

## Bingo 75

## 1 Bingo 75

1.1	Descarga y extracción del bingo	4
1.2	Pantalla principal	6
1.3	Pantalla principal, formulario "Establecer premio"	7
1.4	Ajustes generales	8
1.5	Ajustes, formulario "Generar/Imprimir"	12
1.6	Ajustes, formulario "Gestionar Seriales"	16
1.7	Jugar una partida	18

## Bingo 75



Una vez descargado el archivo del bingo correspondiente (en este ejemplo es el bingo 90), tendremos un archivo autoextraible como se ve en la imagen.

े Extracción de Bingo 90 para Excel	-		$\times$
BUNGO			
Puede que tu <b>ANTIVIRUS</b> detecte el ejecutable que se extraerá o Añádelo a la lista blanca para permitir que se ejecute.	omo un falso	o positivo	
<b>IMPORTANTE:</b> Si ya tienes este bingo haz un backup de los seriale si no quieres perderlos antes de instalar este nuevo, ya que el arch sobrescribirá.	es que tenga ivo antiguo	as guarda se	dos
Funciona correctamente con Microsoft Office 2013, 2016 y 2019 NO funciona con Microsoft Office 365, Office anterior al 2013, Off y OpenOffice	fice para MA	AC, LibreC	ffice
Copyright © 2020, Vicente León	uiente >	Cano	elar

Hacemos doble clic y se nos abre esta ventana.

Puede que el **antivirus detecte como falso positivo** el autoextraible o el bingo, es importante hacer copias de seguridad de los seriales en su caso para que en caso de que nos borre el archivo, poder restaurar los seriales en un archivo nuevo vacío nuevamente.

💏 Extracción de Bingo 90 para Excel — 🗌 🗙						
BU	NGO					
Carpeta de de	Bingo 90 para Excel se extraerá en la siguien otra carpeta, haga dic en Examinar y selecci en Siguiente para continuar. Se requieren al menos 10,56 Mb de espacio li estino	ite carpeta. Para one otra carpeta	a extraeri a. Haga d i.	o en lic en		
C:\Users	Desktop\Bingo 90 para Excel		aminar	ו		
Copyright © 2020	, Vicente León —————————————————————	2				

Podemos cambiar la carpeta donde se extraerán los archivos.

Por defecto es el escritorio, se creará una carpeta y el/los accesos directos correspondientes.



El resultado después de haber ejecutado y extraído el archivo que hemos descargado.

## Pantalla principal





Abrimos el formulario para establecer los premios. Podemos escribir también texto en vez de valores.

<b>Example 2</b> Bingo creado por Vicente León - http://www.vicenteleon.es
DISEÑO: Cambiar color de fondo de la hoja del juego
Título para barra superior:       Bingo 75 vicenteleon.es       ← Pasa el ratón sobre cada celda para ver una explicación.         Pantalla completa:       NO         Audio para voces:       SI         Audios efectos:       SI         Voz:       HOMBRE
CARTONES: Generar/Imprimir Gestionar Seriales Recordar último SERIAL: SI
PARTIDA: Segundos: 3 Partida manual: NO Formulario en partida manual: NO BARRA ESPACIADORA Sacar Bola 9
PREMIOS: Recordar premios: SI

Esta es la pantalla principal de los ajustes.

El texto que dice que el bingo ha sido creado por Vicente León y la Web, **se mostrará tanto en la versión GRATIS como en la de PAGO.** 

Al pasar el ratón por cada celda aparecerá una ayuda flotante que nos informará de su uso.

DISEÑO:							
Cambiar color de fondo de la hoja del juego							
Título para barra superior:	Mi BINGO	←					
Pantalla completa:	Pantalla completa: NO 3						
Audio para voces:	SI 4						
Audios efectos:	SI 5						
Voz:	HOMBRE						

**1.** Con este formulario podemos cambiar el color de fondo del juego por el que deseemos. Últil por ejemplo para ponerlo verde y hacer Chroma Key

**2.** Desde aquí cambiamos el título de la barra superior del archivo, lo que escribamos en esta parte es lo que se mostrará como título de ventana en el bingo.

**3.** Si seleccionamos pantalla completa se ocultarán todas las barras ymenús (puedes ver un ejemplo en la imagen siguiente).

**4.** Esta opción es para reproducir o no las voces del narrador que cantan las bolas, voz de bienvenida, nueva partida, etc.

