

TESTPROTOKOLL

ZU

WIE ZEIT SICH IN
EREIGNISSEN MANIFESTIERT

*ANSÄTZE EINER ABSTRAKTEN
CHRONOMORPHIE*

PETER PAUL LEHLEITER

Copyright © 2024 Dr. Peter Paul Lehleiter Alle Rechte vorbehalten.

Chronomorph Verlag

Morellstr. 19, 86159 Augsburg

Alle Rechte, insbesondere auch der Verbreitung – sei es durch Funk, Fernsehen, fotomechanische Wiedergabe, Tonträger jeder Art oder auszugsweisen Nachdruck – sind vorbehalten.



Druck: Siehe letzte Seite

Quellen der Abbildungen: Siehe Abbildungsverzeichnis

ISBN: 978-3-9826647-1-2

INHALT

Grundsätzliches	4
Überprüfung des Kumulierten Gewinns	4
Run-ID, Relation, Datum und Uhrzeit.....	4
Überprüfung VON DATUM UND ZEIT (GMT).....	5
Einsatz- und GEwinnstücke	6
Neuberechnung der Gewinne und Vergleich Mit der Liste.....	7
Kumulierter Gewinn	8
Abschätzung der Irrtumswahrscheinlichkeit.....	9
Parameter	11

GRUNDSÄTZLICHES

Blau unterlegte Daten sind Daten aus der originären Liste. Ocker unterlegte sind zu Testzwecken neu berechnete Daten, zum Vergleich mit den Werten aus der Liste.

ÜBERPRÜFUNG DES KUMULIERTEN GEWINNS

RUN-ID, RELATION, DATUM UND UHRZEIT

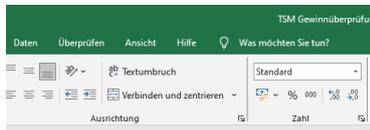
Im folgenden Ausriss sehen wir

- Spalte A Run-ID
- Spalten B-C Die beiden Relationspartner bzw. „not an object not an object“, wenn für diesen Tag keine relevante Relation gefunden wurde
- Spalte D leer (bei Eingrenzungen auf den Tisch, steht dieser in Spalte D)
- Spalte E-G Datum
- Spalte H-J Uhrzeit (MEZ bzw. MES)

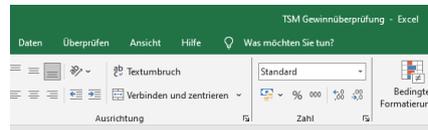
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
46	C_WithMoor	True								
47	C_RankingLil	False								
48	C_SwitchSin	False								
49	C_SwitchNei	False								
50	C_SwitchAdc	False								
51	tellations	Tr								
52	Run-ID:Aspe	not an objec	not an objec	0	1	10	2003	14	47	55
53	Run-ID:Aspe	not an objec	not an objec	0	2	10	2003	14	48	41
54	Run-ID:Aspe	not an objec	not an objec	0	3	10	2003	14	47	58
55	Run-ID:Aspe	not an objec	not an objec	0	4	10	2003	14	49	1
56	Run-ID:Aspe	Neptun	Mondknoter	0	5	10	2003	14	49	12
57	Run-ID:Aspe	Sonne	Saturn	0	6	10	2003	14	51	56
58	Run-ID:Aspe	Sonne	Saturn	0	7	10	2003	14	48	30
59	Run-ID:Aspe	Saturn	Pluto	0	8	10	2003	14	49	5
60	Run-ID:Aspe	Neptun	Mondknoter	0	9	10	2003	14	48	18
61	Run-ID:Aspe	Saturn	Pluto	0	10	10	2003	14	48	26
62	Run-ID:Aspe	Saturn	Pluto	0	11	10	2003	14	48	36

ÜBERPRÜFUNG VON DATUM UND ZEIT (GMT)

Es gibt mehrere Spalten, wo die tatsächlich verwendete Zeit überprüft werden kann. Am Besten wählt man aber die Spalte vor der Angabe der im Suchalgorithmus gefundenen Relation. Dort kann man außerdem den Ort überprüfen, auch, indem man AC und MC nachsieht.



