

FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA MULTIREDLOTO

Versión : 1.2

Fecha : 30/11/2009

1. INTRODUCCION

El programa MULTIREDLOTO es un MULTIREDUCTOR de LOTO (genera, reduce y filtra apuestas de 4 hasta 12 números a n , $n-1$, $n-2$, $n-3$ y $n-4$).

El programa posee muchas opciones, entre las que destacan: filtros de condiciones, visualización de apuestas, escrutinios, sistemas propios, impresión de boletos, etc.

El programa se distribuye en 2 versiones diferentes, versión **MINI** y versión **PRO**.

Dispone de diferentes opciones activadas según la versión:

- Múltiples formatos de bolas K (4-12). **(Sólo PRO)**
- Pre-configuración de varios Tipos de Juegos. **(Sólo PRO)**
- Posibilidad de reducir hasta 90 números (V). **(Sólo PRO)**
- Posibilidad de números clave (estrellas). **(Sólo PRO)**
- Exportación e Importación de apuestas en ASCII con múltiples formatos.
- Reducción de apuestas ultra rápida con y sin porcentajes a n , $n-1$, $n-2$, $n-3$ y $n-4$.
- Posibilidad de reducir apuestas importadas en ASCII.
- Cálculo avanzado de garantías y premios con posibilidad de guardar las apuestas y de generar informes.
- Escrutinio avanzado de apuestas con cálculo de premios.
- Análisis de las apuestas generadas.
- Filtros de condiciones. **(Adaptados sólo para K=6)**
- Generación de apuestas aleatorias. **(Sólo para K=6)**
- Impresión de boletos con impresión múltiple. **(Sólo números entre 1 y 49)**
- Generación de apuestas al directo.
- Generación de informes de filtros y apuestas eliminadas.
- Sistemas Propios. **(Sólo para K=6)**
- Fichero de ayuda en formato PDF.

2. PASOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION CON MULTIREDLOTO

1. Elegir el tipo de Juego, por defecto esta marcado el tipo **PRIMITIVA/BONOLOTO**.
2. Seleccionar los números de nuestra combinación.
Otra posibilidad es utilizar el botón "Al azar", el programa nos generará X números aleatoriamente.
3. Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
4. Seleccionar las opciones de reducción (opcional).
5. Pulsar el botón "Calcular".

Si se ha elegido generar al directo(n), el cálculo será instantáneo, si se ha elegido calcular con reducción, el programa empezará los ciclos de reducción. Es un proceso infinito mediante el cual se va mejorando la reducción, podemos pararlo en el momento que queramos.

3. FILTROS

Los filtros están SOLO adaptados para el tipo de juego PRIMITIVA aunque funcionan para los demás tipos de loto pero con algunas limitaciones.

1. BAJOS Y ALTOS (aplicable a todos los tipos de loto).

Para indicar los números bajos (1-24) y altos (25-49) que aceptamos en nuestras combinaciones.

2. DECENAS (aplicable a todos los tipos de loto).

Para determinar los números que queremos de cada decena.

Permite también elegir las figuras de decenas que queremos jugar (**Sólo K=6**).

3. DISTANCIAS (Sólo K=6).

Para acotar la separación entre los números que componen las apuestas a jugar (1-2, 2-3, 3-4, 4-5, 5-6 y la general 1-6).

4. GRUPOS DE NUMEROS (aplicable a todos los tipos de loto).

Se puede crear un grupo de X números y pedir la cantidad que queremos que aparezcan. Se permiten hasta 99 grupos.

5. GRUPOS RELACIONADOS (aplicable a todos los tipos de loto).

Permite crear diferentes grupos de números con 4 subgrupos cada uno máximo y pedir aciertos de números en cualquiera de los subgrupos de cada grupo.

Se permiten hasta 40 grupos de 4 subgrupos cada uno.

6. PARES E IMPARES (aplicable a todos los tipos de loto).

Para indicar los números pares o impares que aceptamos en nuestras combinaciones.