5. Desde aquí elegimos si reproducimos o no los efectos de audio tales como efecto de la bola

al salir, clic de los botones, aplauso final, etc.

**6.** Si se ha seleccionado la opción (4), esto determinará que el tipo de voz sea de hombre o de mujer.



En este ejemplo vemos la interfaz del bingo 90 y cómo se muestra cuando se ha elegido la opción de pantalla completa. Podemos ver también el título personalizado de la barra superior establecido anteriormente.

Para el bingo 75 es similar.



**1.** Desde aquí abrimos el formulario para generar e imprimir cartones. Lo veremos más detenidamente más adelante.

**2.** Desde aquí gestionamos los seriales que ya hemos generado y guardado. También lo veremos con más detenimiento más adelante.

3. Si esta opción está marcada en SÍ, se usarán seriales en las partidas y se mostrará el formulario correspondiente al crear una nueva partida. Si la establecemos en NO, no mostrará ningún formulario para elegir serial al crear una nueva partida.

**4.** La opción de recordar último serial es para que, si jugamos siempre con el mismo serial todas las partidas, no tener que seleccionarlo ni introducirlo al crear una nueva partida, ya saldrá seleccionado por defecto y así ahorramos tiempo.



**1.** Segundos de espera entre una bola y otra cuando el modo automático está habilitado. Este modo automático se activa/desactiva durante la partida con la **flecha arriba**.

2. Si se selecciona partida manual, se desactivarán las funciones de la flecha arriba y abajo (temporizador y sacar bola) y no se generarán números aleatorios al crear una nueva partida, hay que hacer clic en cada número para cantarlo o usar el formulario manual (opción de abajo) para cantar las bolas. Esto se usa en caso de que la extracción de bolas sea ajena al programa, como por ejemplo un bombo físico.

**3.** Si se ha seleccionado partida manual, esto hará que se muestre un formulario desde el que poder hacer clic en los números de la pantalla principal para cantarlos.

El formulario es útil si se tienen 2 monitores y en uno de ellos se muestra el bingo, que será la parte visible a los jugadores, y en el otro monitor el formulario, que será la parte que solo verá quien gestiona la partida.

**IMPORTANTE:** En la partida manual aparecerá un nuevo icono/botón que permite deshacer las bolas sacadas en caso de equivocación o error.

1°	2	ale 3	<u>_</u> 4	5	Partida man	ual		đ	n.e-	S				, ,	<
1 <sup>1</sup> 1°	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
leleon.e	<i>. . . .</i>		leon.es	110	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	56
21	22 vicentelec	23	24	25 vicenteleon	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
teleon.e	52	153	54	55	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
, 51	52	1.es 65	54	vicenteleon	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	
61	62	63	64	65	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	ht
71	72	73	74	75	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
81	82	83	84	85				il	PREMIO	!				5	

En esta imagen vemos un ejemplo del bingo 90 del formulario manual cuando la partida manual y el formulario están activados, en el bingo 75 es similar.

Los números se sacan haciendo clic directamente sobre el formulario y con el botón de la

derecha podemos deshacer las últimas bolas sacadas.

**NOTA:** Si la partida es manual, pero elegimos no mostrar el formulario, la bolas se sacan haciendo clic directamente sobre el número deseado dentro del panel de números de la pantalla principal.

PREM	IOS:
Recordar premios:	SI

Después de jugar una partida con unos premios, al crear una nueva partida, se recordarán las cantidades anteriormente usadas y se seguirán usando las mismas cantidades.



En los ajustes tenemos una imagen explicativa de los atajos del teclado a la hora de jugar.

**1.** La flecha arriba activa o desactiva el temporizador de bola automática. Cuando está activo, se muestra un pequeño reloj al lado de la bola grande (ver siguiente imagen).

2. Con la flecha abajo sacamos la bola manualmente cada vez que hacemos clic.

**3.** Cuando se ha cantado un premio, con la barra espaciadora abrimos el formulario para asignar el premio y verificar el cartón en caso de haber elegido jugar con serial.



Este reloj se muestra en la esquina de la bola grande principal del historial de bolas (tanto en la versión del bingo 90 como en la de 75) y nos indica que el modo de bola automática está activado, y por lo tanto, se saca una bola cada X segundos (el tiempo que hayamos establecido en los ajustes).



