

Modalità di estrazione del campione da esaminare

Visto l'art. 10 dell'allegato al D.g.r. 66/20 del 13/12/2016

Nella seduta dedicata all'estrazione sono presenti:

Arch. Giovanni Antonio Spano – delegato dalla AI Consulting srl (istruttrice del bando)

Dott. Alessandro Asara – Responsabile del SUAP dipendente del Comune di Olbia.

Dott. GianLuca Musu – Funzionario SUAP del Comune di Olbia.

Dott. Xxxxxxx - xxxxxxxxxxxxx

Si procede alle ore 12.00, all'estrazione a campione, come previsto dal bando, per un numero di richieste non inferiore al 20 %.

Visto che sono pervenute n. **137** richieste di contributo si concorda, su proposta del RUP all'estrazione di n. 40 richieste corrispondenti al 28,77%.

L'estrazione avverrà con le seguenti modalità:

- **1. Creazione di un elenco delle pratiche** per l'attribuzione di un numero identificativo da porre a base di estrazione. L'elenco verrà ordinato in base al numero di protocollo di ricevimento del Comune di Olbia.
- **2.** Attraverso il software free, della Regione Emilia Romagna <http://www.servizi.regione.emilia-romagna.it/generatore/>

Verranno estratti 4 numeri generatori da 1 a 10 da utilizzare a base dell'algoritmo.

L'algoritmo utilizzato in questo sito è noto in letteratura e la sua "bontà", nel senso che genera una sequenza con le stesse proprietà statistiche di una sequenza casuale, è stata dimostrata, con i test statistici del caso.

Si tratta di un generatore di Lehmer, ovvero un generatore congruenziale moltiplicativo.

L'algoritmo, a partire dal seme identificato con X_0 , è definito in termini ricorsivi nel seguente modo:

$$X_{k+1} = (aX_k + c) \bmod m, k > 0$$

I numeri generati appartengono all'intervallo $[0, m-1]$ e

- m è un numero intero
- a e c sono numeri interi maggiori o uguali a 0 e minori di m

Di particolare importanza per la bontà della sequenza è la scelta dei valori di a , c e m . Nel caso di questo sito i valori scelti sono stati tratti dalla letteratura e sono: $m=2147483647$ ($2^{31}-1$), $a=1103515245$ e $c=0$.

L'implementazione deve gestire i casi di overflow che possono capitare durante la moltiplicazione aX_k . Dato che dopo la moltiplicazione si esegue una operazione di modulo l'overflow può essere evitato distribuendo

la moltiplicazione su più parti e eliminando i termini più significativi (ovvero le cifre più a sinistra). Per fare ciò si può usare l'algoritmo di Schrage (vedi listato).

Ecco un estratto della classe, in linguaggio C++, che implementa il generatore presente su questo sito (si noti che la sequenza genera numeri reali tra 0 e 1 (1 escluso) in quanto divide il valore generato per m):

```
class CLCG {
public:
    long Seed, M, A;

    CLCG()
    {
        Seed = 1;
        M = 2147483647;    // 2^31-1
        A = 1103515245;
    }

    double GetNextValue()
    {
        // ALGORITMO DI SCHRANGE
        long Q, Z, lo, hi, test;
        Q = M / A;
        Z = M % A;
        hi = Seed / Q;
        lo = Seed % Q;
        test = A*lo - Z*hi;
        Seed = (test > 0) ? test : test + M;
        return (double) Seed / M;
    }
};
```

e qui di seguito un breve programma che usa la classe precedente e con cui si possono riprodurre le sequenze di numeri generate da questo sito:

```
void main(void) {
    CLCG LCG;
    long min, max, n;
    cout << "Min? "; cin >> min;
    cout << "Max? "; cin >> max;
    cout << "Seme? "; cin >> LCG.Seed;

    cout << "Quanti numeri? "; cin >> n;
    cout << "ATTENZIONE: non si eliminano i duplicati" << endl;
    while (n-->0)
        cout << long(min + LCG.GetNextValue() * (max-min) + 0.5) <<
endl;
}
```

saranno **generate 4 elenchi identificate con le lettere A,B,C,D**, ogni elenco conterrà 40 numeri che corrispondono in base all'elenco a 40 utenti.

- **3.** Successivamente si procederà **all'estrazione tramite "bigliettini"** di una delle 4 liste da un sacchetto alla presenza di testimoni.
- **4.** La procedura di estrazione con la presenza di testimoni sarà relazionata in apposito **verbale** da allegare alla relazione metodologica.