REDEUROMILLONES

FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDEUROMILLONES

Versión REDEUROMILLONES : 5.0
Fecha Fichero Ayuda : 24/09/2016

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, Posiciones, Grupos de Apuestas y Valoraciones) 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 desde fichero en varios formatos distintos.
- Posibilidad de reducir apuestas importadas en ASCII.
- Posibilidad de filtrar apuestas importadas en ASCII.
- Multi-idioma (Español - Inglés).
- Cálculo avanzado de garantías y premios.
- Escrutinio de apuestas detallado con escrutador independiente.
- Reducción de apuestas ultra rápida con y sin porcentajes.
- Reducción de estrellas, posibilidad de incorporar hasta 12 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 y estrellas al azar.
- Generación de apuestas aleatorias.
- Impresión de boletos.
- Algebra de combinaciones.
- Utilidades para el tratamiento de combinaciones.
- Reductor T si M.
- Utilidades para el tratamiento de estrellas de ficheros externos.

2. PASOS BASICOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION

1. Seleccionar los números (mínimo 5) y las estrellas (mínimo 2).
2. Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
3. 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).
4. Pulsar el botón “Calcular”.
5. 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:

3.1. 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.



Se permite seleccionar aciertos discontinuos. Si no se selecciona ningún acierto el filtro no se tendrá en cuenta.

3.2. DECENAS

Determina si queremos que en determinadas decenas, por ejemplo del 20 al 29) haya X números.
Permite también elegir las figuras de decenas que queremos jugar de entre las 7 que hay posibles (se pueden ver en el dibujo).

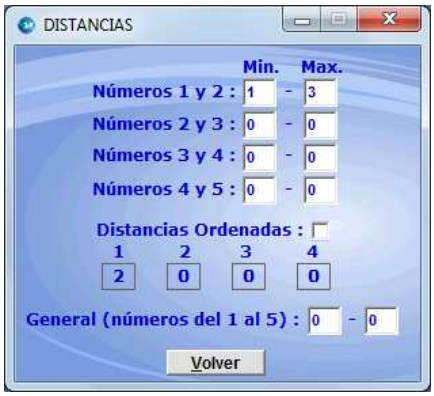


Ejemplo de uso de las figuras de decenas:
Si elegimos 50 números (2.118.760 apuestas) y marcamos la figura de decenas "5-0" se nos generaran 1.344 apuestas que serán todas aquellas apuestas en las que haya 5 números en alguna de las 5 decenas y 0 en el resto de decenas.

01,02,03,04,05: sería una apuesta aceptada (todos están en la decena del 01 al 09).
39,40,41,42,43: sería una apuesta rechazada (hay números en 2 decenas diferentes).

3.3. 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).



En el ejemplo de la imagen estamos indicándole al programa que entre las **posiciones 1 y 2 de cada apuesta** haya una **distancia entre 1 y 3:**
Esta apuesta sería aceptada: **07-10**-18-20-21 (distancia 3).
Esta apuesta sería rechazada: **07-11**-18-20-21 (distancia 4).

En este filtro también tenemos la posibilidad de pedir que nuestras distancias (las que elijamos), se tomen ordenadamente de menor a mayor.
Por ejemplo si hemos elegido las distancias 24,45,13,12 y activamos la opción "Distancias Ordenadas", el programa al filtrar las aplicará en el orden: 12,13,24,45.

3.4. 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 150 grupos de 50 números cada uno.



El filtro grupos de números puede usarse para jugar combinaciones con números fijos.

Por ejemplo, imaginemos que queremos jugar una combinación de 9 números y que el número 1 y el número 3 sean fijos (salgan siempre), se haría de la siguiente forma:

- Seleccionamos los 9 números.
- Entramos en el filtro grupos y en el grupo 1 marcamos el número 1 y el número 3 y seleccionamos 2 aciertos.
- Volvemos y le damos a calcular, nos saldrán 35 apuestas todas con los números 1 y 3.



3.5. PARES E IMPARES

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

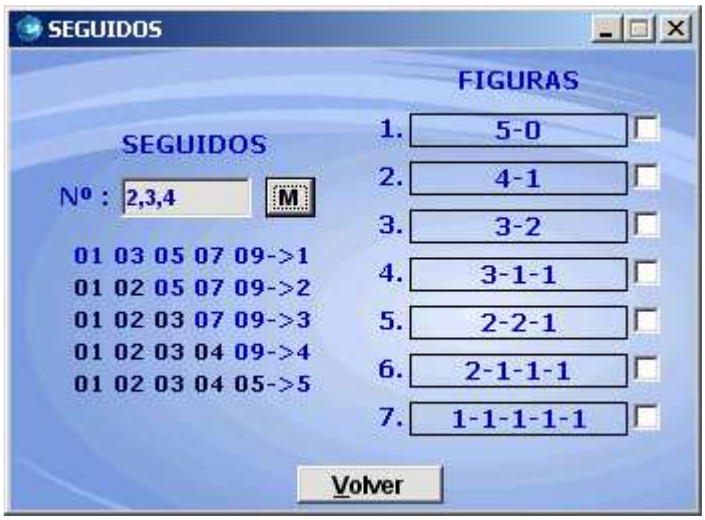


Este filtro se selecciona por figuras. En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas con 1, 3 o 4 números pares.