1. Desde aquí establecemos la fecha que se mostrará o no en los cartones.

2. Nombre/título que saldrá en la parte superior de los cartones. En la versión gratis no se puede cambiar, solo en la de pago que, además, si se deja en blanco, saldrá el logo en la parte superior de los cartones.

3. Número inicial por el cual comenzará el serial, normalmente 1.

**4.** Cantidad de hojas que se quieren generar. En cada hoja hay 6 cartones, una serie completa, es decir, los 6 cartones contienen todos los números del 1 al 75 sin repetir.

**5.** Activando esta casilla se genera un serial para poder usarlo al jugar y los datos de dicho serial se guardarán dentro del bingo en una tabla.

**6.** Desde aquí se imprimen las hojas con los cartones con los ajustes seleccionados. Si está marcada la opción de generar serial automáticamente también se guardará en la tabla.

7. Desde aquí se guardan las hojas con los 6 cartones en un archivo individual PDF. Si está marcada la opción de generar serial automáticamente también se guardará en la tabla.
8. Desde aquí se guarda cada cartón en un único archivo PDF individual. Si está marcada la

opción de generar serial automáticamente también se guardará en la tabla.

**9.** Esta opción es solo para guardar el serial en la tabla, sin necesidad de generar PDF o imprimir. Podremos hacerlo posteriormente desde la caja amarilla (12).

**10.** Desde ese botón abrimos el formulario que permite personalizar los colores del cartón (ver siguiente imagen).

**11.** Desde esta parte podremos imprimir y guardar de igual manera que los botones azules anteriores un serial que ya tengamos previamente guardado.



Desde este formulario podemos personalizar los colores para los textos, bordes y fondos del cartón.

Cuando creemos un cartón bonito, para no perder esos colores, podemos usar el botón para "Guardar Colores" y tener esos datos a salvo en un archivo guardado el cual podremos cargar posteriormente en cualquier momento desde el otro botón "Cargar Colores".

Seriales guardados: Se imprimirá la fecha y nombre de las casillas de la izquierda, así como el color de arriba.								
MISERIAL	MISERIAL -							
IMPRIMIR Hoj	as desde Serial 👤							
2 Hojas a PDF	2 Hojas a PDF Cartones a PDF							
Guardar cada cartón como JPG 4								

- 1. Desde aquí se imprimen las hojas del serial seleccionado con los ajustes seleccionados.
- 2. Desde aquí se guardan las hojas con los 6 cartones en un archivo individual PDF.
- 3. Desde aquí se guarda cada cartón en un único archivo PDF individual.
- 4. Clic para generar una imagen JPG individual de cada cartón del serial seleccionado.

	Seriales guardados:
	Se imprimirá la fecha y nombre de las casilas de la izquierda, así como el color de arriba.
	MISERIAL -
	Información sobre el serial X
s 10	Datos del serial MISERIAL Mínimo: 1 Máximo: 12 Total números: 12
	Aceptar
está m	erará
n si lo	deias en blanco se generará uno aleatorio

Este botón nos muestra información sobre el serial seleccionado.

NOTA: Podríamos generar y añadir nuevos números a este serial, en el ejemplo de la foto como

vemos que el último número es el 12, procedemos de la siguiente manera:

- En número inicial ponemos 13
- En nombre del serial ponemos el mismo: MISERIAL.
- Establecemos las hojas que queramos añadir, por ejemplo 2.
- Solo nos queda imprimir/generar o guardar el serial.

Se añadirán 2 hojas más (del número 13 al 24) al serial seleccionado.



Ejemplo de cartones generados.



**1.** Seleccionamos el serial el cual queremos gestionar.

**2.** Guardamos un archivo que contiene una copia de seguridad del serial seleccionado, el cual podremos restaurar a otro archivo de bingo sin seriales o en caso de que volvamos a extraer el bingo limpio y vacío como cuando lo ejecutamos por primera vez.

**3.** Guardamos un archivo que contiene una copia de seguridad **TODOS** los seriales, los cuales podremos restaurar a otro archivo de bingo sin seriales o en caso de que volvamos a extraer el bingo limpio y vacío como cuando lo ejecutamos por primera vez.

**4.** Desde aquí cargaremos una copia de seguridad de seriales previamente guardada en los pasos anteriores.

5. Formulario para personalizar y cambiar los seriales (ver imagen siguiente).

**6.** Esto guarda en un archivo de texto una lista de los seriales disponibles (lo mismo que se ve en (1)).

7. Elimina de la tabla el serial seleccionado. OJO! esta acción no podrá deshacerse.

8. Elimina TODOS los seriales. OJO! esta acción no podrá deshacerse.



- **1.** Escribimos el número de cartón que queremos modificar y pulsamos **ENTER**.
- 2. Cambiamos los números a nuestro gusto.
- 3. Modificamos el cartón y éste se quedará guardado en la tabla de seriales.



