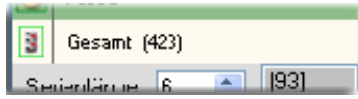


PermanenzLimiter

PermanenzLimiter haben die Aufgabe, eine vorhandene Permanenz für Analysen, Signale usw. einzuschränken. So können z.B. zur Analyse der Häufigkeit einer Chance entweder die gesamte Permanenz oder auch nur eine Kesselumdrehung herangezogen werden.

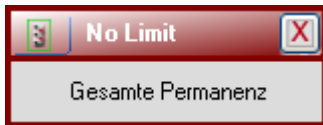


Sobald ein Player, eine Analyse oder ein Signal über einen PermanenzLimiter verfügt, so sehen sie diesen in dem entsprechenden Abschnitt. Wollen Sie einen anderen Typ wählen, so klicken Sie mit der Rechten Maustaste auf das kleine Symbol. Es erscheint ein kleines Menü aus diesem Sie dann auswählen können. Haben Sie entsprechende Vorgaben erstellt, so können Sie schnell auf diese mit einem Rechten Mausklick auf das Namensfeld zugreifen.

Wollen Sie direkt die Einstellungen ändern, so klicken Sie normal auf das Namensfeld. Es erscheint dann das Plugin in einem extra Fenster, indem Sie die gewünschten Einstellungen vornehmen können.

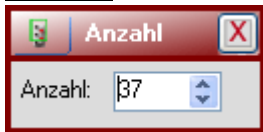
Es gibt verschiedene Arten von Limitern, die hier vorgestellt werden sollen.

No Limit



Wurde dieses Plugin ausgewählt, so wird die Permanenz nicht eingeschränkt, sondern es wird zur Bearbeitung die gesamte Permanenz herangezogen. Mit jeder neuen Zahl, die fällt verlängert sich damit auch der zu Analysierende Bereich.

Anzahl



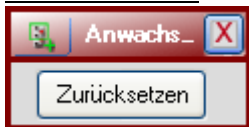
Hiermit wird eine bestimmte Anzahl von Coups vorgegeben, die zur Analyse herangezogen werden soll. Es wird immer von der zuletzt gefallenen Zahl ausgegangen, so dass Sie z.B. wie links zu sehen ist, nur die letzten 37 Zahlen zur Analyse heranziehen.

Bereich



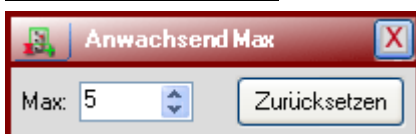
Mit diesem Plugin können Sie nur einen Teil der aktuellen Permanenz zur Analyse und ähnlichem heranziehen. Sie geben den Startwert vor, und die Anzahl der Coups, die berücksichtigt werden. Es wird immer von der zuletzt gefallenen Zahl ausgegangen.

Anwachsend



Hiermit werden nur neue Coups zur Analyse und ähnlichem herangezogen, egal wie lang die bisherige Permanenz ist. Entweder wird ein Neustart mit einem Zurücksetzen oder dem Start des Plugins bestimmt. Mit jeder gefallenen Zahl verlängert sich der zu übergebene Bereich.

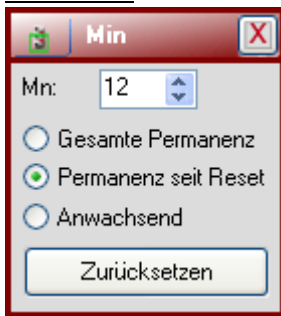
Anwachsend-Max



Hiermit werden nur neue Coups seit dem Start oder einem Reset beachtet

Jedoch wird nur die von Ihnen eingestellte maximale Anzahl übergeben.

Minimal



Min

Min: 12

Gesamte Permanenz

Permanenz seit Reset

Anwachsend

Zurücksetzen

Mit diesem Limiter können Sie festlegen, dass seit dem letzten Reset erst eine bestimmte Anzahl von Coups (Min) gefallen sein müssen, ehe diese übergeben wird.

Sobald ein Reset ausgelöst wird, werden keine Zahlen mehr übergeben, bis die eingestellte Min-Anzahl vorhanden ist.

Wurde die Anzahl erreicht, so kann nun entschieden werden, was übergeben wird:

Gesamte Permanenz:: Alle Zahlen die vorhanden sind

Permanenz seit Reset: Alle Zahlen seit dem Zurücksetzen

Anwachsend: Nur neue Zahlen seit dem Erreichten von Min.