

Instrução n.º 5/2016/SRIJ/JO, de 26 de Agosto - Instruções para reporte de máquinas de jogo online

Neste documento pretende-se explicar os detalhes gerais a adotar no reporte de máquinas de jogo online, a saber, o processo formal de gerar o “string” necessário para preencher o campo **sm_result** dos ficheiros AJOG.

Regras gerais:

- O Reporte de máquinas de jogo deve ser feito da esquerda para a direita e de cima para baixo
- As linhas e colunas das máquinas de jogo online devem ser contadas a partir do número 0;
 - Um exemplo de uma máquina de jogo online (matrix) 4x3 teria as seguintes posições:
 - 0;1;2;3#0;1;2;3#0;1;2;3#
- O reporte de máquinas de jogo online deve ser codificado com letras correspondentes aos símbolos de máquina existente em operação. As correspondências entre os símbolos e as letras devem ser enviados ao SRIJ durante a fase de homologação. Se existir uma alteração na correspondência entre uma letra e um símbolo durante a fase de homologação, esta deve ser comunicada ao SRIJ antes da sua operacionalização;
- Os símbolos devem ser separados utilizando “;” e as linhas devem ser separadas utilizando “#”;
- O campo **sm_result** é uma “string” com o máximo de 4000 “chars”;

- A “*retribution list*”, *m_value* e *m_type*, devem igualmente ser reportados no campo *sm_result*;
- Se uma máquinas de jogo online gerar um “string” superior a 4000 “chars” no campo *sm_result* field, este resultado deve ser “truncado” mesmo que se registre alguma perda de informação no reporte;
- O campo *descr_ap* deve conter o nome do jogo (a designação específica da máquina de jogo online).

Exemplos:

Primeiro round da máquina de jogo online (0):

**BEEFC
DCJCE
CHCDJ**

Segundo round da máquina de jogo online (1):

Sempre que a máquina de jogo online rodar automaticamente (devido a bónus ou regras do jogo este processo pode não ser aplicável).

**BBBHC
BEEFE
DHJDJ**

Reporte:

0:B;E;E;F;C#D;C;J;C;E#C;H;C;D;J#R#C#VC#2121#MV#0,2#MT#2#

1:B;B;B;H;C#B;E;E;F;E#D;H;J;D;J#R#B#VB#000#MV#0,2#MT#2#R#B#VB#100#MV#0,
2#MT#2#

Regras gerais da lista de retribuição:

Lista de retribuição(R), m_value(MV) e m_type(MT) devem ser reportadas como:

- H – por linha - Exemplo: 2nd Horizontal (inteira) linha ganha:
 - #R#Symbol#VSymbol#0000#MV#0,2#MT#2#
- V – Por coluna - Exemplo: a primeira linha vertical ganha:
 - #R#Symbol#VSymbol#000#MV#0,2#MT#2#

Alguns exemplos

1. (Com ganhos)

a. `<sm_result>0:E;J;J;F;F#A;J;J;B;C#C;J;J;C;D#R#A#HA#111#MV#0,2#MT#2#R#A#HA#122#MV#0,2#MT#2#R#A#HA#100#MV#0,2#MT#2#R#A#HA#101#MV#0,2#MT#2#R#A#HA#121#MV#0,2#MT#2#R#A#HA#120#MV#0,2#MT#2#R#E#HE#000#MV#1#MT#2#R#E#HE#012#MV#1#MT#2#R#E#HE#001#MV#1#MT#2#R#E#HE#020#MV#1#MT#2#R#E#HE#010#MV#1#MT#2#R#E#HE#022#MV#1#MT#2#R#E#HE#011#MV#1#MT#2#R#C#HC#2222#MV#1,6#MT#2#R#C#HC#210#MV#0,4#MT#2#R#C#HC#221#MV#0,4#MT#2#R#C#HC#202#MV#0,4#MT#2#R#C#HC#212#MV#0,4#MT#2#R#C#HC#200#MV#0,4#MT#2#R#C#HC#211#MV#0,4#MT#2#</sm_result>`

2. (Com ganhos)

a. `<sm_result>0:H;C;H;A;A#H;S;H;E;F#C;A;C;C;C#R#C#HC#202#MV#0,4#MT#2#</sm_result>`

3. (Sem ganhos)

a. `<sm_result>0:H;F;E;F;A#A;D;H;E;S#F;E;H;C;B#</sm_result>`

4. (Sem ganhos)

a. `<sm_result>0:D;J;G;S;C#C;J;G;C;G#A;J;B;F;G#</sm_result>`