Hacemos clic en "Nueva partida"



En la versión gratis se abrirá durante unos segundos una ventana de publicidad mientras carga la nueva partida.

Opciones de la nueva parti	ida 🔹 🕘					>		
	BINGO FORMAS	LETRAS NÚMEROS	COSAS / AN	IMALES	Aleatorio	nostrar la caja de remios		
1. Selecciona un número de patrón y navega por los botones superiores para seleccionar el patrón para dicho número. Realiza el mismo proceso para los otros números.								
5	1	2	3	4	5			
	Vertical	Horizontal	Letra H	Letra G	Pleno			
6 Mostrar/Ocultar Mostrar/Ocultar Mostrar/ 2. Muestra u oculta los patrones que o				Mostrar/Ocultar ar en la partida.	Mostrar/Ocultar			
B Selecconar SERIA MI-YERIAL-002	NL: 7	3. Selecciona el se premio automático	rial y las opciones de c o (opcional).	comprobación de	e cargar	SERIAL y jugar		
Aviso de premio automático (Para controlar el retardo si es un bingo ONLINE.) 10 Jugar SIN SERIAL								
Cartones individ	luales:	1-5	<- Inform	nación	11 ELIMINAR SE	RIAL seleccionado		
Rango :	soe Hasta		× Sorrar	todo	Sa	alir (Esc)		

**1.** Con este botón iremos a la pantalla principal donde podemos elegir las opciones para los 3 patrones disponibles.

**2.** Desde aquí navegamos entre las diferentes secciones de patrones disponibles. Tenemos la opción de crear y jugar con un patrón personalizado.

3. Podemos elegir la opción para establecer un patrón aleatorio de todos los disponibles en (2).

4. Con esta opción podemos ocultar o mostrar la caja de los premios.

5. Aquí elegimos uno de los patrones disponibles.

Para elegir un patrón, primero debemos hacer clic en el número deseado de (5) para seleccionarlo, y luego desde (2), o desde (3) si lo queremos hacer de forma aleatoria, elegimos y hacemos clic en el patrón que queremos usar en ese número.

6. Podemos mostrar u ocultar cualquiera de los patrones.

7. Si tenemos seriales creados, podemos seleccionarlos desde aquí para poder jugar con ellos.

8. Si marcamos esta casilla, podremos establecer los cartones que queremos comprobar automáticamente entre bola y bola y aparecerá un aviso con el nombre del cartón ganador cuando se haya conseguido un premio. Si la partida está en modo automático el temporizador se detendrá al mostrar el aviso.

Ejemplo: Queremos verificar automáticamente los cartones 2, 3, y 5, también del 10 al 20, y por último el 23 y 25.

En cartones individuales escribiremos y añadimos 2, 3, 5, 23 y 25

En rango escribiremos en el "Desde" 10, en el "Hasta" 20 y añadimos.

9. Cargamos el serial seleccionado y comenzamos a jugar.

**10.** Jugamos sin serial (no se comprobarán los premios, solo se extraen las bolas).

**11.** Aquí podemos eliminar el serial seleccionado si ya no lo vamos a usar y elegiremos otro en su lugar.



Comenzamos la partida y ya podemos sacar bolas.

Flecha Abajo: Sacamos una bola cada vez que pulsamos la tecla manualmente.

**Flecha Arriba:** Activamos/desactivamos el temporizador para que la bola salga automáticamente cada X segundos (establecidos en los ajustes).

Barra espaciadora: Formulario para comprobar cartón.

**1.** Si hemos marcado la opción de "Comprobar premio automático", aparecerá este aviso con el cartón o cartones que ya han conseguido el premio.



Pulsamos la BARRA ESPACIADORA para abrir el formulario de comprobar cartón.

- 1. Escribimos el número de cartón que queremos comprobar y pulsamos ENTER:
- **2**. En este ejemplo vemos que es correcto y marcamos la casilla correspondiente para que aparezca el icono y se vea que el premio ya ha sido asignado.
- 3. Una vez verificado el premio, hacemos clic en correcto y seguirmos para el siguiente premio.