3.6. 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

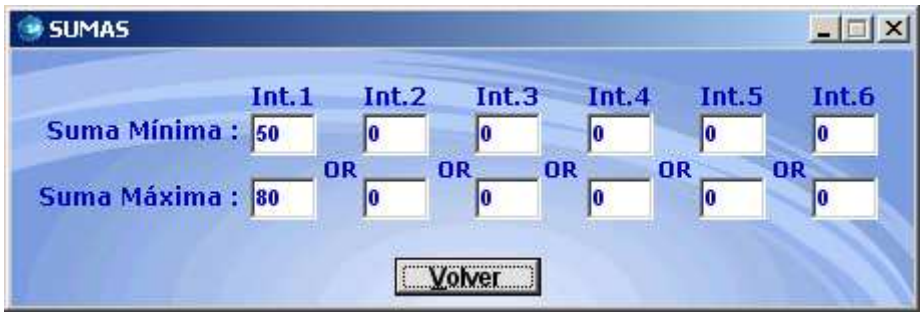


Permite también elegir las figuras de números seguidos que queremos jugar, hay 7 posibles.
A continuación ponemos ejemplos de apuestas y sus figuras de números seguidos:

01,02,03,04,05: cumple figura "5-0"
01,02,03,04,06: cumple figura "4-1"
01,02,03,05,06: cumple figura "3-2"
01,02,03,05,07: cumple figura "3-1-1"
01,02,04,05,07: cumple figura "2-2-1"
01,02,04,06,08: cumple figura "2-1-1-1"
01,03,05,07,09: cumple figura "1-1-1-1-1"

3.7. 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 6 intervalos de sumas y funcionan entre ellos con el operador OR.



En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas cuyos números sumen entre 50 y 80.
Esta apuesta sería aceptada: **02-07-08-16-20** (suma=53)
Esta apuesta sería rechazada: **02-07-08-16-50** (suma=83)

3.8. 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.

Se permite seleccionar aciertos discontinuos.



3.9. 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.



En el ejemplo de la imagen estamos indicando al programa que nos seleccione aquellas apuestas en las que haya 2 aciertos en **cualquiera** de los **4 subgrupos**, es decir, apuestas que contengan: **19-20 o 23-28 o 14-15 o 01-49.**

3.10. POSICIONES

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



En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas cuya primera bola tenga siempre el número 10 y cuya segunda bola tenga siempre el número 20.
Esta apuesta sería aceptada: **10-20-21-22-23**
Esta apuesta sería rechazada: **10-11-21-22-23** (tiene el número 11 en la posición 2).

3.11. GRUPOS DE APUESTAS

Con este filtro podemos cargar Apuestas de un fichero y pedir aciertos individuales en cada una de ellas y además podemos pedir aciertos generales en el grupo, es decir podríamos indicar cuantas de esas Apuestas queremos acertar y con qué número de aciertos cada una.

Este filtro es muy útil para descartar Apuestas que creemos que no van a salir, un ejemplo típico de utilización de este filtro es cargar las Apuestas ganadoras de todos o algunos años anteriores e indicarle al programa que queremos 0 aciertos con respecto a ellas, evidentemente antes habría que indicar el intervalo de 5-5 aciertos individuales en cada una de ellas.

En este filtro SOLO se permite cargar un fichero de 12.000 Apuestas como máximo en cada grupo, se permiten 5 grupos.



NOTA: Las Apuestas cargadas en este filtro NO se guardarán cuando se guarde la combinación y las condiciones, sólo se guardarán los aciertos generales, además en el informe de condiciones sólo saldrá un breve resumen de este filtro, en NINGUN caso se mostrarán las Apuestas cargadas.
Si queremos cargar/guardar las Apuestas de cada grupo podemos hacerlo con los iconos de cargar/guardar de la derecha de la pantalla. Dichas Apuestas se guardarán en formato XML.

3.12. VALORACIONES

Con este filtro podemos asignar valores a los números jugados y después pedir un intervalo de valores mínimo y máximo que debe cumplirse. Este filtro permite pedir hasta 10 grupos con 4 intervalos de valoraciones distintos.



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. Método de reducción

Hay 2 métodos de reducción disponibles en el programa:

- **Fast:** Es el método de reducción seleccionado por defecto, es rapidísimo pero reduce menos.

- **Optimus:** Este método es un poco más lento que el anterior pero reduce mucho más.

Ejemplos de tiempos y reducciones obtenidas con cada método:

Ordenador: Windows 7 - 64bits ; Intel core i5 ; 8Gb RAM

NUMEROS	AL DIRECTO	METODO	Al 4(Apuestas)	Al 4(Tiempo)
50	2.118.760	Fast	33.572	6 seg.
40	658.008	Fast	11.271	1 seg.
40	658.008	Optimus	10.236	5 minutos
35	324.632	Fast	7.136	Instantáneo
35	324.632	Optimus	5.747	1 min. 20 seg.
30	142.506	Fast	4.459	Instantáneo
30	142.506	Optimus	2.932	17 seg.
25	53.130	Fast	1.722	Instantáneo
25	53.130	Optimus	1.311	3 seg.
15	3.003	Fast	189	Instantáneo
15	3.003	Optimus	130	Instantáneo

1.2. Por número de apuestas

Se puede indicar el número de apuestas deseadas en nuestra combinación, aquí se pueden dar 2 casos:

1- Si activamos esta opción y ponemos un número de apuestas SUPERIOR a la primera reducción encontrada por el programa, el programa se detendrá automáticamente mostrándonos el número de apuestas encontrado.
Aquí no influye que tengamos activada la opción ciclos.

Ejemplo:
Si reducimos 9 números (126 apuestas) al 4 y pedimos 13 apuestas, el programa se parará en 11 apuestas ya que ha encontrado menos apuestas en el primer cálculo y NO puede llegar a las 13 apuestas pedidas.

2- Si activamos esta opción y ponemos un número de apuestas INFERIOR a la primera reducción encontrada por el programa, el programa se detendrá en el primer cálculo ya que tiene las apuestas pedidas (aunque no cumplan la reducción).
Aquí si influye que tengamos activada la opción ciclos, si esta activada, el programa continuará calculando infinitamente buscando el número de apuestas pedido hasta que paremos nosotros o encuentre dicho número.

Ejemplo:
Si reducimos 9 números (126 apuestas) al 4 y pedimos 7 apuestas, el programa se detendrá en el primer cálculo y mostrará 7 apuestas (sólo con opción ciclos desactivada).

Se aconseja siempre consultar las garantías de la combinación al usar esta opción.

Opción Generar Número de Apuestas Exactas: Si activamos esta opción el programa al reducir nos generará el número EXACTO que le indiquemos, aquí se pueden dar 2 casos:

1-Si la reducción es INFERIOR al número pedido el programa completará la combinación automáticamente.

