REDGORDO

FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDGORDO

Versión REDGORDO : 3.1
Fecha Fichero Ayuda: 03/07/2014

1. INFORMACION GENERAL

El programa REDGORDO sirve para jugar al juego del Gordo de la Primitiva (5/54 y 1/10), permite seleccionar cualquier cantidad de números y números clave, 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 desde fichero en varios formatos distintos.
- Posibilidad de reducir apuestas importadas en ASCII.
- Posibilidad de filtrar apuestas importadas en ASCII.
- Cálculo avanzado de garantías y premios.
- Escrutinio de apuestas detallado con escrutador independiente.
- Reducción de apuestas ultra rápida con y sin porcentajes.
- Análisis de las apuestas generadas (números y números clave).
- Creación de Sistemas Propios.
- Informes detallados.
- Filtros de condiciones potentísimos.
- Fichero de ayuda en formato PDF.
- Generación de números al azar.
- Generación de apuestas aleatorias.
- Impresión de boletos.
- Algebra de combinaciones.
- MultiEscrutinios.
- Posibilidad de seleccionar más de 1 número clave.

2. PASOS BASICOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION

1. Seleccionar los números (mínimo 5) y los números clave (mínimo 1).
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 %.
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. OPCIONES DE NUMEROS CLAVE

REDGORDO en su versión actual permite 3 opciones para los números clave:

- **Al directo:**
Se jugaran los números clave al directo, es decir, si por ejemplo tenemos una combinación de 100 apuestas y elegimos 3 números clave, nuestra combinación final tendrá 100*3=300 apuestas.

- **Aleatorio:**
Se jugaran los números clave en modo aleatorio entre los elegidos, y nuestra combinación final no aumentará en número de apuestas.
Si por ejemplo tenemos una combinación de 6 apuestas y elegimos los números clave 1,2 y 3, al generar se nos crearán siempre combinaciones con números clave en distinto orden del tipo:

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

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

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

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

- **Secuencial:**
Se jugaran los números clave en modo secuencial entre los elegidos, y nuestra combinación final no aumentará en número de apuestas.
Si por ejemplo tenemos una combinación de 6 apuestas y elegimos los números clave 1,2 y 3, la combinación final será siempre:

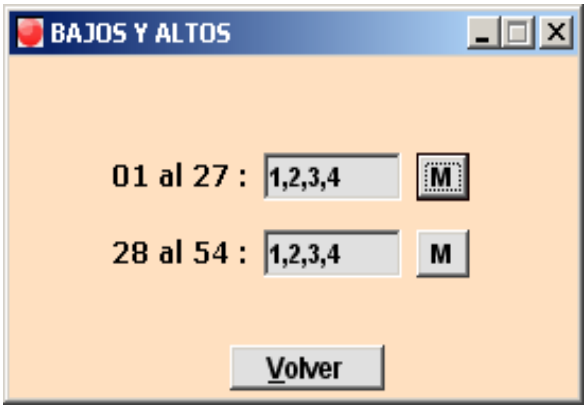
01,02,03,04,05*01
01,02,03,04,06*02
01,02,03,05,06*03
01,02,04,05,06*01
01,03,04,05,06*02
02,03,04,05,06*03

4. FILTROS

REDGORDO en su versión actual permite los siguientes filtros:

3.1. BAJOS Y ALTOS

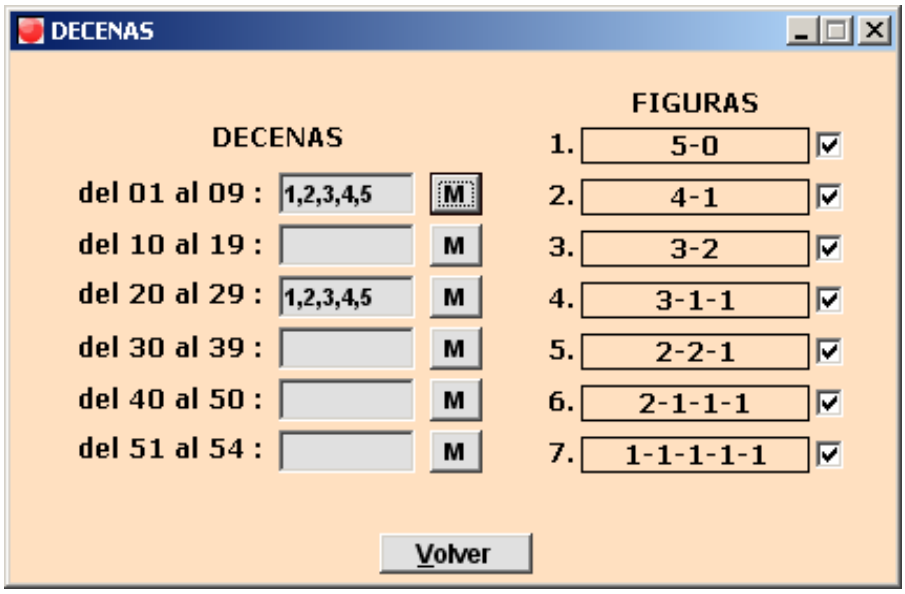
Limita la combinación a una serie de números bajos y altos, los números bajos son los comprendidos entre 1 y 27, y los altos entre 28 y 54.



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

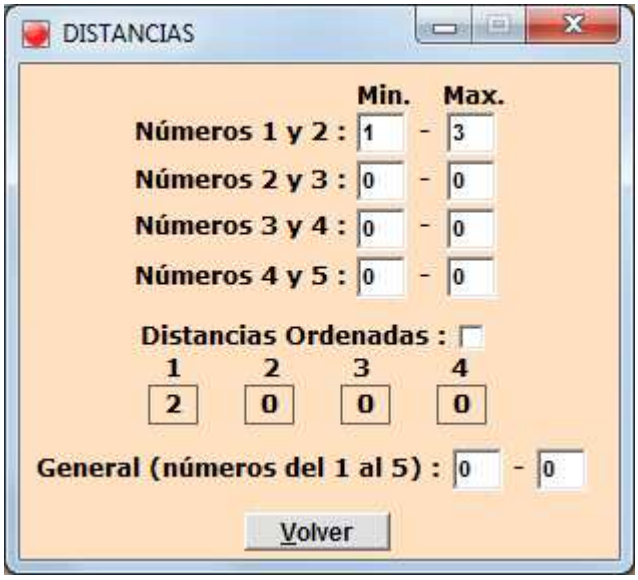
3.2. DECENAS

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).