7. SEGUIDOS (aplicable a todos los tipos de loto).

Para limitar la aparición de números seguidos.

01 03 05 07 09 11 -> habría 1 seguido

01 02 05 07 09 11 -> habría 2 seguidos

.....

01 02 03 04 09 11 -> habría 4 seguidos

01 02 03 04 05 06 -> habría 6 seguidos

Permite también elegir las figuras de números seguidos que queremos jugar (**Sólo K=6**).

8. SUMAS (aplicable a todos los tipos de loto).

La suma de todos los números debe estar en un intervalo determinado.

Se permite introducir hasta 6 intervalos de sumas todos con el operador OR.

9. TERMINACIONES (aplicable a todos los tipos de loto).

Para determinar los números que queremos de cada diferente terminación.

Permite filtrar por la suma general de las terminaciones.

Permite también elegir las figuras de terminaciones que queremos jugar (**Sólo K=6**).

10. POSICIONES (Sólo K=6).

Permite elegir que números deben salir y en que orden de posición.

Aquí también disponemos de las siguientes opciones:

1. Visualizar las apuestas premiadas en el Bloc de Notas.
Pulsando el icono de la Lupa podremos ver un informe de nuestras apuestas premiadas.
Dicho informe además lo podemos filtrar por número de premios.
2. Calculadora de Premios (**Sólo para K=6**).
Pulsando en el botón "resumen de premios" se nos mostrará la calculadora de premios para que podamos comprobar el importe de nuestros premios.
Aquí además podremos visualizar el informe en el Bloc de Notas, Guardar los premios y/o abrir un fichero de premios.

	Nº PREMIOS	EUROS
De 6 :	0	900000
De 5+C :	0	200000
De 5 :	0	1234,45
De 4 :	6	12
De 3 :	23	1
		95,00
		211,11%

6. GARANTIAS

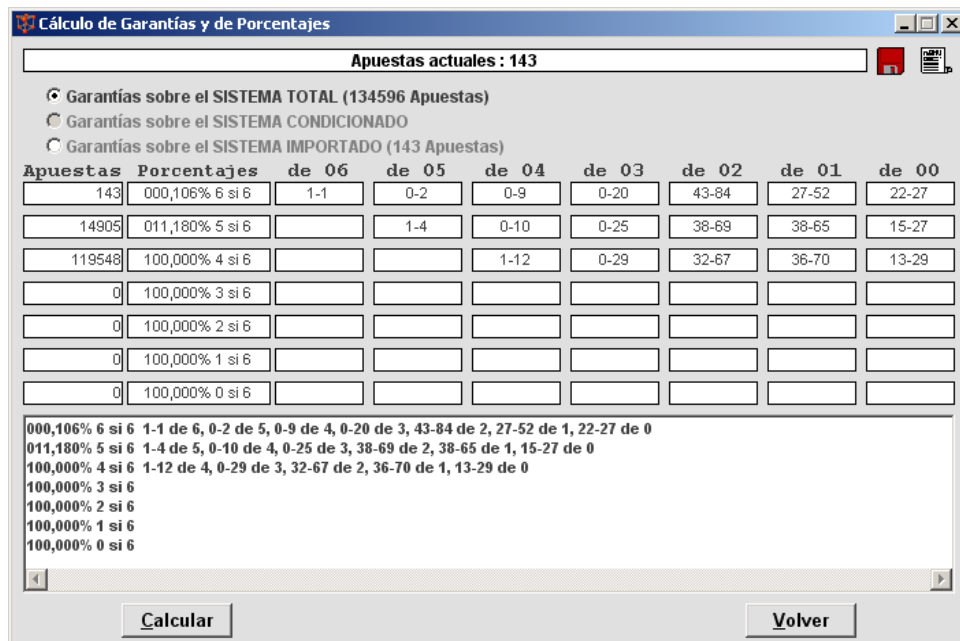
La opción garantías nos sirve para saber las probabilidades de premio que nos ofrece una combinación. Para utilizarla, primero hay que calcular una combinación, luego entrar en la opción de garantías y seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar el tipo de garantías a consultar:
 - Sobre el SISTEMA TOTAL, es el desarrollo integral de los números jugados.
 - Sobre el SISTEMA CONDICIONADO, representa a las apuestas filtradas por las condiciones antes de pasar por la reducción.
 - Sobre el SISTEMA IMPORTADO, sólo se puede usar en el caso de leer "Desde fichero" una combinación.
2. Pulsar en calcular y aparecerán los diferentes porcentajes de probabilidades en cada categoría de premio.