2-Si la reducción es SUPERIOR al número pedido el programa le quitará apuestas a la combinación automáticamente.

Se recomienda al utilizar estas opciones comprobar las garantías.

1.3. 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.

1.4. 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 cálculo en el primer ciclo.

1.5. Aleatorio

El programa generará la reducción de forma aleatoria. Con esta opción nos aseguramos que cada vez que reduzcamos, se nos genere una reducida única y distinta a las anteriores.
Hay que tener cuidado al utilizar esta opción ya que siempre el programa al calcular nos generará una combinación reducida distinta, se recomienda una vez terminada la reducción, guardarla **SIEMPRE** en modo ASCII.

1.6. Tratamiento de Estrellas:

El programa permite tratar las estrellas de 4 formas diferentes.

1-Garantizando 2 (al directo)
2-Garantizando 1 (En reducción al 1)
3-Aleatorias
4-Secuenciales

Garantizando 2 (al directo):
Se jugaran las estrellas al directo por parejas, es decir, si por ejemplo tenemos una combinación de 100 apuestas y elegimos 3 estrellas (1, 2 y 3), nuestra combinación final tendrá 100*3=300 apuestas (en este caso las parejas serían: 1-2, 1-3 y 2-3).

Garantizando 1 (En reducción al 1):
Se jugaran las estrellas en reducción por parejas garantizando siempre acertar 1.
Si por ejemplo tenemos una combinación de 100 apuestas y elegimos 3 estrellas (1, 2 y 3), nuestra combinación final tendrá 100*2=200 apuestas (en este caso con 2 parejas de estrellas aseguramos acertar una y serían: 1-2 y 3-1).

Aleatorias:
Se jugaran las estrellas en modo aleatorio entre las elegidas, y nuestra combinación final no aumentará en número de apuestas.
Si por ejemplo tenemos una combinación de 6 apuestas y elegimos las estrellas 1,2 y 3, al generar se nos crearán siempre combinaciones con estrellas en distinto orden del tipo:

Ejemplo 1:
01,02,03,04,05*01,02
01,02,03,04,06*01,02
01,02,03,05,06*01,03
01,02,04,05,06*02,03
01,03,04,05,06*02,03
02,03,04,05,06*01,02
Ejemplo 2:
01,02,03,04,05*02,03
01,02,03,04,06*01,02
01,02,03,05,06*01,03
01,02,04,05,06*02,03
01,03,04,05,06*02,03
02,03,04,05,06*01,03
Ejemplo 3:
01,02,03,04,05*02,03
01,02,03,04,06*02,03
01,02,03,05,06*02,03
01,02,04,05,06*01,03
01,03,04,05,06*02,03
02,03,04,05,06*01,02

Se recomienda al usar esta opción guardar **SIEMPRE** al final del cálculo la combinación en modo ASCII.

Secuenciales:
Se jugaran las estrellas en modo secuencial entre las elegidas, y nuestra combinación final no aumentará en número de apuestas.
Si por ejemplo tenemos una combinación de 6 apuestas y elegimos las estrellas 1,2 y 3, la combinación final será siempre:

01,02,03,04,05*01,02
01,02,03,04,06*01,03
01,02,03,05,06*02,03
01,02,04,05,06*01,02
01,03,04,05,06*01,03
02,03,04,05,06*02,03

5. REDUCTOR T SI M

Con esta opción podremos realizar con el programa REDUCCIONES T SI M (son reducciones que garantizan el premio T si se aciertan M números).



En el ejemplo del dibujo hemos generado 20 números al directo (15.504 apuestas) y le hemos pedido al reductor que nos garantice 3 aciertos siempre que salgan 3 números en la combinación ganadora (3 si 3).
Evidentemente en este caso, la reducción también garantizará 3 si 4 y 3 si 5.

Opción Aleatorio: El programa generará la reducción de forma aleatoria. Con esta opción nos aseguramos que cada vez que reduzcamos, se nos genere una reducida única y distinta a las anteriores.
Hay que tener cuidado al utilizar esta opción ya que siempre el programa al calcular nos generará una combinación reducida distinta, se recomienda una vez terminada la reducción, guardarla SIEMPRE en modo ASCII.

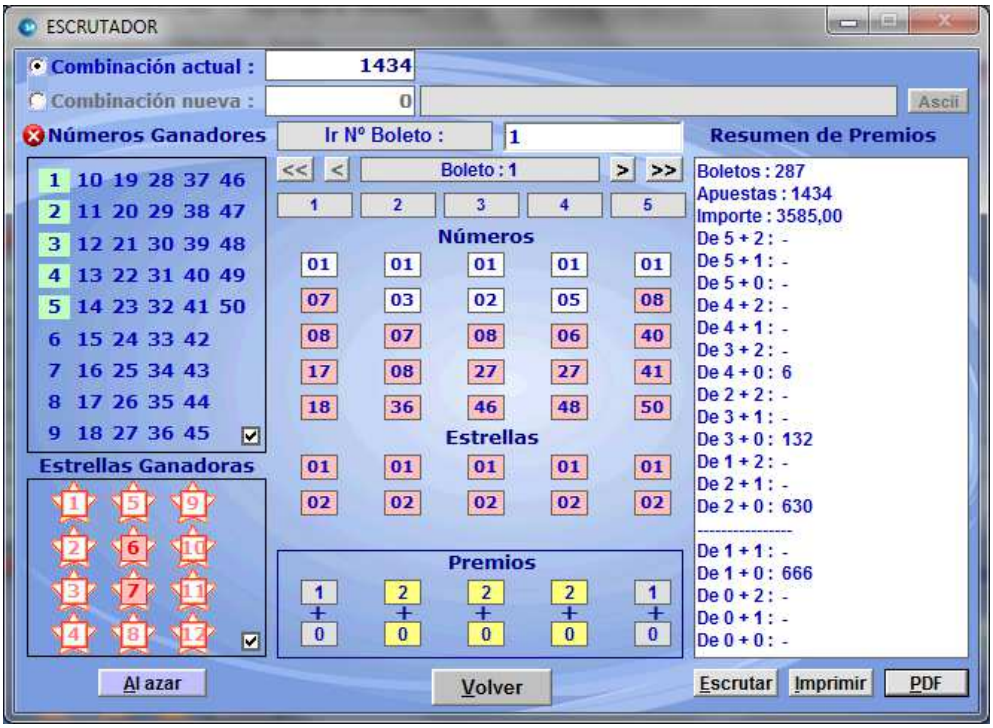
6. ESCRUTADOR

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

1. Entrar en el programa y realizar una combinación y después entrar en la sección escrutador, o también se puede entrar directamente en la sección escrutador y abrir una combinación desde un fichero (opción combinación nueva).