3.3. DISTANCIAS

Sirve 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).

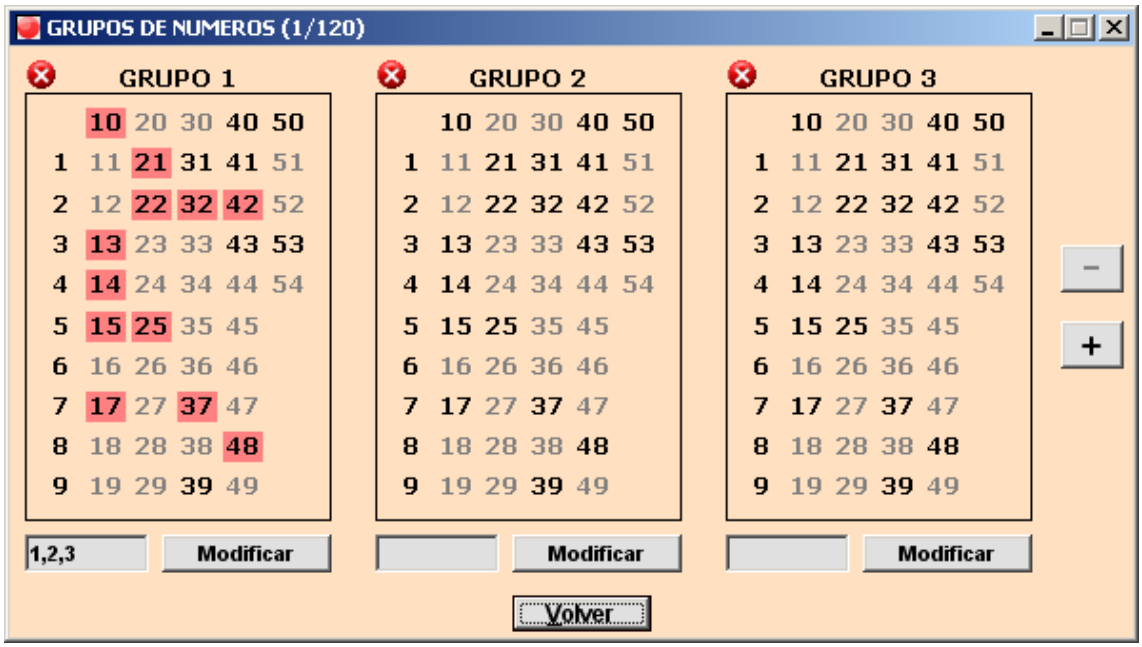


En el ejemplo de la imagen estamos indicándole al programa que entre las **posiciones 1 y 2 de cada apuesta** haya una **distancia entre 1 y 3:**

Esta apuesta sería aceptada: **07-10**-18-20-21 (distancia 3).
Esta apuesta sería rechazada: **07-11**-18-20-21 (distancia 4).

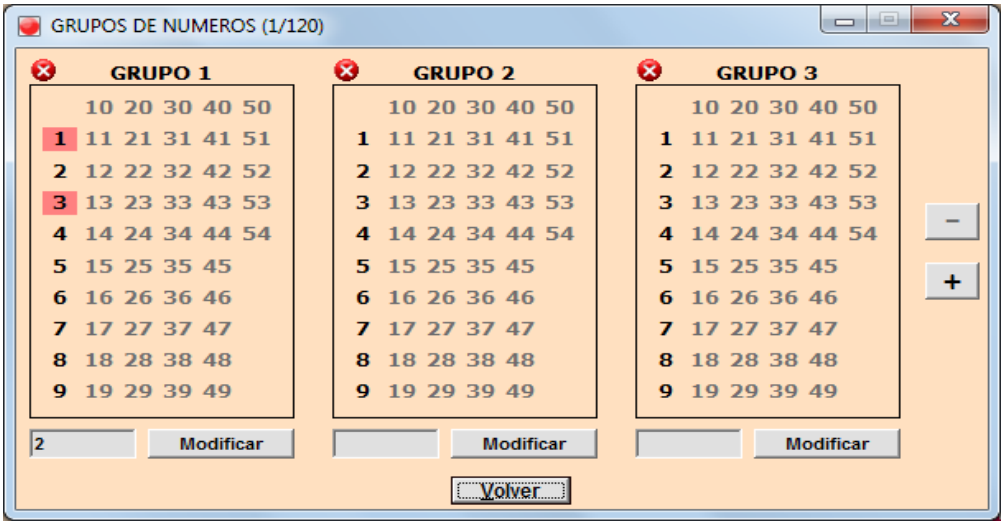
3.4. GRUPOS DE NUMEROS

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 120 grupos de 54 números cada uno.



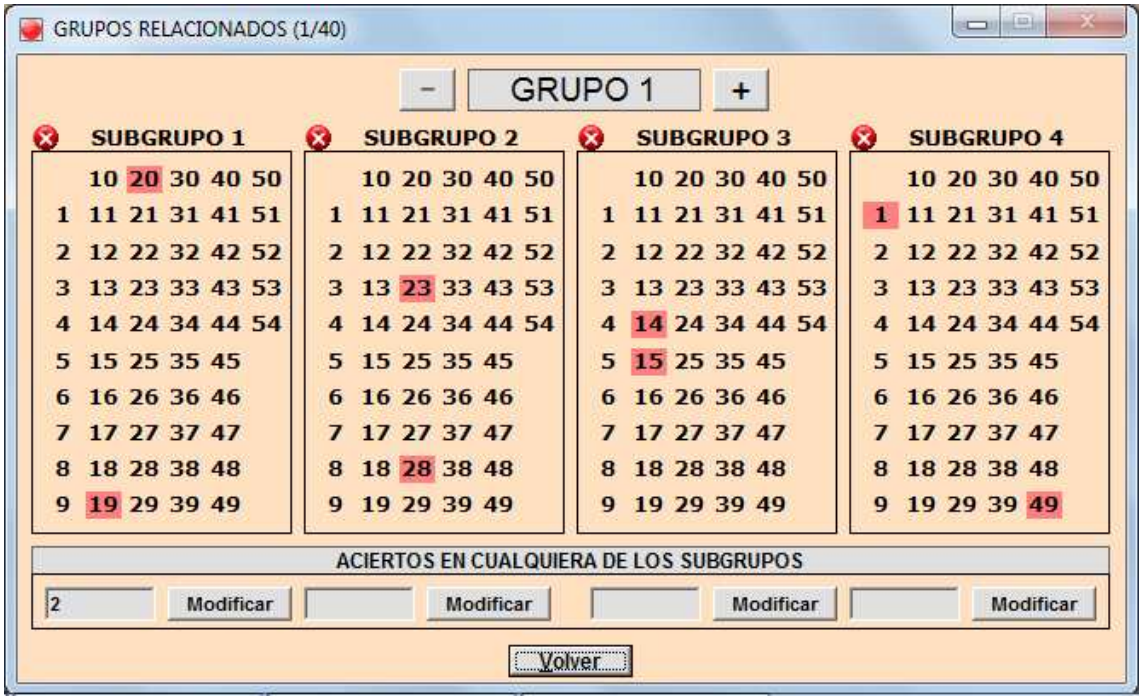
El filtro grupos de números puede usarse para jugar combinaciones con números fijos.
Por ejemplo, imaginemos que queremos jugar una combinación de 9 números y que el número 1 y el número 3 sean fijos (salgan siempre), se haría de la siguiente forma:

