
Cuando ejecutamos el programa nos pide elegir en qué tipo de juego queremos crear nuestras participaciones y en función la elección nos abrirá un tipo de asistente u otro.

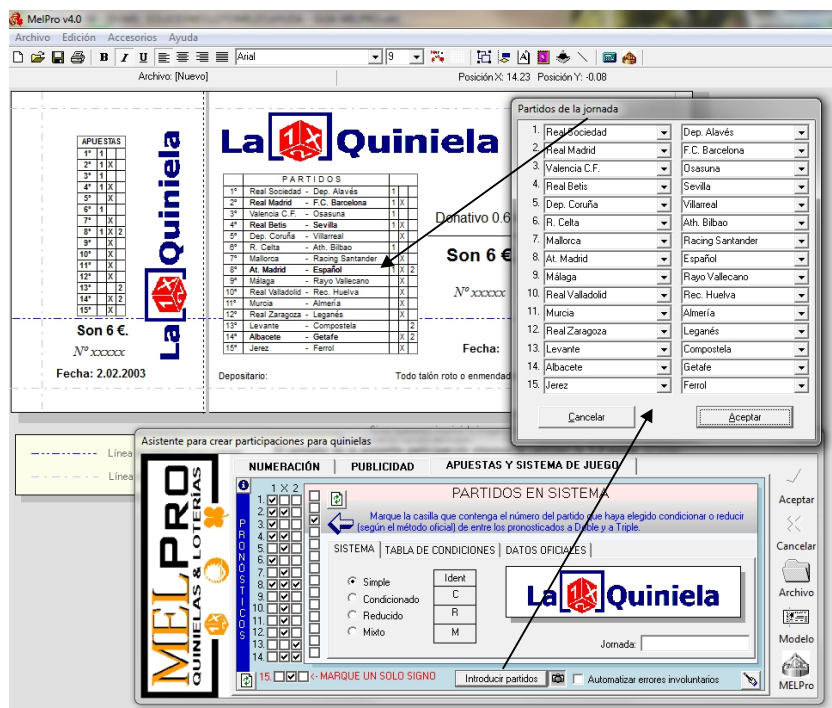
Independientemente de qué asistente elijamos, muchas de las opciones son iguales, tales como guardar o abrir archivos, modelos, cambiar la apariencia de los textos, incluir imágenes, etc.



Si pinchamos sobre la opción de quinielas nos aparecerá una pantalla como la de la derecha, y donde veremos el asistente con tres pestañas principales.

La de numeración rige a los importes jugados, la de publicidad nos sirve para introducir los datos del cliente, así como una imagen o un logotipo si fuera necesario, y por último la de apuestas y que será donde realicemos nuestra combinación.

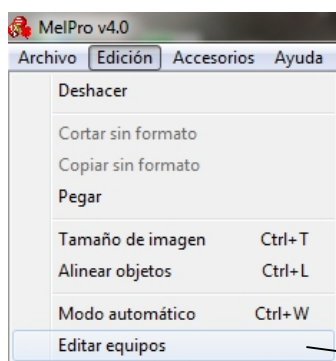




En este asistente encontramos un botón que nos indica “introducir partidos”. Al pinchar en el nos abra los equipos que en ese momento están establecidos, así no hay que teclear el nombre del equipo. Después se plasma en el boleto y se relacionan los equipos con el pronóstico.

También pueden hacerse apuestas condicionadas, múltiples o reducidas.

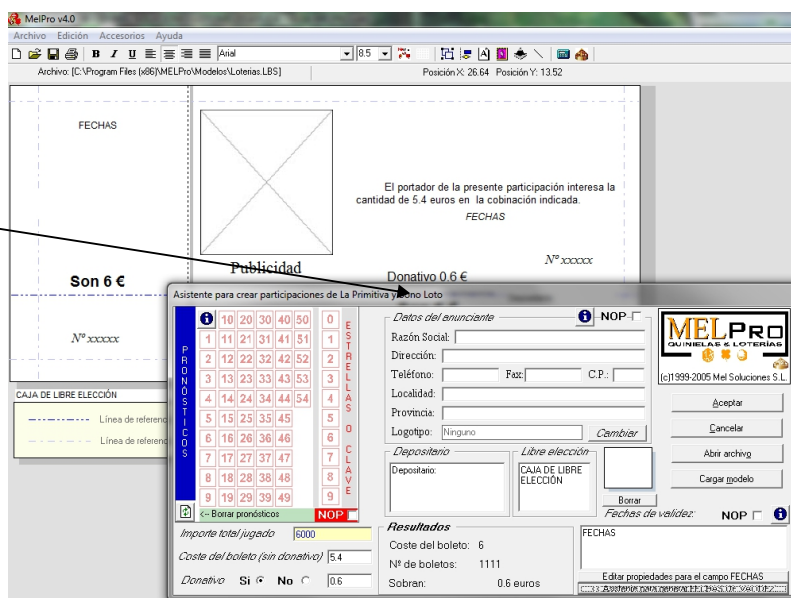
Como nota, añadir que siendo que los equipos cambian de una temporada a otra, en el menú edición, existe una opción, (editar equipos), que permite cambiarlos y estar así siempre actualizados.