2. 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).
3. 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 derecha de la pantalla.

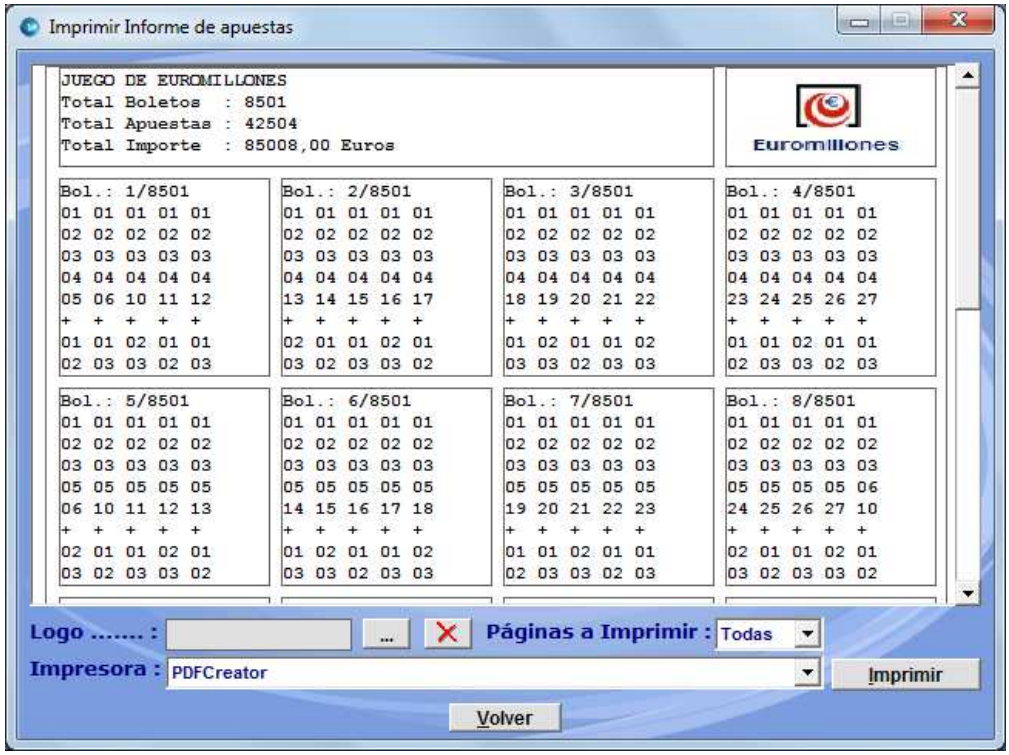
REDEUROMILLONES



En el escrutador a la hora de elegir los números ganadores disponemos de las opciones de generarlos al azar y de fijar algunos como ya acertados (pulsando el botón derecho del ratón cuando estemos encima del número, se nos marcará un recuadro negro encima del número).

Aquí también disponemos de varias opciones de impresión que son:

1- Imprimir la combinación en boletos (ver sección imprimir)
2- Sacar un listado con todas las apuestas



7. 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 SISTEMA IMPORTADO sólo se puede usar en el caso de leer "Desde Fichero".
   - Sobre el SISTEMA CONDICIONADO, que representa a las apuestas filtradas por las condiciones antes de pasar por la reducción.

2. Pulsar en calcular y aparecerán los diferentes porcentajes de probabilidades en cada categoría de premio.

También si pulsamos sobre el icono de informe, se nos mostrará el informe de garantías calculado en el bloc de notas.

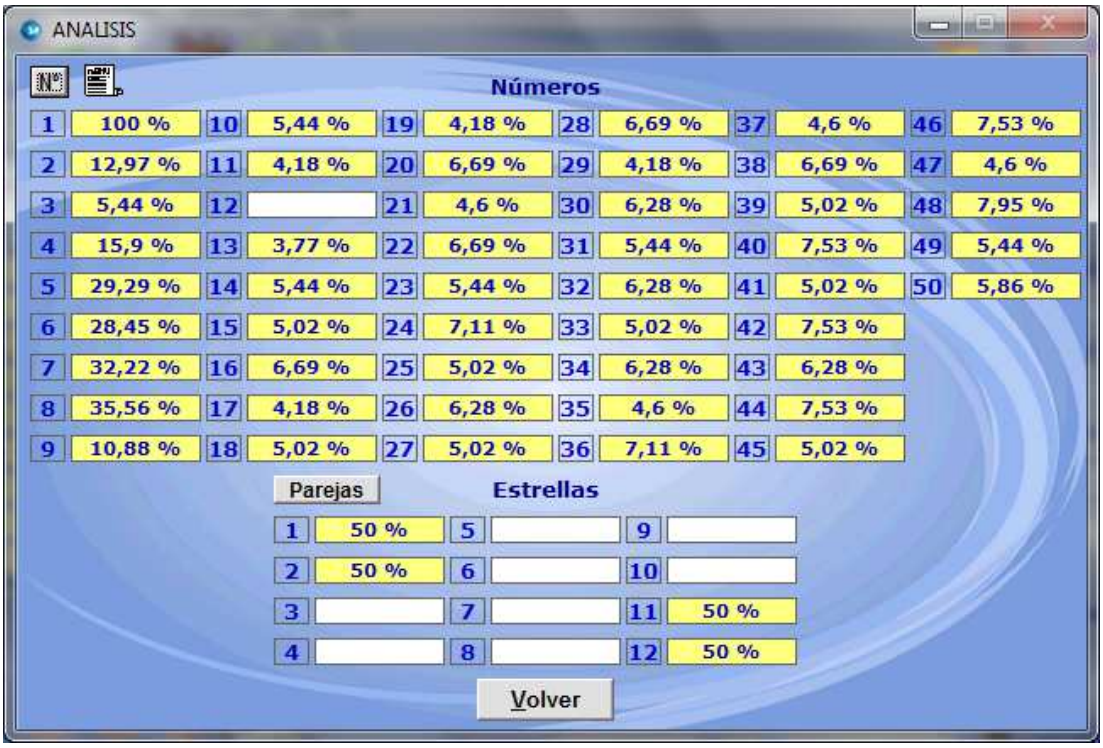
También tenemos la posibilidad de calcular distintos tipos de garantías sobre el SISTEMA TOTAL, por defecto el programa nos selecciona las típicas que son 5 si 5, 4 si 5 hasta 0 si 5 aciertos.
Cambiando la selección del combo podremos elegir calcular x si 5, x si 4, x si 3, x si 2 y x si 1 aciertos.