E	F	G	H	I	J
1	10	2003	14	47	55
2	10	2003	14	48	41
3	10	2003	14	47	58
4	10	2003	14	49	1
5	10	2003	14	49	12
6	10	2003	14	51	56
7	10	2003	14	48	30
8	10	2003	14	49	5
9	10	2003	14	48	18
10	10	2003	14	48	26
11	10	2003	14	48	36
12	10	2003	14	48	1
13	10	2003	14	48	46
14	10	2003	14	48	36
15	10	2003	14	48	2
16	10	2003	14	49	57
17	10	2003	14	47	45
18	10	2003	14	48	47
19	10	2003	14	48	23
20	10	2003	14	48	44



GW	GX
04.10.2003 12:49:00/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 271,93 /MC: 215,60	
05.10.2003 12:49:11/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 272,90 /MC: 216,66	Nep*Mkn(90;3,2)
06.10.2003 12:51:55/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 274,51 /MC: 218,37	Son**Sat(90;1,2)
07.10.2003 12:48:29/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 274,63 /MC: 218,50	Son**Sat(90;1,2)
08.10.2003 12:49:04/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 275,73 /MC: 219,66	Sat**Plu(90;1,2)
09.10.2003 12:48:17/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 276,51 /MC: 220,46	Nep*Mkn(90;3,2)
10.10.2003 12:48:25/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 277,53 /MC: 221,50	Sat**Plu(90;1,2)
11.10.2003 12:48:35/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 278,57 /MC: 222,54	Sat**Plu(90;1,2)
12.10.2003 12:48:00/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 279,44 /MC: 223,39	
13.10.2003 12:48:45/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 280,66 /MC: 224,57	
14.10.2003 12:48:35/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 281,66 /MC: 225,51	Son**Mon(90;3,2)
15.10.2003 12:48:01/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 282,56 /MC: 226,36	Sat**Plu(90;1,2)
16.10.2003 12:49:56/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 284,16 /MC: 227,82	Sat**Plu(90;1,2)
17.10.2003 12:47:44/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 284,64 /MC: 228,25	
18.10.2003 12:48:46/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 286,04 /MC: 229,49	Ven**Nep(90;1,2)
19.10.2003 12:48:22/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 287,05 /MC: 230,36	Ven**Nep(90;2,2)
20.10.2003 12:48:43/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 288,29 /MC: 231,42	Mon**Nep(90;1,2)

EINSATZ- UND GEWINNSTÜCKE

Im folgenden Ausriss sehen wir (angedeutet):

Spalten K-AU Einsätze, wobei Spalte En den Einsatz für die Zahl n enthält

Spalten AV-CF Gewinnindikator, wobei Spalte Rn eine Eins, wenn n gewinnt

Spalte CJ Kumulierter Gewinn

Spalte CK Spielergewinn (für ungünstige Coups trägt die Spielbank „40“ ein; für Handwechsel wird „--“ codiert)

The screenshot shows four sections of an Excel spreadsheet. The first section (columns K-M) shows a grid of zeros with a '100' in cell K10. The second section (columns AS-AY) shows a grid of zeros with a '1' in cell R36. The third section (columns CD-CF) shows a grid of zeros with a '1' in cell R36. The fourth section (columns CJ-CK) shows a cumulative profit column (CJ) and a result column (CK) with values ranging from 0 to 800.

K	L	M	AS	AT	AU	AV	AW	AX	AY	CD	CE	CF	CJ	CK
E0	E1	E2	E34	E35	E36	R0	R1	R2	R3	R34	R35	R36	Kum. Gewinn	Result
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	36
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	29
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	28
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-100	19
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-700	26
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	-1300	36
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1500	5
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1600	21
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1800	21
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-2000	31
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-2000	31
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-2000	3
100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-2300	7
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-2500	6
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	4
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	4
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	800	7

NEUBERECHNUNG DER GEWINNE UND VERGLEICH MIT DER LISTE

Die folgend diskutierten Spalten sind mit ocker unterlegt, wurden also im Test-Excel neu berechnet

Spalte CL =SUMMENPRODUKT(Kn:AUn;AVn:CFn) mit n=Zeilennummer

Es werden für alle Zahlen n=0..36 die Produkte und Einsatz und Gewinnindikator berechnet, was den gesamten Bruttogewinn ergibt

Spalte CM =CIn*CJ\$50 n=Zeilennummer

Es wird der Gewinnindikator mit der Auszahlung auf der Nummer (hier 37) multipliziert. Man beachte, die Untersuchung stellt auf Überprüfung einer unterstellten Gleichverteilung ab, sodass die Gewinnauszahlung an diesem Zweck ausgerichtet ist (also das Stück, das die Spielbank vom Gewinn abzieht, unberücksichtigt bleibt).