- 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. GRUPOS RELACIONADOS

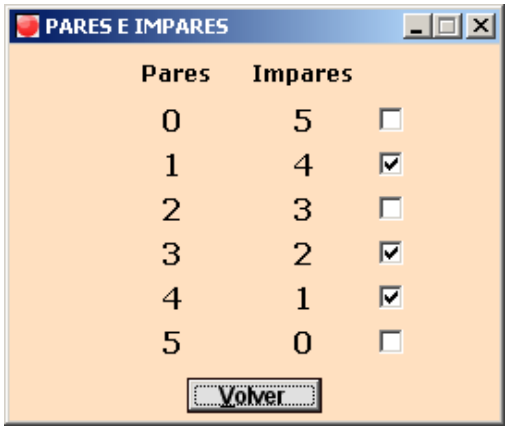
Permite crear diferentes grupos de números con 4 subgrupos cada uno máximo y pedir aciertos de números en cualquiera de los subgrupos de cada grupo.
Se permiten hasta 40 grupos de 4 subgrupos cada uno.



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.**

3.6. PARES E IMPARES

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



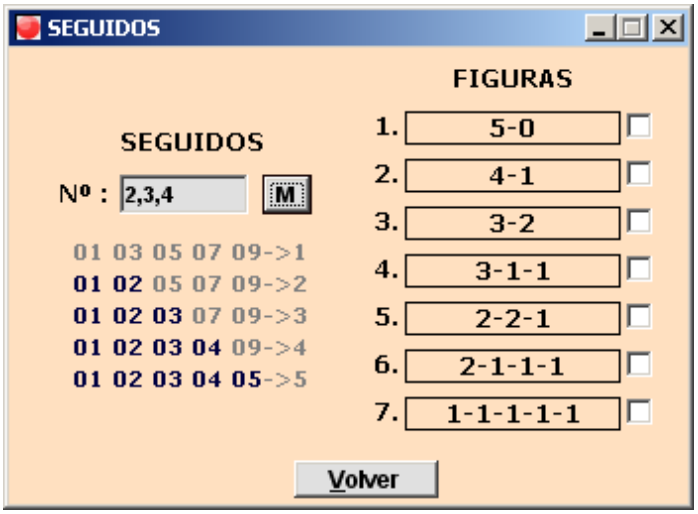
Este filtro se selecciona por figuras.
En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas con 1, 3 o 4 números pares.

3.7. SEGUIDOS

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

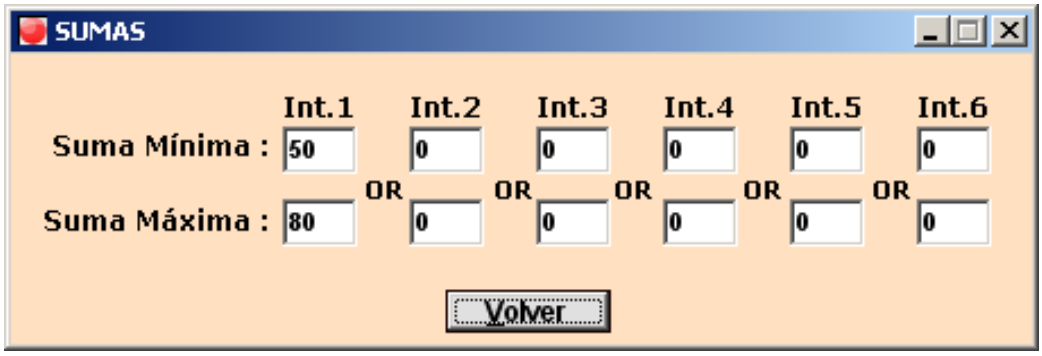
01 03 05 07 09 -> habría 1 seguido
01 02 05 07 09 -> habría 2 seguidos
.....
01 02 03 04 09 -> habría 4 seguidos
01 02 03 04 05 -> habría 5 seguidos

Permite también elegir las figuras de números seguidos que queremos jugar, hay 7 posibles.



3.8. 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 260(50+51+52+53+54).
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.

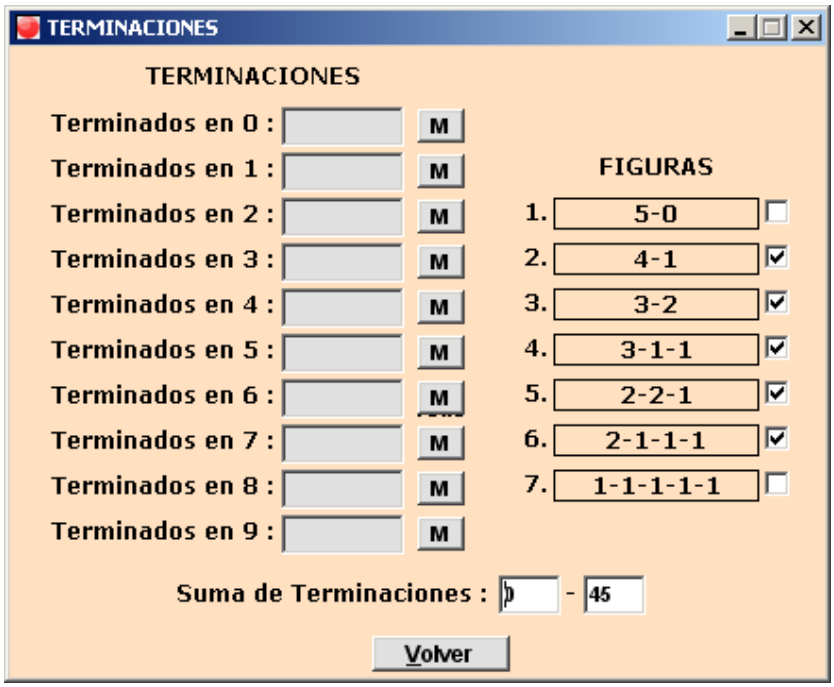


En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas cuyos números sumen entre 50 y 80.