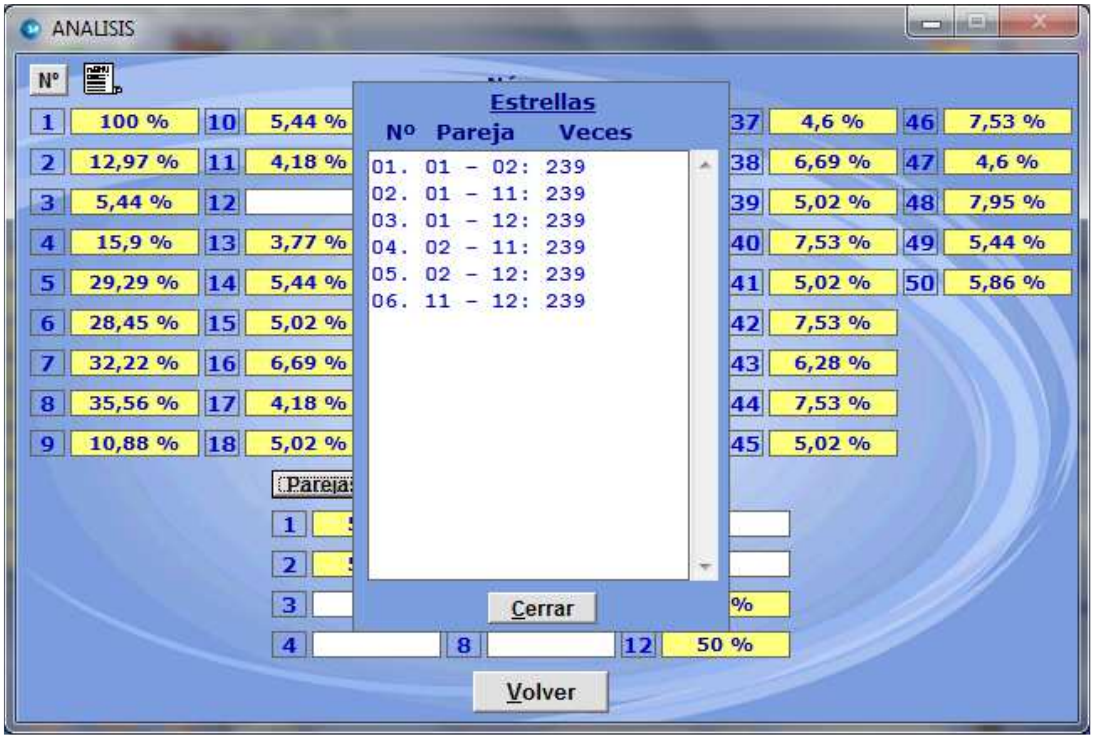
Otra opción muy interesante de la que disponemos aquí, es poder guardar las apuestas por cada porcentaje de reducción. Pulsando en el disco rojo (arriba a la derecha) se nos abrirá una pantalla en la que podremos elegir que apuestas queremos guardar, por ejemplo, se nos permitirá guardar apuestas por: 5 si 5, 4 si 5, 3 si 5, 2 si 5, 1 si 5, y 0 si 5.

8. 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 y estrellas jugados en nuestra combinación y su %.
También si pulsamos sobre el icono de informe se nos mostrará el análisis en el bloc de notas.



Por último disponemos de la opción de poder visualizar el número de parejas jugadas de las estrellas.