Más adelante, después de explicar el apartado de juegos mixtos, dedicamos unos apartados que son comunes a todos los juegos, independientemente del que elijamos en primera instancia.

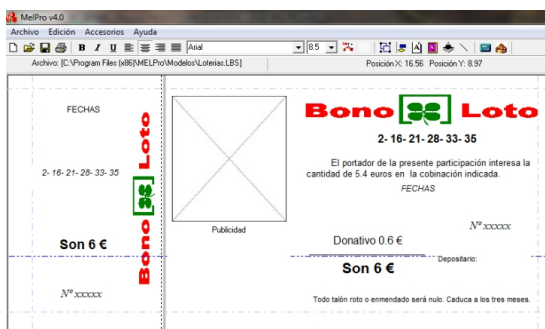
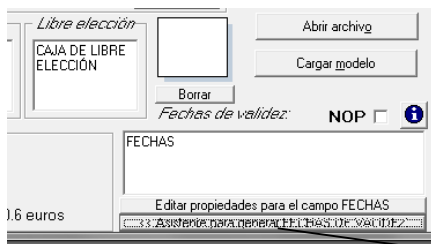


Al elegir esta opción, el asistente que se nos muestra es el que se ve a la derecha.



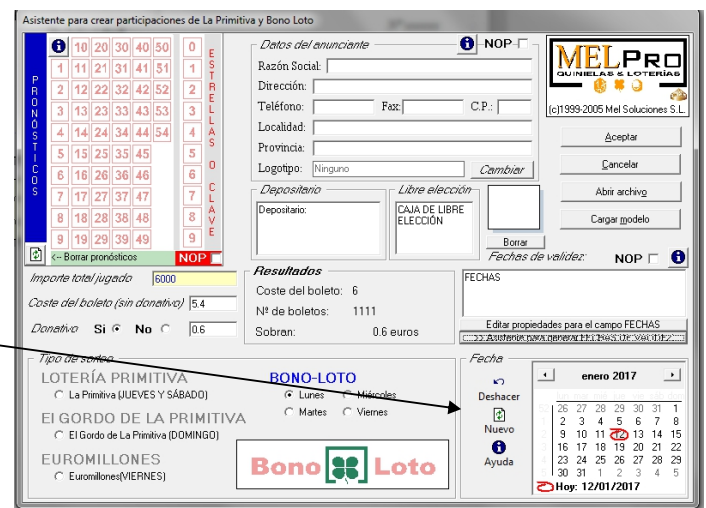
Desde aquí y en función de las fechas que seleccionemos, podemos crear participaciones de euromillones, bonoloto, gordo o primitiva.

IMPORTANTE: Los juegos cambian y evolucionan y melpro, aunque en el asistente automático con contempla las últimas actualizaciones, sí que nos permite de forma manual cambiar, modificar, suprimir o añadir números, características o especificaciones, de forma que la confección final de las participaciones será acorde con las normas que rigen el juego ahora y en el futuro, (por ejemplo los nuevos días en que ahora se juega a la bonoloto o al euromillones).