Esta apuesta sería aceptada: **02-07-08-16-20** (suma=53)
Esta apuesta sería rechazada: **02-07-08-16-50** (suma=83)

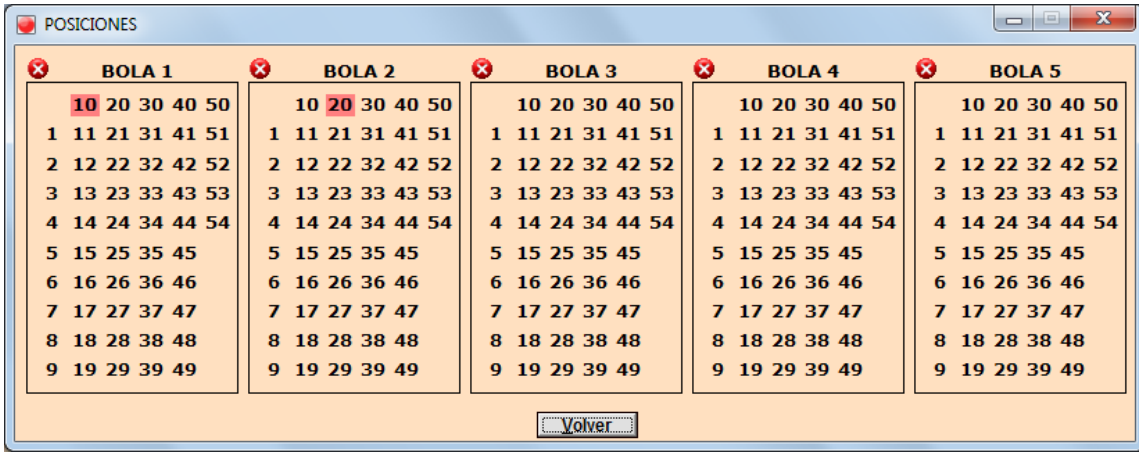
3.9. TERMINACIONES

Si queremos que X números de entre los 5 ganadores acaben en un número determinado.
Permite también elegir las figuras de terminaciones que queremos jugar y la suma general de las terminaciones.
Se permite seleccionar aciertos discontinuos.



3.10. POSICIONES

Permite elegir que números deben salir y en que 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).

5. REDUCCION

El programa REDGORDO permite reducir al 4 (n-1), al 3 (n-2) y al 2 (n-3) las combinaciones. Las opciones de reducción que permite son las siguientes:

1.1. 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.

1.2. 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.

1.4. Aleatorio

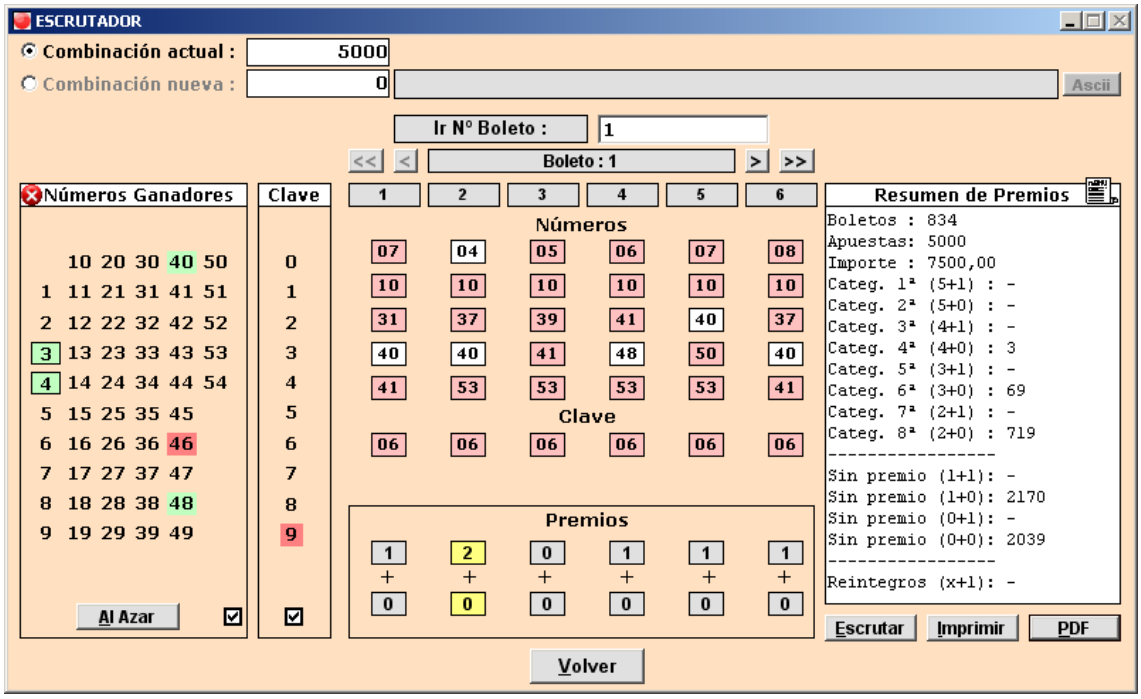
El programa generará la reducción de forma aleatoria. Con esta opción nos aseguramos que cada vez que reduzcamos, se nos genere una reducida única y distinta a las anteriores.