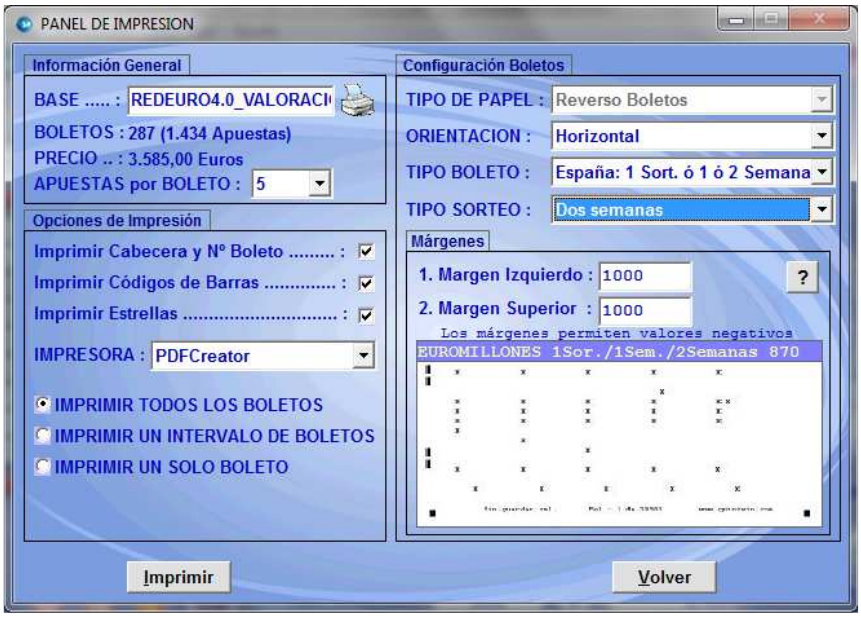


9. IMPRIMIR

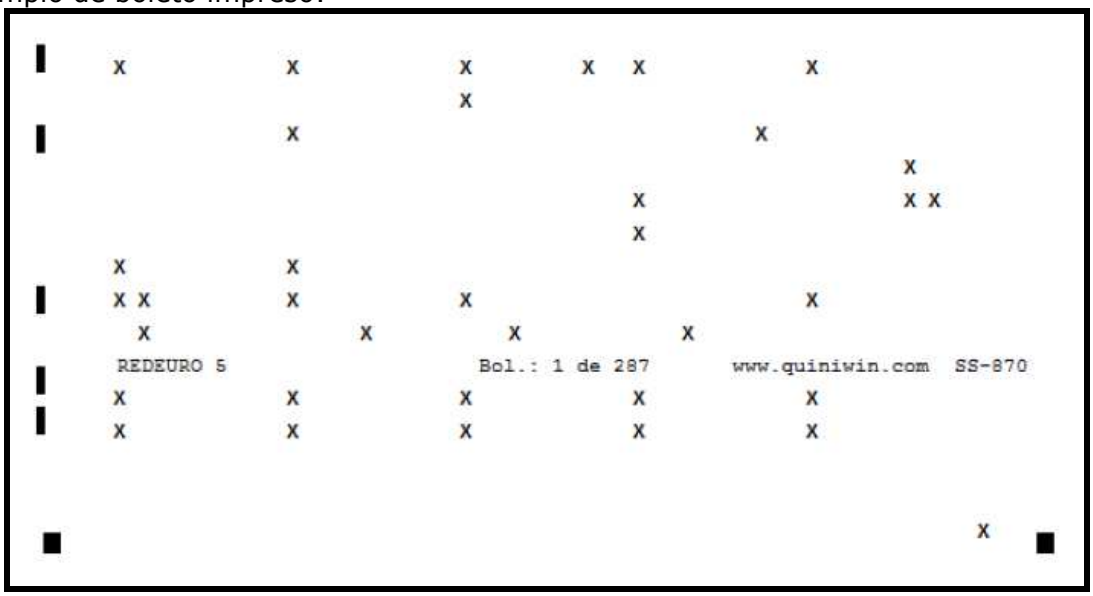
REDEUROMILLONES imprime boletos del juego de Euromillones en el reverso de los boletos oficiales sólo para los boletos de España.

Las opciones de impresión disponibles son las siguientes:

- Imprimir un resumen de las características de la combinación.
- Elegir el número de apuestas por boleto a imprimir (entre 1 y 5).
- Imprimir cabecera y número de boleto.
- Imprimir código de barras del boleto.
- Imprimir estrellas.
- Elegir el tipo/modelo de impresora.
- Imprimir uno, varios o todos los boletos.
- Impresión de boletos en modo vertical u horizontal.
- Elegir el tipo de Sorteo a Imprimir: 1 Sorteo, 1 Semana o 2 Semanas.
- Configurar los márgenes del boleto a imprimir, margen izquierdo y margen superior. Se permiten valores negativos.



Ejemplo de boleto impreso:



10.SISTEMAS PROPIOS

Para construir un Sistema Propio debemos seguir los siguientes pasos:

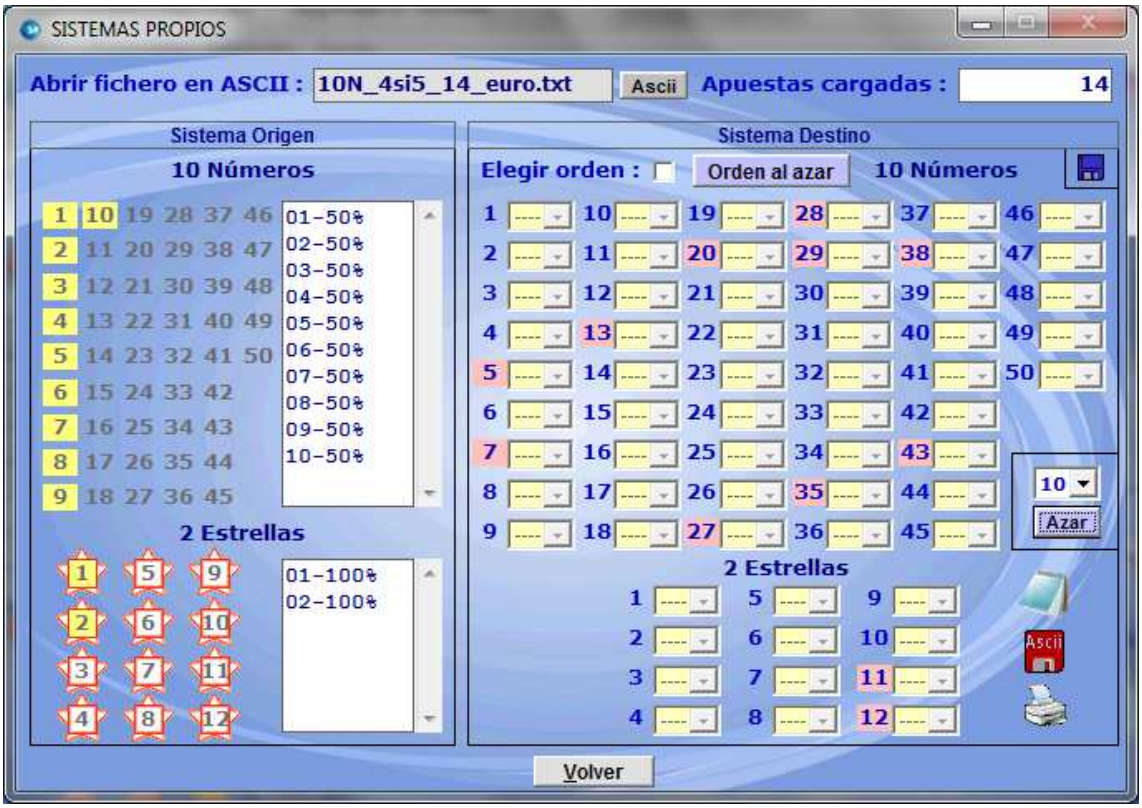
1. Importar un sistema origen que tengamos guardado.
   Al importarlo, el programa nos indicará, el número de apuestas, los números del sistema y el porcentaje jugado de cada uno de los números y estrellas.