También si pulsamos sobre el icono de informe (arriba a la derecha de la pantalla), se nos mostrará el informe de garantías calculado en el bloc de notas.

Otra opción muy interesante de la que disponemos aquí, es poder guardar las apuestas por cada porcentaje de reducción. Pulsando en el disco rojo (arriba a la derecha) se nos abrirá una pantalla en la que podremos elegir que apuestas

queremos guardar, por ejemplo, en el caso del tipo de Juego PRIMITIVA, se nos permitirá guardar apuestas por: 6 si 6, 5 si 6, 4 si 6, 3 si 6, 2 si 6, 1 si 6 y 0 si 6.



7. ANALISIS

Después de calcular una combinación, podemos acceder al apartado de ANALISIS donde veremos el número de veces que aparece cada uno de los números jugados en nuestra combinación y su %.

También si pulsamos sobre el icono de informe(arriba a la izquierda) se nos mostrará el análisis en el bloc de notas.



Por último, pulsando sobre el botón "Nº" (arriba a la izquierda) podremos cambiar la visualización entre cantidad de números y porcentajes.

8. IMPRESION DE BOLETOS

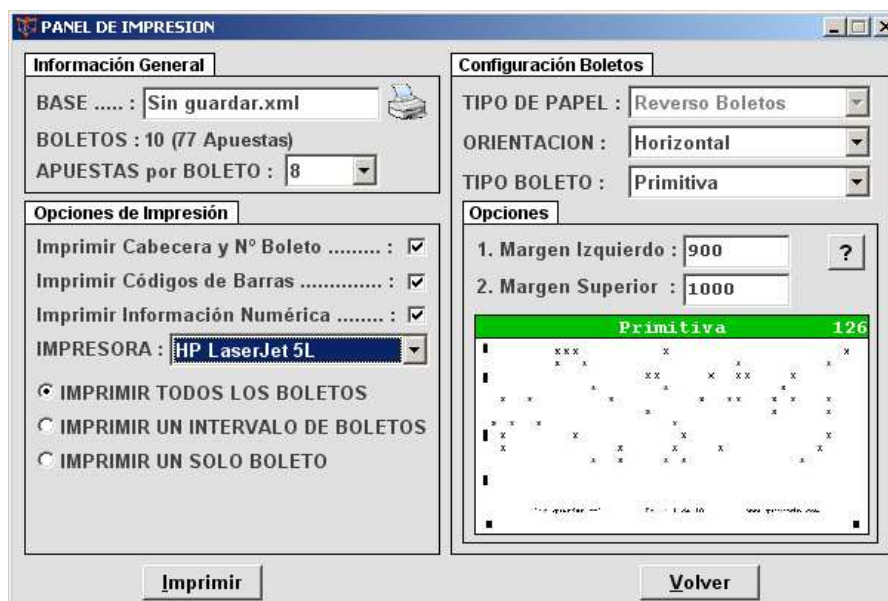
MULTIREDLOTO permite la opción de impresión de boletos SOLO para números entre 1 y 49.

Las opciones de impresión disponibles son:

- Imprimir un resumen de las características de la combinación.
- Selección del número de apuestas por boleto (entre 1 y 8).
- Imprimir cabecera y número de boleto.
- Imprimir código de barras.
- Imprimir información numérica.
- Elegir el tipo/modelo de impresora para imprimir.
- Imprimir uno, varios o todos los boletos.
- Impresión de boletos en modo vertical u horizontal.
- Selección del tipo de boleto a imprimir.
- Configurar los márgenes del boleto a imprimir.
- Impresión múltiple (apuestas entre 4 y 12 números).