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:

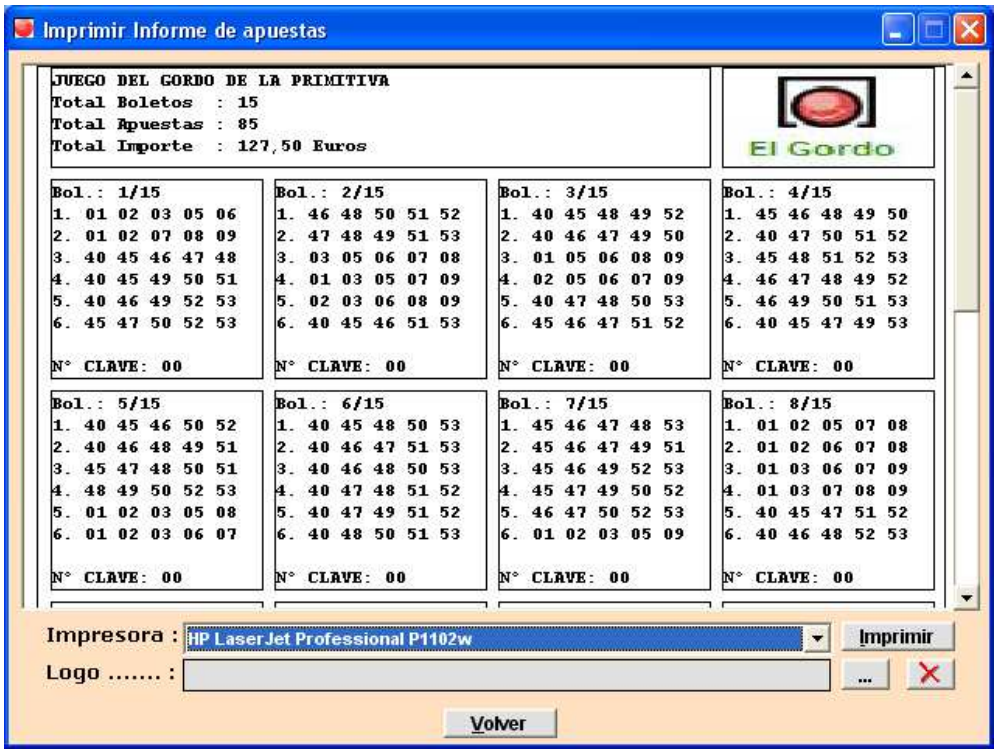
1. Entrar en el programa y realizar una combinación y después entrar en la sección escrutador, o también se puede entrar directamente en la sección escrutador y abrir una combinación directamente desde un fichero (opción combinación nueva).
2. Pinchar encima de los números aparecidos en el cuadro de 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.



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

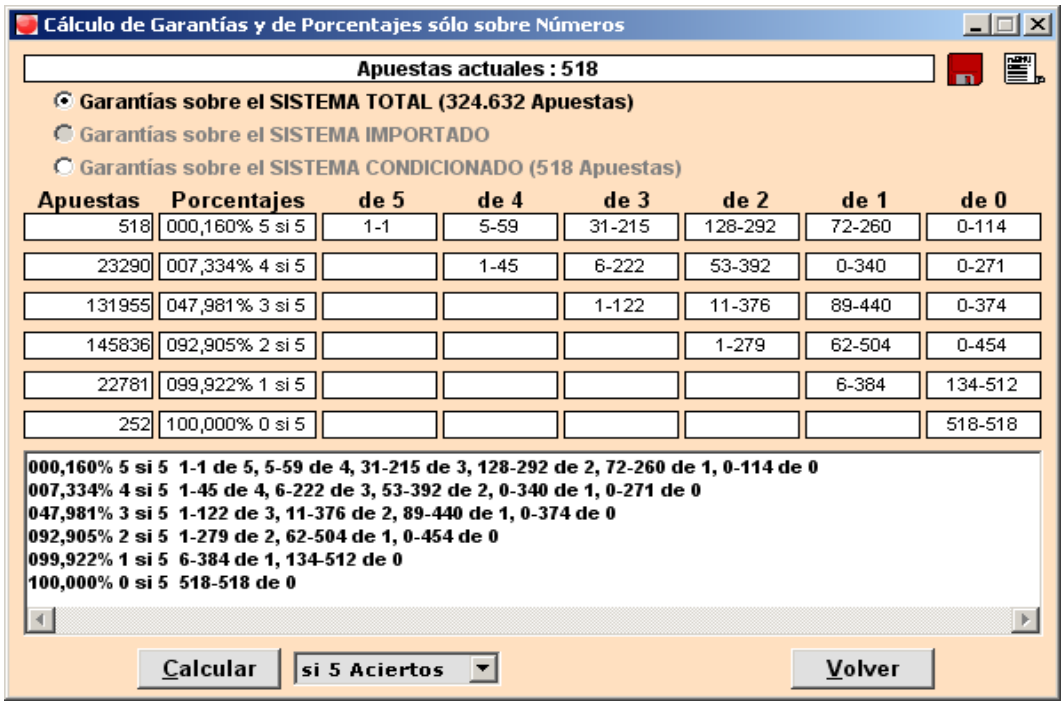
La opción garantías nos sirve para saber las probabilidades de premio que nos ofrece una combinación. Para utilizarla, primero hay que calcular una combinación, luego entrar en la opción de garantías y seguir los siguientes pasos:

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.

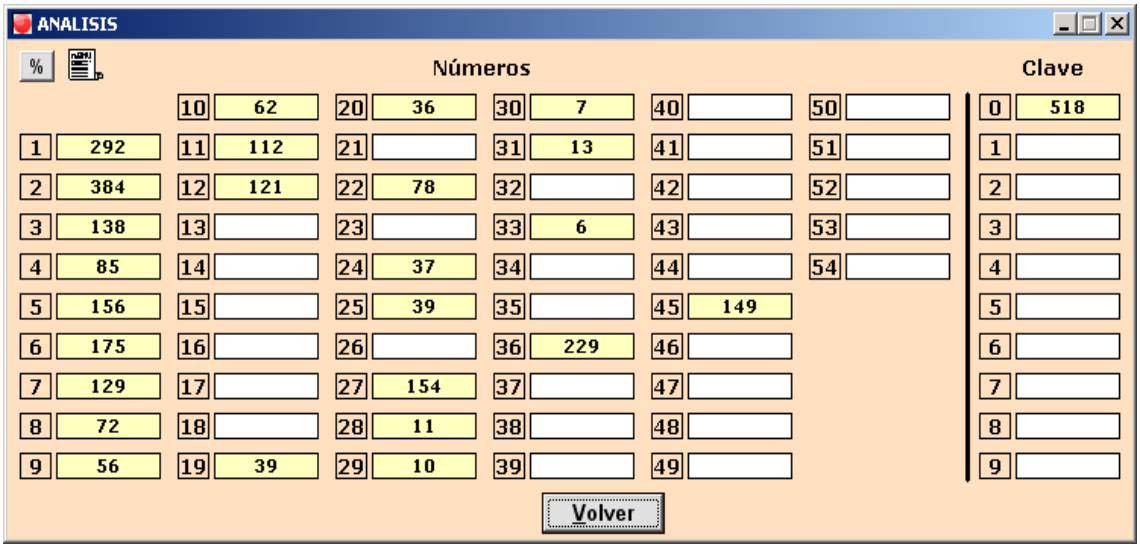
También tenemos la posibilidad de calcular distintos tipos de garantías sobre el SISTEMA TOTAL, por defecto el programa nos selecciona las típicas que son 5 si 5, 4 si 5 hasta 0 si 5 aciertos.
Cambiando la selección del combo podremos elegir calcular x si 5, x si 4, x si 3, x si 2 y x si 1 aciertos.