2. Seleccionar los números y las estrellas del sistema destino a construir, aquí tenemos 2 opciones.

   - No seleccionar el orden final (opción por defecto):
     Aquí el programa asignará secuencialmente cada número y estrella del sistema origen al sistema destino.

   - Seleccionar el orden (activamos el check elegir orden):
     Aquí podremos elegir nosotros que números destino asignamos a cada número y estrella origen.

3. Por último pulsaremos el icono de "Guardar" si queremos guardar el sistema generado, aquí también disponemos de las opciones de visualizarlo en el Bloc de Notas o de imprimirlo.

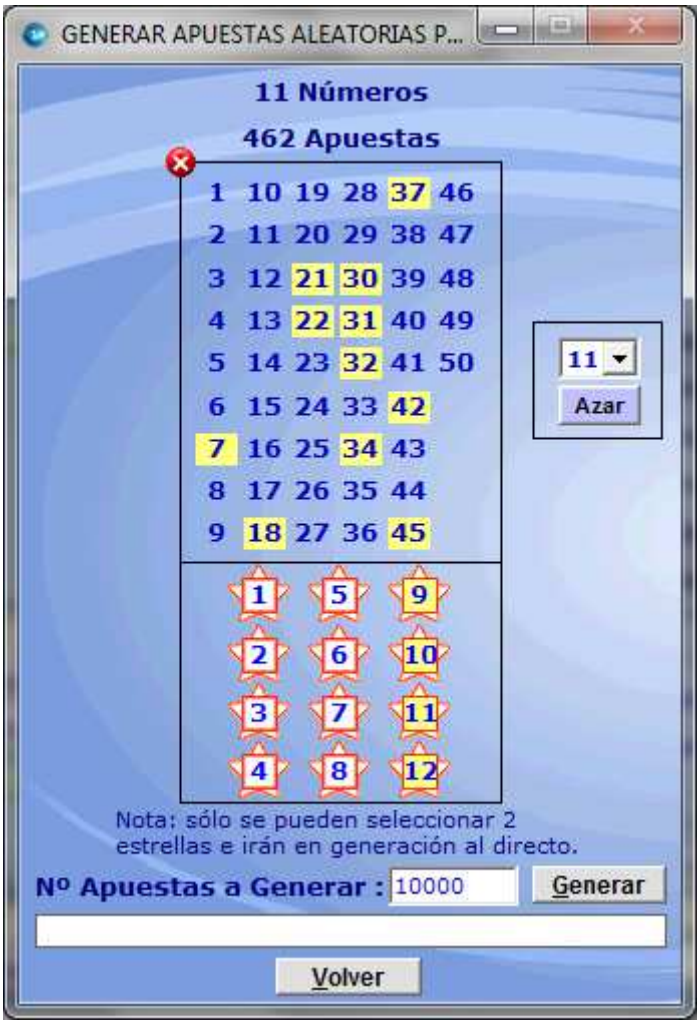


Una vez guardado nuestro Sistema Propio creado, podemos volver a la pantalla principal del programa e importar dicho sistema con la opción desde fichero para visualizarlo, escrutarlo, imprimirlo, etc.

11.GENERADOR DE APUESTAS ALEATORIAS POR NUMERO

Una vez dentro de la pantalla del generador de apuestas aleatorias sólo tendremos que elegir los números de la combinación que queremos generar y el número de apuestas aleatorias final que queremos.
Las estrellas se generaran al directo y sólo se podrán seleccionar dos de ellas.

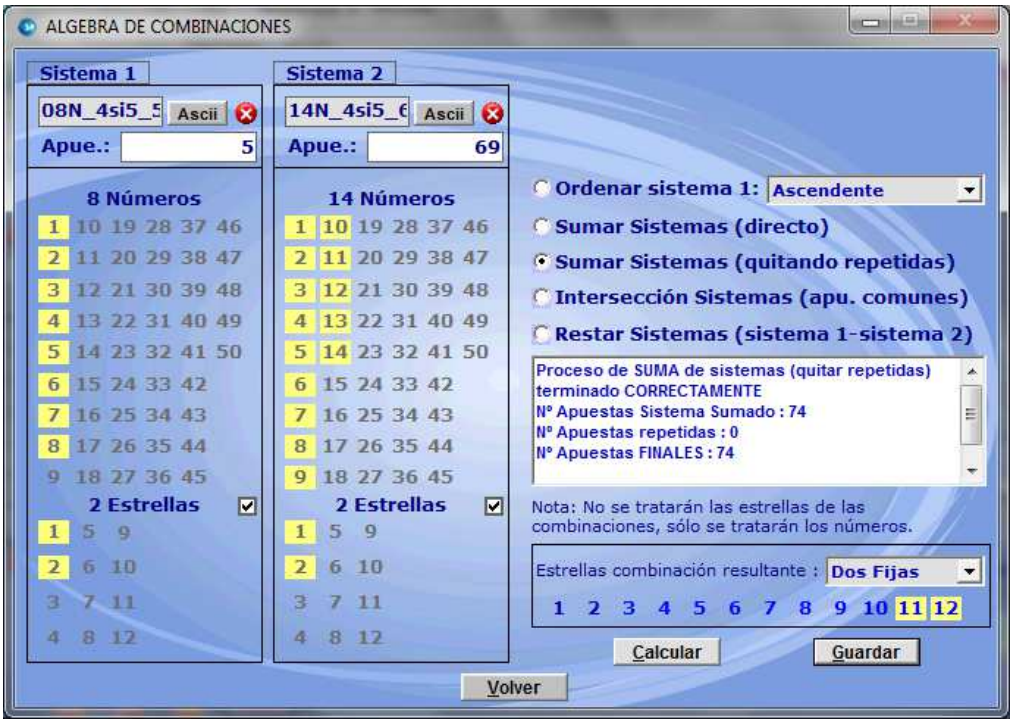
Por último debemos pulsar el botón "Generar".