Spalte CN =WENN(CKn<>40;SUMME(Kn:AUn);0)

Wenn der Coup gültig (<>40) ist, dann wird der gesamte Einsatz ermittelt. Ein Handwechsel kann natürlich als erstes Ergebnis eines jeden Tages nicht erscheinen.

Spalte CO =CMn-CNn

Vom Bruttogewinn werden die Einsätze abgezogen

Spalte CP Kumulierter Gewinn

CL	CM	CN	CO	CP
	payed_for_plein	Einsätze, wenn		
	37	Result<>40		
Gewinnsatz	Gewinn br.	Einsatz	Gewinn.um. Gewinn	
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	100	-100	-100
0	0	600	-600	-700
0	0	600	-600	-1300
0	0	200	-200	-1500
0	0	100	-100	-1600
0	0	200	-200	-1800
0	0	200	-200	-2000
0	0	0	0	-2000
0	0	0	0	-2000
0	0	300	-300	-2300
0	0	200	-200	-2500
100	3700	200	3500	1000
0	0	0	0	1000
0	0	200	-200	800

KUMULIERTER GEWINN

Spalte CK Historischen Permanenzen, jeweils der erste Coup des fraglichen Tages. Da selten sekundengenau gleichzeitig zwei Tische das Spiel eröffnen, wird in diesem Fall der Tisch mit kleinerer Nummer herangezogen. Die Toubets „Raucher“, „Nichtraucher“ sowie Online 1 und Online2 haben die Nummern 8,10,9 und 11

Spalte CJ Kumulierter Gewinn (wie er durch das Auswertungsprogramm berechnet wurde)

Spalte CP Neuberechnete Kumulation im Excel

Bemerkung:

Die Spalten CK und CJ stimmen überein. Mithin ist die Gewinnermittlung richtig.

CJ	CK	CL	CM	CN	CO	CP
259700	24	0	0	300	-300	259700
259300	35	0	0	400	-400	259300
259300	20	0	0	0	0	259300
262900	17	100	3700	100	3600	262900
262400	1	0	0	500	-500	262400
261900	29	0	0	500	-500	261900
261500	23	0	0	400	-400	261500
261100	36	0	0	400	-400	261100
261100	23	0	0	0	0	261100
261100	32	0	0	0	0	261100
261100	12	0	0	0	0	261100
264500	32	100	3700	300	3400	264500
264400	21	0	0	100	-100	264400
264400	11	0	0	0	0	264400
264100	8	0	0	300	-300	264100
267300	15	100	3700	500	3200	267300
266800	34	0	0	500	-500	266800
266800	33	0	0	0	0	266800
266800	15	0	0	0	0	266800
266800	11	0	0	0	0	266800
266800	5	0	0	0	0	266800

ABSCHÄTZUNG DER IRRTUMSWAHRSCHEINLICHKEIT

Das Excel ist auf manuelle Berechnung umgestellt. Um neue Ergebnisse sehen zu können, ist F9 zu drücken.

Spalte A enthält die Zeit (in GMT) sowie den Ort, den AC und den MC. Der Ort hat, wie immer den Zusatz „2024“, um anzudeuten, dass die Koordinaten der aktuell betriebenen Tische Stand Juli 2024 haben

Spalte B Relation, Theilwert (z.B. 90) und maximaler Toleranzwert (für den jeweiligen Schleifendurchlauf im Suchalgorithmus (vgl. im Buch Kapitel „Relationen))

Spalten C-L Paarweise eine Zahl aus der Strategie mit dem Einsatz. Der Einsatz wird bei der Abschätzung ignoriert, da aus der Strategie zufällig eine einzelne Nummer gezogen wird und alle diese Nummern erhalten den gleichen fiktiven Einsatz

Spalten N-R Die Zahl Z_n wird übernommen wenn der zugehörige Einsatz $E_n > 0$ ist (wenn also in der Spalte ein Eintrag ist, andernfalls wird -1 eingetragen).