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



		10	62	20	36	30	7	40		50		0	518
1	292	11	112	21		31	13	41		51		1	
2	384	12	121	22	78	32		42		52		2	
3	138	13		23		33	6	43		53		3	
4	85	14		24	37	34		44		54		4	
5	156	15		25	39	35		45	149			5	
6	175	16		26		36	229	46				6	
7	129	17		27	154	37		47				7	
8	72	18		28	11	38		48				8	
9	56	19	39	29	10	39		49				9	

9. IMPRIMIR

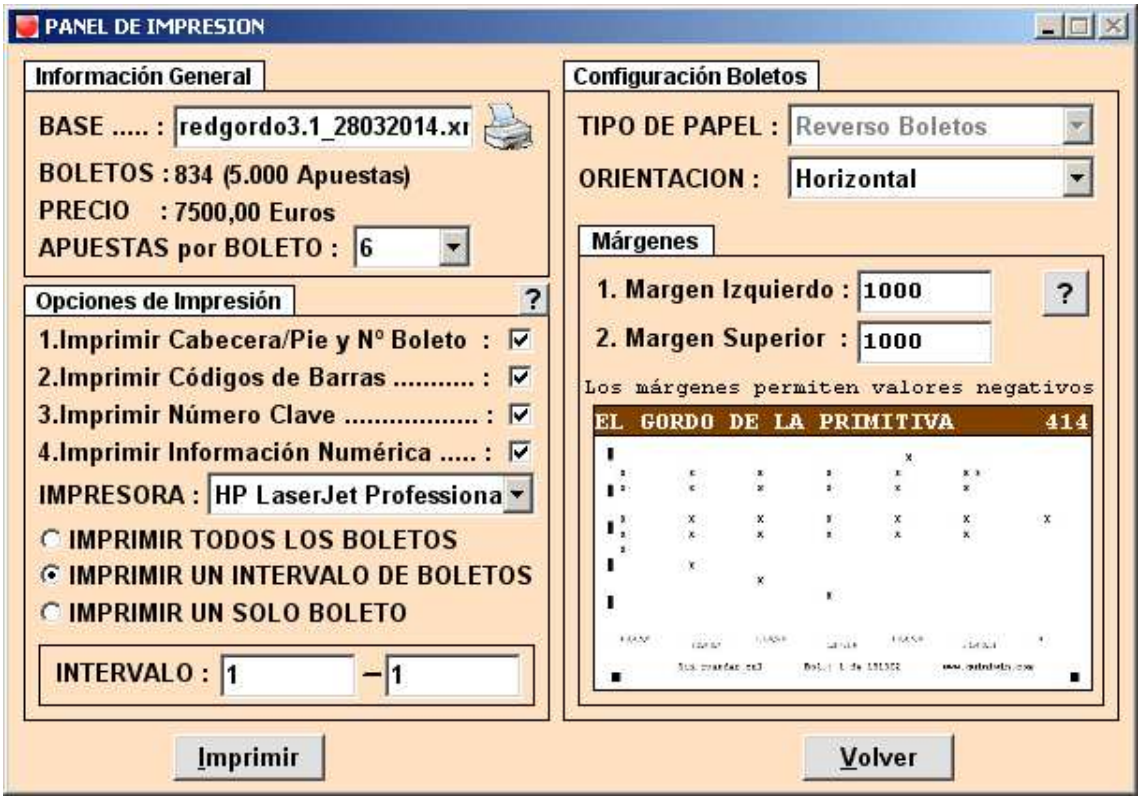
REDGORDO imprime boletos del juego del Gordo de la Primitiva en el reverso de los boletos oficiales.

Las opciones de impresión disponibles son las siguientes:

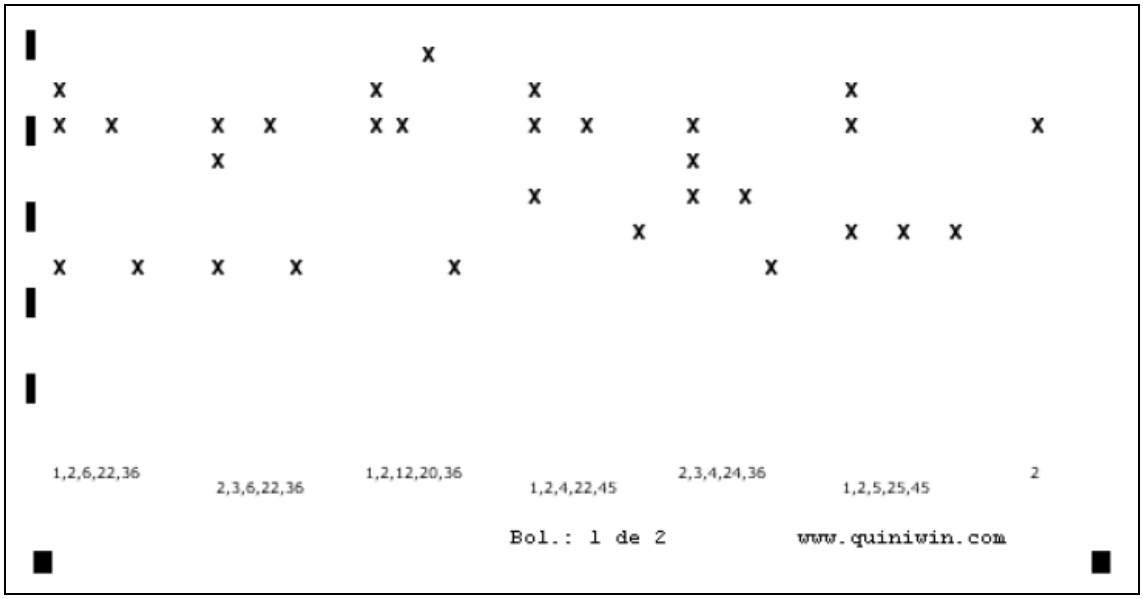
- Imprimir un resumen de las características de la combinación.
- Elegir el número de apuestas por boleto a imprimir (entre 1 y 6).
- Imprimir cabecera y número de boleto.
- Imprimir código de barras del boleto.
- Imprimir número clave.
- Imprimir información numérica.
- Elegir el tipo/modelo de impresora.
- Imprimir uno, varios o todos los boletos.
- Impresión de boletos en modo vertical u horizontal.
- Configurar los márgenes del boleto a imprimir, margen izquierdo y margen superior. Se permiten valores negativos.