12.ALGEBRA DE COMBINACIONES

En esta sección podemos realizar el tratamiento de combinaciones en ASCII.
El programa para ello nos proporciona una serie de utilidades que son las siguientes:

1- Ordenar Sistema 1
2- Sumar Sistemas (directo)
3- Sumar Sistemas (quitando repetidas)
4- Intersección de Sistemas (apuestas comunes)
5- Restar Sistemas (sistema 1 – sistema 2)



Hay que tener en cuenta que al procesar las combinaciones de entrada (sistema 1 y sistema 2) no se tendrán en cuenta sus estrellas.

Una vez calculado el sistema resultante final, a la hora de guardarlo podemos elegir entre 3 opciones para las estrellas:

1- Guardar la combinación con 2 estrellas fijas
2- Guardar la combinación con estrellas aleatorias entre las que elijamos.
3- Guardar la combinación sin estrellas.
4- Guardar la combinación con las estrellas en modo secuencial entre los que elijamos.
5- Guardar la combinación con varias estrellas al directo.

13.FRACCIONADOR DE COMBINACIONES

Fracciona una combinación en varios ficheros.



Aquí disponemos de 2 opciones de fraccionado:

1. Por tramos:
   REDEURO nos fraccionará la combinación seleccionada en N tramos, quedando en el tramo final las apuestas sobrantes.

2. Por Número de apuestas:
   REDEURO nos fraccionará la combinación seleccionada en N trozos según los números de apuestas que le hayamos introducido, como en el caso anterior, en el bloque final quedarán las apuestas sobrantes.

14.UTILIDAD TRATAR ESTRELLAS DE FICHEROS EXTERNOS

Esta utilidad nos permite tratar las estrellas de ficheros, incorpora 2 opciones principales:

1. Copiar las estrellas de apuestas del FICHERO ORIGEN a las apuestas que son iguales y están en el FICHERO DESTINO:
   Con esta opción podemos pasar las estrellas de un fichero origen a un fichero destino.

2. Filtrar por estrellas del FICHERO ORIGEN:
   Con esta opción podemos filtrar un fichero por sus estrellas.



15.GUARDAR y CARGAR APUESTAS EN ASCII

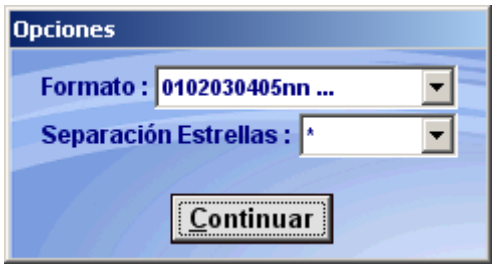
El programa REDEUROMILLONES es totalmente estándar, permite guardar y cargar apuestas en formato ASCII.

- **CARGAR ASCII:**
  El programa permite cargar apuestas en ASCII con varios formatos dependiendo del modo en la que hayamos guardado las apuestas.

- **GUARDAR ASCII:**
  A la hora de guardar, el programa permite guardar en ASCII en diferentes modos dependiendo de las opciones elegidas:

Opciones para el separador de números:
"sin separador": 0102030405
" ": 01 02 03 04 05
",": 01,02,03,04,05
"-": 01-02-03-04-05

Opciones para el separador de las estrellas:
"*": 0102030405*0102
"+": 0102030405+0102
"-": 0102030405-0102



16.GUARDAR Y CARGAR COMBINACIONES Y FILTROS EN XML

A parte de guardar nuestras combinaciones en formato ASCII, el programa REDEUROMILLONES también permite guardar nuestra combinación incluyendo los filtros en formato XML para así poder utilizarlas en cualquier otro momento.

Las opciones de guardar y cargar en XML son los discos pequeños azul y rojo, con el disco azul se abre una combinación y con el disco rojo se guarda.



17.IMPORTAR UNA COMBINACION EN ASCII PARA FILTRARLA



REDEUROMILLONES permite importar combinaciones en formato ASCII para después aplicarle los filtros. Para realizar dicho proceso debemos seleccionar la opción "Desde fichero" y después seleccionar el fichero en ASCII que queremos abrir (botón gris ASCII) para después filtrarlo.

Nota importante a tener en cuenta, si la combinación importada tiene más de 2 estrellas, el programa ignorará dichas estrellas ya que SOLO se trataran los números al importar, filtrar y reducir, no se trataran estrellas con esta opción. Si hay más de 2 estrellas estas se generaran secuencialmente.
Para tratar las estrellas de ficheros importados recomendamos usar la utilidad del programa "Tratar Estrellas de Ficheros", que se encuentra disponible en el menú Utilidades.

Otra opción importante que tiene el programa es que al importar un fichero en ASCII, el programa automáticamente eliminará las apuestas repetidas que encuentre avisando de ello con un mensaje por pantalla.

Para visualizar ficheros en ASCII con más de 2 estrellas recomendamos usar la opción Escrutador directamente desde el menú Utilidades.

18.DATOS DE CONTACTO

Email contacto : moisesla@quiniwin.com
Skype : live:moisesla
Twitter : @quiniwinSL

Soporte técnico : soporte@quiniwin.com
Web : http://www.quiniwin.com