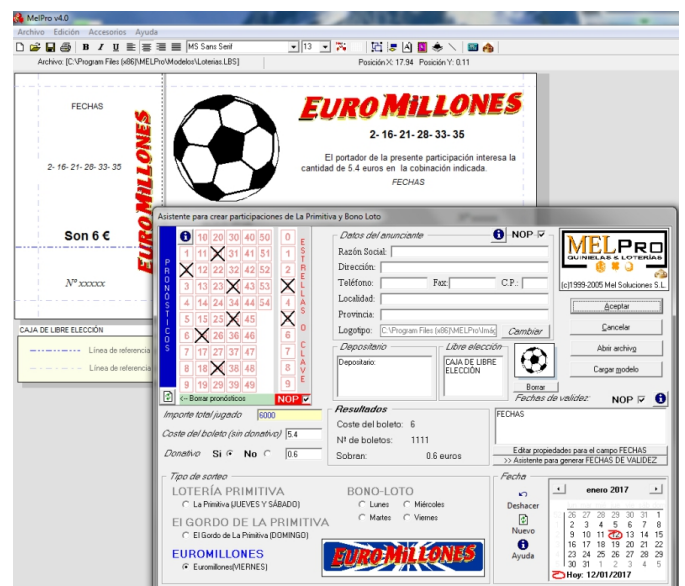
En las siguientes páginas hablamos de componentes, opciones y menús que son comunes a cualquier asistente de este programa.

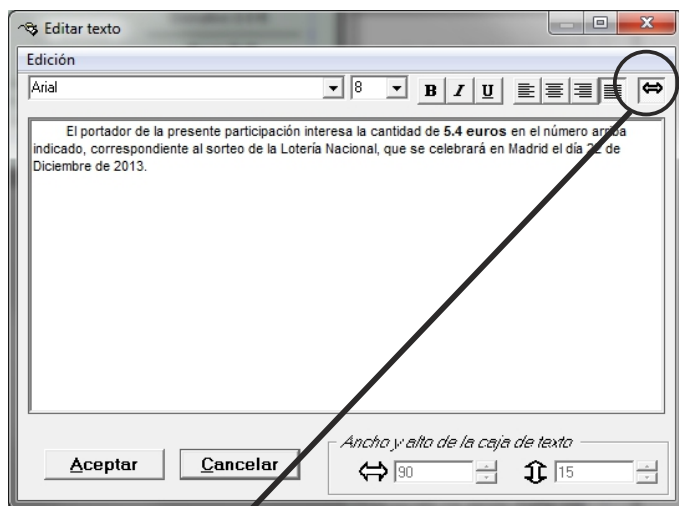
Como ya se ha dicho, esta ayuda debe considerarse como una guía de ayuda, ya que la mejor forma de hacerse con la mecánica del programa es realizar trabajos ficticios y en cierta forma "jugar" con el.



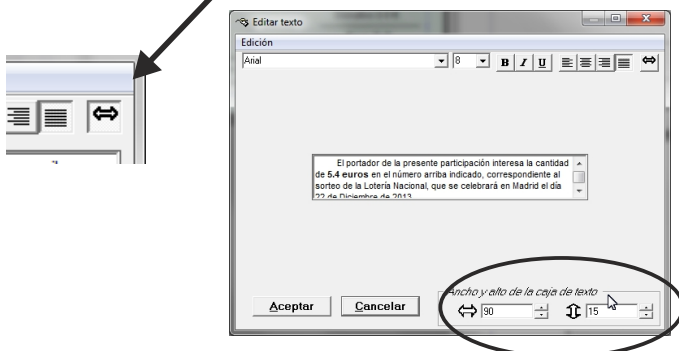
Además de controlar las fechas de juego y el juego en sí, podemos guardar nuestros diseños, como archivos o modelos para cargar en el futuro, insertar la publicidad de nuestro cliente e incluso su logotipo.

La mecánica en este asistente es muy similar a la de LOTOMEL o la de quinielas en este mismo programa, por lo tanto no vamos a hacer hincapié en ellas.





Al hacer doble click sobre un texto, se abre esta ventana. Aquí podemos poner el texto como nos guste, (más grande, negrita, centrado ...), de forma más fácil. Lo único que debemos tener en cuenta, y esto es importante, es que el texto debe tener la "ventana" adecuada, esto es, debemos pulsar en el icono del gráfico para ver si se ve todo el texto, según se apreciaba abajo. Si no se llegara a ver todo, solo tenemos que ampliar la zona de visualización con las flechitas indicadas.