Impresión de combinaciones con varios números clave:
Aquí se pueden dar 3 casos:

1. Opción imprimir número clave desactivada: La combinación se imprimirá normalmente.
2. Opción número de apuestas por boleto igual a 1: La combinación se imprimirá normalmente.
3. Resto de casos: La combinación no se imprimirá, se generaran automáticamente X ficheros, uno por cada número clave de la combinación. Estos ficheros tendrán que ser abiertos después desde el programa para ser impresos por separado.



Ejemplo de boleto impreso:



10.SISTEMAS PROPIOS

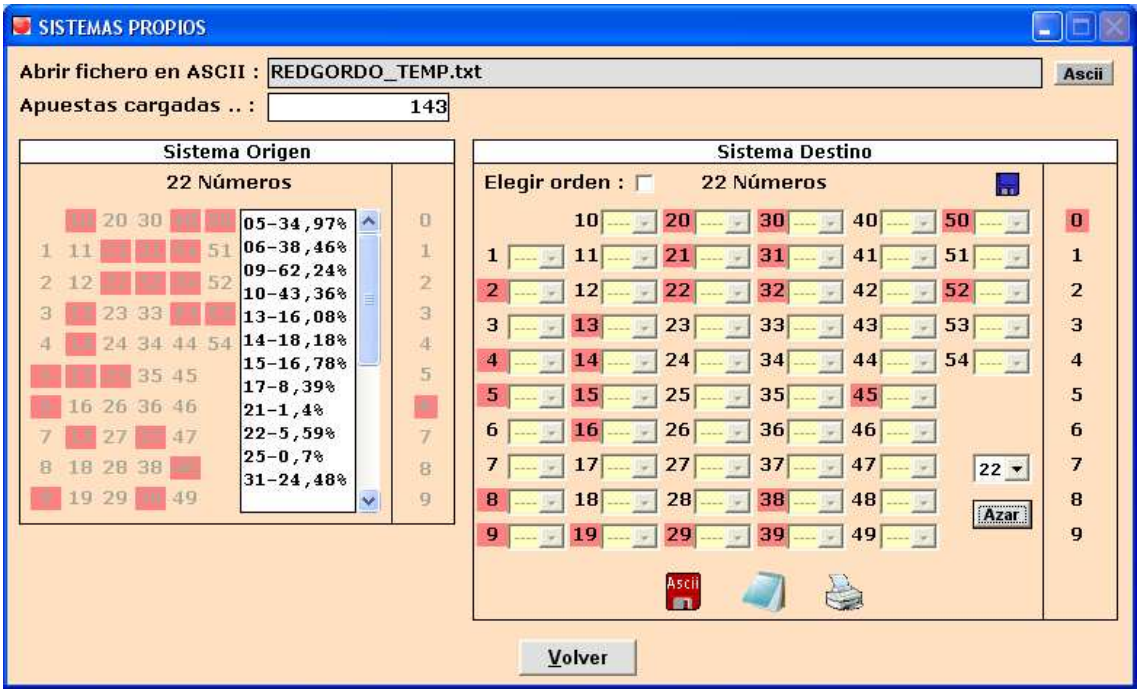
Para construir un Sistema Propio debemos seguir los siguientes pasos:

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.

2. Seleccionar los números y el número clave 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 destino asignamos a cada número 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.

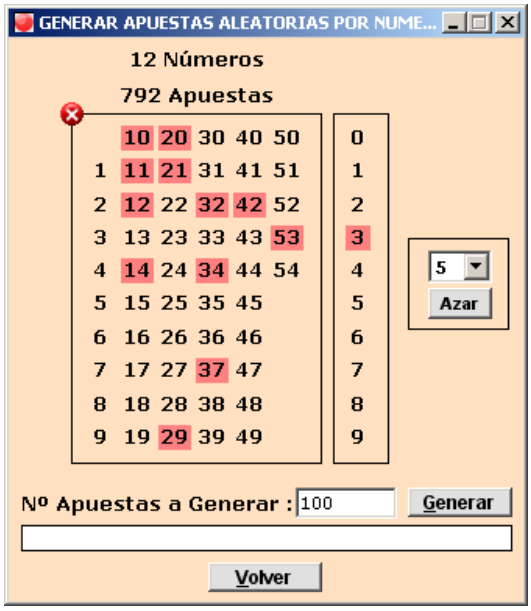


Una vez guardado nuestro Sistema Propio creado, podemos volver a la pantalla principal del programa e importar dicho sistema con la opción desde fichero para visualizarlo, escrutarlo, imprimirlo, etc.

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.
Sólo se podrá seleccionar un número clave.