Se podrán imprimir 4 tipos de boletos que vienen predefinidos:

- Primitiva diaria.
- Primitiva J/S.
- Bono Loto semanal.
- Bono Loto diaria.



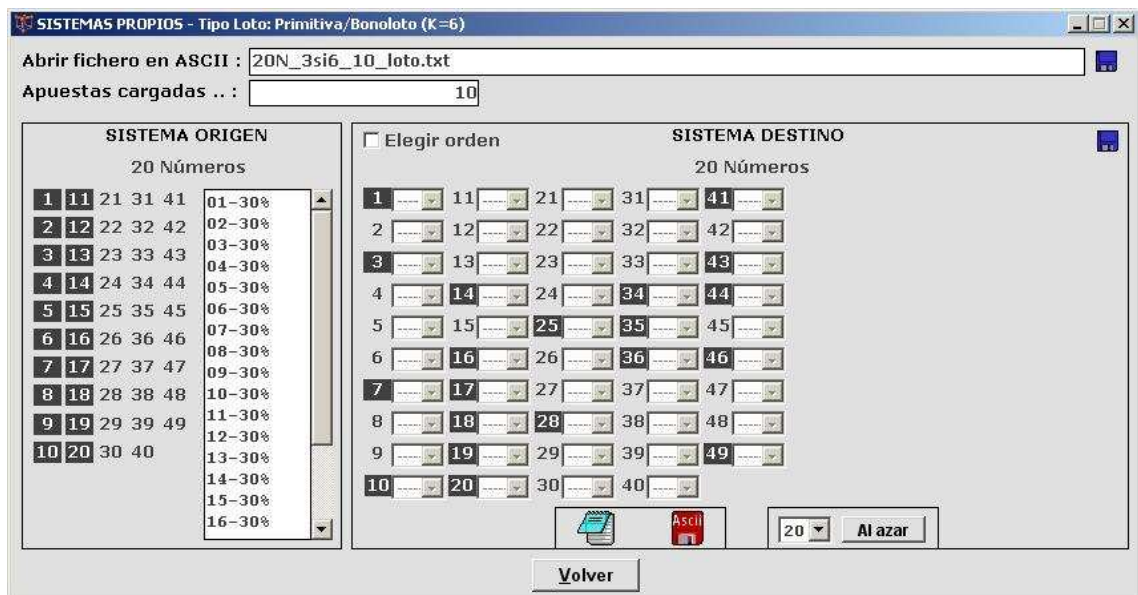
9. SISTEMAS PROPIOS

El programa MULTIREDLOTO permite la generación de Sistemas Propios pero sólo para el tipo de juego PRIMITIVA/BONOLOTO (K=6).

Para construir un Sistema Propio hay que seguir los siguientes pasos:

1. Entrar en la pantalla de Sistemas Propios pulsando el botón del menú.
2. Importar un sistema origen en formato ASCII que tengamos guardado.
Al importarlo, el programa nos indicará el número de apuestas, los números del sistema y el porcentaje jugado de cada uno de los números.

3. Seleccionar los números del sistema destino a construir, aquí tenemos 2 opciones:
 - No seleccionar el orden final (opción por defecto):
Aquí el programa asignará secuencialmente cada número del sistema origen al sistema destino.
 - Seleccionar el orden (activamos el check elegir orden):
Aquí podremos elegir nosotros que números origen asignamos a cada número destino.
4. Por último pulsaremos el icono del disco rojo (ASCII) si queremos guardar el sistema generado o el icono bloc de notas si queremos visualizar el sistema generado.



Una vez guardado nuestro Sistema Propio creado, podemos volver a la pantalla principal del programa e importar dicho sistema con la opción desde fichero para visualizarlo, escrutarlo, imprimirlo, etc.