1	Zeit (GMT)	Relation	Strategie										Ereize in Spalten Zahl1-Zahl5 alle Leerstellen durch -1				
2			Z1	E1	Z2	E2	Z3	E3	Z4	E4	Z5	E5					
3	'05.10.2003 12:49:11/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 272,90 /MC: 216,66 Nep~Mkn(90;3,2)		14	100									14	-1	-1	-1	-1
4	'06.10.2003 12:51:55/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 274,51 /MC: 218,37 Son~Sat(90;1,2)		14	100	15	100	20	300	21	100			14	15	20	21	-1
5	'07.10.2003 12:48:29/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 274,63 /MC: 218,50 Son~Sat(90;1,2)		14	100	15	100	20	300	21	100			14	15	20	21	-1
6	'08.10.2003 12:49:04/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 275,73 /MC: 219,66 Sat~Plu(90;1,2)		4	100	8	100							4	8	-1	-1	-1
7	'09.10.2003 12:48:17/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 276,51 /MC: 220,46 Nep~Mkn(90;3,2)		14	100									14	-1	-1	-1	-1
8	'10.10.2003 12:48:25/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 277,53 /MC: 221,50 Sat~Plu(90;1,2)		4	100	8	100							4	8	-1	-1	-1
9	'11.10.2003 12:48:35/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 278,57 /MC: 222,54 Sat~Plu(90;1,2)		4	100	8	100							4	8	-1	-1	-1
10	'14.10.2003 12:48:35/Ort:Tisch 4 2024 /AC: 281,66 /MC: 225,51 Son~Mon(90;3,2)		0	100	20	100	30	100					0	20	30	-1	-1

Spalte S Zählt die Einträge in den Spalten N-R, die nicht -1 sind. Das ist dann die Anzahl der zahlen in der Strategie

Spalte T Wählt zufällig eine Nummer zwischen 1 und (inklusive) der in Spalte S eingetragenen Zahl

Spalte U Sucht die zugehörige Zahl heraus

Spalte V Enthält die historische Zahlen (jeweils erster Coup je Tag)

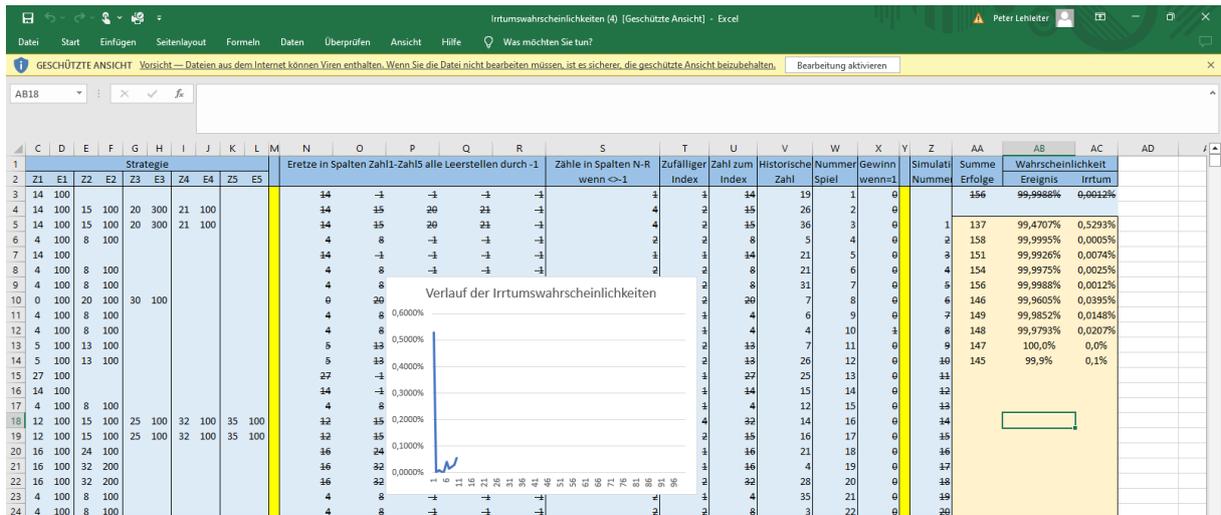
Spalte W Nummer des laufend betrachteten Tags (1-4077)