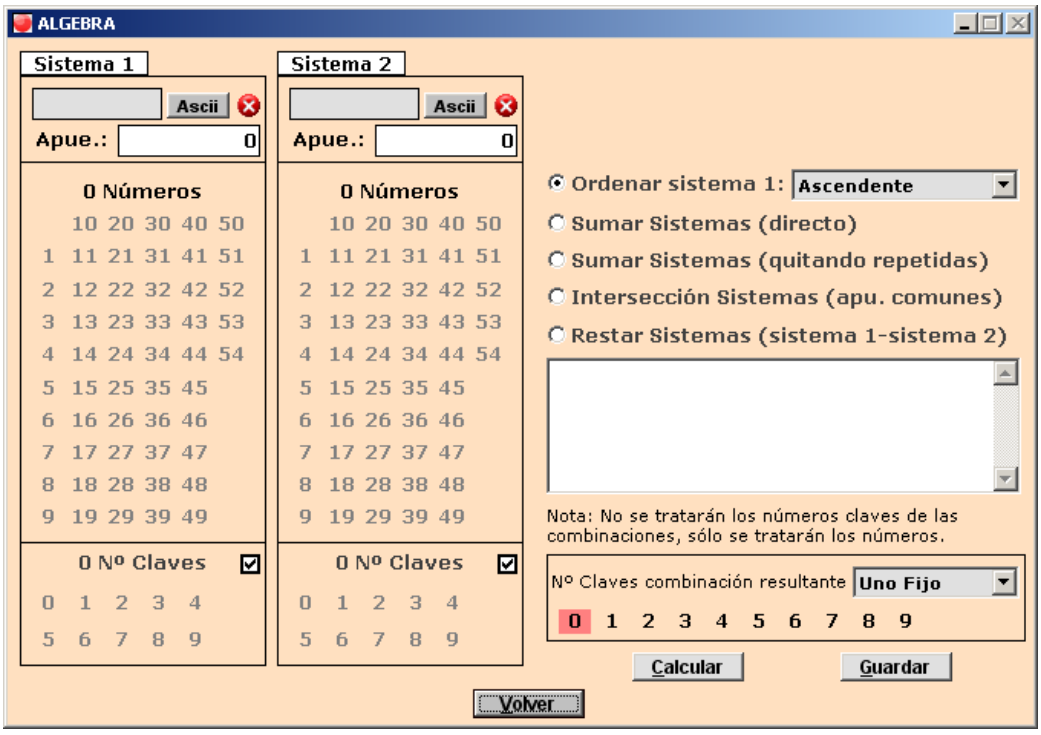
Por último debemos pulsar el botón "Generar".



12.ALGEBRA DE COMBINACIONES

En esta sección podemos realizar el tratamiento de combinaciones en ASCII (texto).
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 números clave.

Una vez calculado el sistema resultante final, a la hora de guardarlo podemos elegir entre 3 opciones diferentes para los números clave:

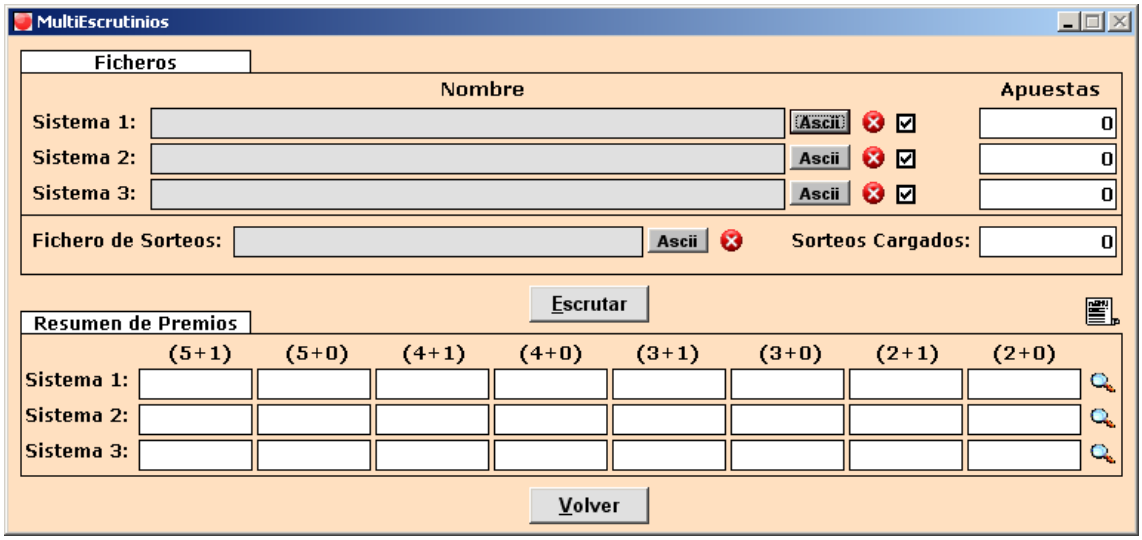
1. Guardar la combinación con 1 número clave fijo.
2. Guardar la combinación con números clave aleatorios entre los que elijamos.
3. Guardar la combinación sin números clave.

13.MULTIESCRUTINIO

En esta sección podemos realizar multiescrutinios, es decir, podemos calcular el número de premios de varias combinaciones.

Pasos a seguir para realizar el escrutinio:

1. Cargar los sistemas a escrutar (máximo 3).
2. Cargar el fichero de sorteos contra el que escrutar.
3. Pulsa el botón escrutar.



14.GUARDAR y CARGAR APUESTAS EN ASCII

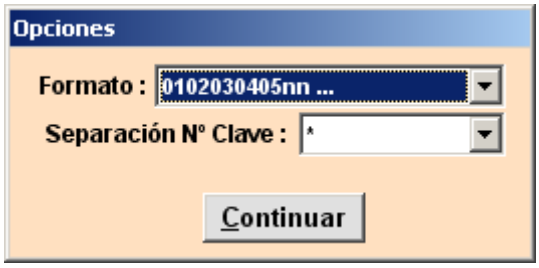
El programa REDGORDO es totalmente estándar, permite guardar y cargar apuestas en formato ASCII.

- **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 del número clave:
"*": 0102030405*01
"+": 0102030405+01
"-": 0102030405-01



15.GUARDAR Y CARGAR COMBINACIONES Y FILTROS EN XML

A parte de guardar nuestras combinaciones en formato ASCII, el programa REDGORDO 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.



16.IMPORTAR UNA COMBINACION EN ASCII PARA FILTRARLA



REDGORDO 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 1 número clave, el programa ignorará dichos números clave ya que SOLO se trataran los números al importar, filtrar y reducir.
Si hay más de 1 número clave, se seleccionará el número clave 0 por defecto.

Otra opción importante que tiene el programa es que al importar un fichero en ASCII, el programa automáticamente eliminará las apuestas repetidas que encuentre.

Para visualizar ficheros en ASCII con más de 1 número clave distinto recomendamos usar la opción Escrutador directamente desde el menú Utilidades.

17.DATOS DE CONTACTO

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

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