

FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDEUROMILLONES

Versión REDEuromillones : 2.01
Fecha : 01/08/2009

1. INFORMACION GENERAL

El programa REDEUROMILLONES permite seleccionar cualquier cantidad de números y estrellas, poner filtros de condiciones (Altos y Bajos, Decenas, Distancias, Grupos de números, Grupos Relacionados, Pares e Impares, Seguidos, Sumas, Terminaciones y Posiciones) y obtener las apuestas al directo o en reducción al 2, 3 o 4. También permite visualizar y escrutar las combinaciones realizadas.

Las opciones disponibles en esta versión son:

- Generación de apuestas al directo.
- Exportación e importación de apuestas en ASCII.
- Posibilidad de reducir apuestas importadas en ASCII.
- Multi-idioma (Español - Inglés).
- Cálculo avanzado de garantías y premios.
- Escrutinio de apuestas detallado.
- Reducción de apuestas ultra rápida con y sin porcentajes.
- Reducción de estrellas.
- Análisis de las apuestas generadas (números y estrellas).
- Creación de Sistemas Propios.
- Informes detallados.
- Filtros de condiciones potentísimos.
- Fichero de ayuda en formato PDF.
- Generación de números al azar.
- Impresión de boletos.

2. PASOS BASICOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION

- Seleccionar los números (mínimo 5) y las estrellas (mínimo 2).
- Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
- Seleccionar las opciones de reducción, por defecto esta seleccionada la reducción de números al 5(al directo) y 100 % y la reducción de estrellas al 2(al directo).
- Pulsar el botón "Calcular".

Si ha elegido generar al directo, el cálculo será instantáneo, si ha elegido calcular con reducción, el programa empezará los ciclos de reducción. Es un proceso infinito, lo podemos parar con el botón "stop" cuando queramos, en ese momento el programa se quedará con la mejor reducción obtenida hasta el momento. Evidentemente cuanto más tiempo lo dejemos reduciendo, mejores reducciones se obtendrán.

3. FILTROS

REDEUROMILLONES en su versión actual permite los siguientes filtros:

1. BAJOS Y ALTOS

Limita la combinación a una serie de números bajos y altos, los números bajos son los comprendidos entre 1 y 24, y los altos entre 25 y 50.

2. DECENAS

Determina si queremos que en determinadas decenas, por ejemplo del 20 al 29) haya X números.
Ahora permite también elegir las figuras de decenas que queremos jugar.

3. DISTANCIAS

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

4. GRUPOS DE NUMEROS

Este es el filtro clásico de grupos de números. Se puede crear un grupo de X números y pedir la cantidad que queremos que aparezcan.
Se permiten hasta 60 grupos de 50 números cada uno.

5. GRUPOS RELACIONADOS

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.

6. PARES E IMPARES

Determina el mínimo/máximo de números pares y/o impares.

7. SEGUIDOS

Este filtro limita la aparición de números seguidos. Los valores permitidos están entre 1 y 5 y funciona de la siguiente forma:

01 03 05 07 09 -> habría 1 seguido
01 02 05 07 09 -> habría 2 seguidos
.....
01 02 03 04 09 -> habría 4 seguidos
01 02 03 04 05 -> habría 5 seguidos

Ahora permite también elegir las figuras de números seguidos que queremos jugar.

8. SUMAS

La suma de todos los números debe estar en un intervalo determinado. Evidentemente la suma mínima no puede ser inferior a 15(1+2+3+4+5) y la suma máxima no puede ser superior a 240(46+47+48+49+50).

Si un intervalo tiene los valores 0-0, no se tendrá en cuenta a la hora de condicionar.

Se permite introducir hasta 4 intervalos de sumas y funcionan entre ellos con el operador OR.

9. TERMINACIONES

Si queremos que X números de entre los 5 acaben en un número determinado.

Ahora permite también elegir las figuras de terminaciones que queremos jugar y la suma general de las terminaciones.

10. POSICIONES

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

4. REDUCCION

El programa REDEUROMILLONES permite reducir al 4, al 3 y al 2 combinaciones de euromillones. Las opciones de reducción que permite son las siguientes:

- 1.1. Por número de apuestas
En esta opción REDEUROMILLONES ejecutará un UNICO ciclo de reducción, parándose en el número de apuestas indicadas, evidentemente, el resultado de apuestas siempre será igual o menor que el número pedido.
- 1.2. Por porcentajes
Permite reducir una combinación al 4, al 3 y al 2 entre el 1% y el 100%. Por defecto siempre reduce al 100%. Si se reduce por menos del 100%, se recomienda hacer un cálculo de garantías.
- 1.3. Activar ciclos
Por defecto esta opción esta activada, el programa seguirá calculando hasta que pulsemos el botón "stop". Si esta desactivada, el programa parará su calculo en el primer ciclo.

5. ESCRUTAR

Para saber los premios que tenemos en una combinación, se ha de usar la opción escrutar siguiendo los siguientes pasos:

1. Entrar en el programa y cargar el archivo a escrutar seleccionándolo en la opción "Desde Fichero" del cuadro BASE o generar una combinación "Desde cero".
2. Pulsar en el botón ESCRUTAR para acceder al escrutador.
3. Pinchar encima de los números aparecidos en el cuadro de la izquierda (aparecerán en verde si los acertamos o en rojo si los fallamos en nuestro pronóstico).
4. Pulsar el botón ESCRUTAR de la parte inferior derecha de la ventana y aparecerá la lista con la cantidad de premios y los boletos premiados en la parte central derecha de la pantalla.

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, que es el desarrollo integral de los números jugados. Sobre el SISTEMA CONDICIONADO, que representa a las apuestas filtradas por las condiciones antes de pasar por la reducción.

Sobre SISTEMA IMPORTADO sólo se puede usar en el caso de leer "Desde fichero".

2. Pulsar en calcular y aparecerán los diferentes porcentajes de probabilidades a 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.

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 se nos mostrará el análisis en el bloc de notas.