Spalte X Enthält 1 wenn der ausgesuchte Wert (Spalte U) mit der historischen Zahl (Spalte V) übereinstimmt und 0 im andern Fall

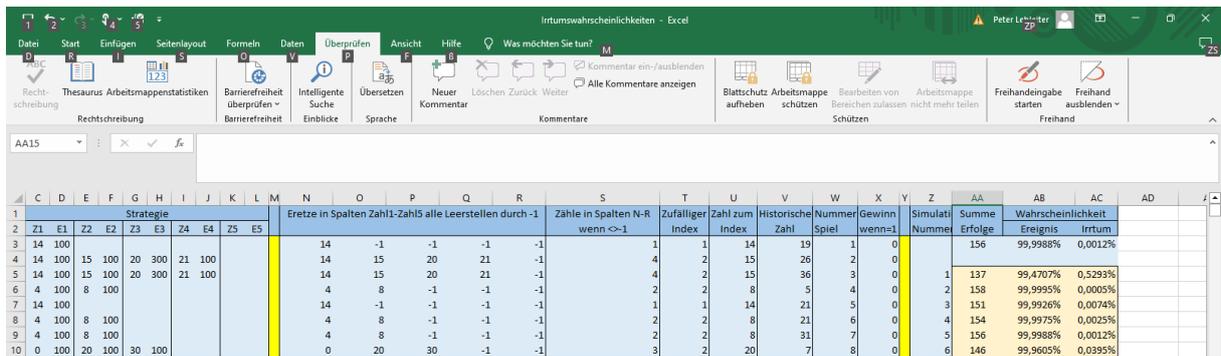
Spalte Z Nummer der (manuell ausgeführten) Simulation

Spalten AA-AC Zeile 3: Automatische Berechnung. Die ockerfarbene Zellen sind nicht gesperrt. Der User kann mittels „Einfügen nur Werte“ die sukzessiven Ergebnisse dort einfügen. Tut er das, wird die Grafik aktualisiert.

Zunächst erscheinen die Zahlen alle durchgestrichen. Nach „Bearbeitung aktivieren“ zeigt sich die normale Sicht. Keines der Dokumente enthält Makros.



Das Excel im Bearbeitungsmodus:



PARAMETER

In den Zeilen 1-51 werden einige der wichtigsten Parameter für das Programm aufgelistet:

Parameter in: ProcessBetScriptForCurrentTime		
C_CheckOrbisPlanetToHouseExact	False	Orbis settings: not standard!
C_OrbisPlanetToHouseExact	0,2	
C_CheckOrbisPlanetToCoordExact	False	Orbis settings: not standard!
C_OrbisPlanetToCoordExact	0,2	
C_RandomResult	False	
C_RandomResult	False	
C_DoMerge	False	
C_OnlyOpeningTable	True	
C_WithSols	False	
C_DeriveStrategiesAtCurrentTime	True	
SolDirectionIncreasing	True	
C_ExcludeFirstCoup	False	
C_Parts	7	
C_Theil 360	True	
C_Theil 180	True	
C_Theil 120	True	
C_Theil 90	True	
C_Theil 72	True	
C_Theil 60	True	
C_Theil 51	True	
C_K1	9	
C_K2	16	
Coord. nr 9	True	
Coord. nr 10	True	
Coord. nr 11	True	
Coord. nr 12	True	
Coord. nr 13	True	
Coord. nr 14	True	
Coord. nr 15	True	
Coord. nr 16	True	
C_TrainStationModel	True	
C_MirrorPointsForHousesAndCoordinatesToo	True	
C_MirrorPointsForAspsToo	True	
C_Default_Theil	90	
C_Default_Orbis	1,2	
C_TheilRelToHouse	90	
C_TheilRelToCoords	90	
C_CheckOrbis1	1,2	

C_CheckOrbis2	2,2
C_CheckOrbis3	3,2
C_WeightTheilRelToObjectsOn	True
C_TheilWeight90	1
C_TheilWeight30	1
C_WithMoon	True
C_WithMoonNode	True
C_RankingLikePlanetSpeed	False
C_SwitchSinglesOn	False
C_SwitchNeighboursOn	False
C_SwitchAdditionalOn	False