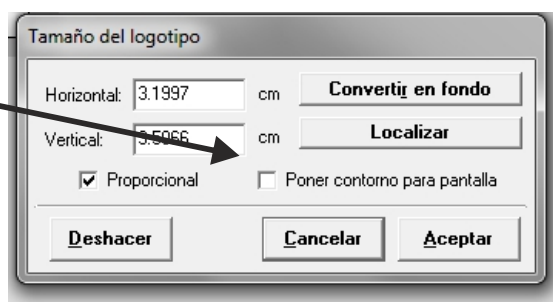


Cada texto tiene asignado un espacio y si destacamos mucho un título o hay mucho texto esta es la solución para ampliarlo o también para reducirlo, y de esta forma ajustar cada texto para que uno no pise a otro.

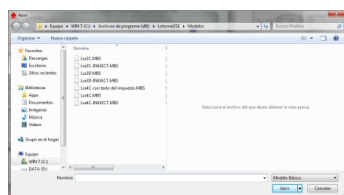
Las imágenes también pueden hacerse más o menos grandes. El icono es el que se indica como una especie de sello rosa y controla el tamaño de la imagen.



Estas opciones nos permite volver al asistente del juego actual o a la selección inicial.

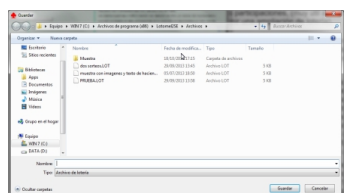


Todos los trabajos deben ser guardados con un nombre lógico antes de la impresión. Se deben guardar como archivos y usarlos si procede de un año a otro para tan solo modificar la fecha, número, etc. pero conservando la estructura y datos. Se aconseja que se creen previamente 12 carpetas con el nombre de los meses, y dentro de ellas nombrar las participaciones según nuestro cliente, de esta forma tendremos claro donde está cada archivo, cuando se hizo y si alguno se estropea podemos echar mano del anterior.



Pantalla de abrir/guardar modelos

Los modelos son archivos a partir de los cuales generamos nuestros archivos de participaciones. Están los que melpro proporciona pero también se pueden crear nuevos. El modelo debe abrirse como tal pero guardarlo se guardará como archivo, sino el modelo cambiará con las modificaciones realizadas y ya no nos servirá como plantilla.



Pantalla de abrir/guardar archivos

Son los archivos de participaciones de nuestros clientes. Sobre todo se deben guardar con un nombre lógico y en una carpeta ordenada, de forma que podamos localizar rápidamente unas participaciones en concreto.

Parámetros de impresión

DISPOSITIVO SELECCIONADO
Samsung ML-1860 Series

DATOS DE CLIENTE
Coste de la participación (en euros): 6
Dinero a jugar (en euros): 6000

RANGO DE IMPRESION
☒ Todo CREDITO: 49975 impresiones.
☐ Imprimir bloque de participaciones ☐ Selección por número de participación
 Desde la hoja nº 1 hasta la nº 278
 Localizar participación

Base de la numeración:
 1 ☐ Numeración correlativa
☒ Añadir un cero a la izquierda de la numeración
☐ Incluir fondo para envío por correo electrónico

HOJA DE PRUEBA
 PRUEBA DE PÁGINA 0 Hoja seleccionada: 0 Capturar la última participación

Aceptar
Cancelar

Part. por página

Offset (mm) [x,y]
 5
 3

La pantalla de impresión nos sirve además de ventana de revisión del trabajo, ya que nos muestra los datos de costes, número de participaciones por hoja, (3 en el caso de melpro), hojas que se van a imprimir, el crédito de impresión de que disponemos, etc.

Aquí se aconseja enviar no todas las hojas de participaciones, como aparece por defecto, sino enviar de entrada 1 ó 2 hojas, para asegurar físicamente que todo es correcto en la impresión sobre nuestro papel. Si todo es correcto y el equipo lo permite sí mandaría el resto, aunque más de 500 hojas de vez no se aconseja.

Como resumen decir que el programa es sencillo e intuitivo, de hecho solo con rellenar el asistente, el solo, nos coloca todos los campos en su lugar. Debemos de tener orden en nuestros archivos e imágenes, (estas no muy pesadas), verificar los datos e imprimir prueba previa, rellenar correctamente las casillas del asistente, fecha, importes y demás datos del cliente.

El programa tiene más opciones como la alineación, o usar cajas de texto adicionales y que están fuera del boleto por si se necesitaran.



infomel@melsoluciones.com