

## Программа " Снайпер - лото ", вер 5x36.1.1

Рабочий инструмент для тех, кто играет в лотерею 5 из 36

(с) Владимир А. Похил, 2008-2010 г.г.

<http://soft-555.com>

### О программе

#### ▶ Интерфейс

##### ▶ Меню программы

↳ [выбор лотереи](#)

↳ [меню, доступные функции](#)

##### ▶ Таблица статистики тиражей

↳ [заполнение](#)

↳ [редактирование](#)

↳ [сохранение](#)

##### ▶ Блок #3. Календарь.

↳ [выбор даты анализа и прогноза.](#)

##### ▶ Блок #1. Описание страниц

↳ [страница выбора чисел](#)

↳ [страницы фильтров](#)

↳ [описание работа с фильтром](#)

↳ [настройка фильтра](#)

↳ [объединение фильтров](#)

↳ [графическое суммирование фильтров](#)

↳ [номера Лунных дней](#)

##### ▶ Блок отображения графических результатов

##### ▶ Блок #2. Отображение числовых результатов

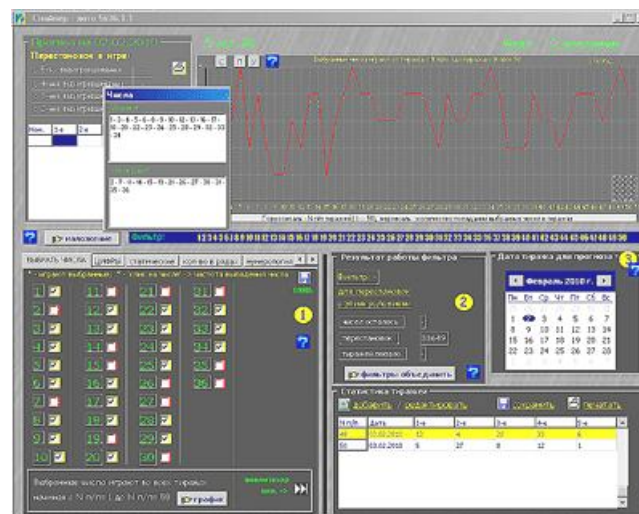
##### ▶ Блок перестановок. Результирующие перестановки

#### ▶ Работа с программой

##### ▶ Выбор чисел

##### ▶ Настройка фильтров

##### ▶ Прогноз



### О программе

"Снайпер - лото 5x36.1.1" представляет собой инструмент для технического анализа и обработки статистического материала по тиражам "Гослото" или любой другой лотереи, в которой разыгрываются 5 из 36 чисел.

В программе предлагается искать выигрышные числа, отбирая НЕвыигрышных числа. Для этого используются характерные признаки НЕиграющих чисел и цифр.

Такой подход дает возможность сократить общее количество перестановок, из которых в игре остаются "выигрышные".

Сокращение количества "играющих" перестановок достигается за счет введения дополнительных условий к возможным выигрышным и невыигрышным числам и цифрам в результате анализа уже существующей статистики розыгрышей.

Выбранные условия накладываются на статистику при помощи математических фильтров, каждый из которых реализует конкретный метод обработки.

Результат работы каждого фильтра отображается в виде наглядной статистической кривой.

Параметры фильтров вы устанавливаете сами, имея возможность непосредственно контролировать результат работы фильтров и по графическим кривым и по числовым значениям.

В программе "Снайпер - лото", начиная с версии бх45.2.1". реализована возможность НЕПОСРЕДСТВЕННО выбирать числа, которые, как вы считаете, будут участвовать в розыгрыше.

В полной версии программы - более 200 фильтров.

Для каждого из фильтров можно выбрать не только значение параметра, но и одно из условий обработки этого параметра, что, собственно, и представляет собой реальный процесс "игры".

#### **В Демо- версии программы:**

- \* - **включена** возможность НЕПОСРЕДСТВЕННО выбирать числа для обработки,
- \* - **включены** все фильтры программы по обработке и анализу статистики,

#### **НО:**

- - **отключена возможность сохранить таблицу параметров фильтров** после их настройки,
- - **отключена возможность РЕДАКТИРОВАТЬ - ДОПОЛНЯТЬ таблицу статистики**,
- - **отключена возможность сохранить таблицу статистики** после редактирования.
- - **отключена возможность совмещения графиков с номерами лунных дней.**
- - **дату тиража для прогноза можно выбрать ТОЛЬКО из первоначальной таблицы статистики.**

#### **В зарегистрированной версии программы:**

- - **обрабатываются ВСЕ выбранные фильтры при любом количестве перестановок на входе,**
- - **включен режим "сохранения параметров фильтров",**
- - **включен режим "сохранения статистики",**
- - **включены ВСЕ функции программы.**

| [вверх](#) |

## Интерфейс

### Полное меню программы



#### **МЕНЮ**

Собственно меню.

Здесь представлен перечень доступных функций программы.

Интерфейс программы построен так, чтобы максимально упростить работу с ней.

- - поле интерфейса разбито на блоки,
- - блоки пронумерованы.

| [вверх](#) |

## Таблица статистики тиражей.

Первое и основное, что необходимо, чтобы процесс пошел,- это статистика розыгрышей.

Статистику вы увидите на экране программы в виде таблицы. Таблица так и называется: **"Статистика"**.

**Важно:**

\* - в таблице статистики должно быть не меньше 15-ти записей (тиражей) и

\* - таблица статистики может содержать НЕ БОЛЕЕ 50-ти записей (тиражей).

Добавление новой записи производится в стековом режиме, т.е. при добавлении новой записи под N п/п =51 удаляется первая запись и новая запись получает N п/п =50.

N п/п	Дата	1-е	2-е	3-е	4-е	5-е
44	28.01.2010	1	20	27	4	10
45	29.01.2010	33	1	16	6	19
46	30.01.2010	13	19	17	32	3
47	31.01.2010	29	14	3	22	11
48	01.02.2010	34	35	5	6	22
49	02.02.2010	12	4	20	33	6
50	03.02.2010	5	27	8	12	1

В исходном варианте программы **статистика реальных тиражей изменена.**

Взять реальные данные по розыгрышам вы можете в интернете на сайте "Гослото" или на сайте другой лотереи 6x42, 6x45, 6x49, 5x36 в которую вы играете.

N п/п	Дата	1-е	2-е	3-е	4-е	5-е	6-е
37	12.09.2009	25	40	3	35	45	10

Выбор Функций редактирования таблицы статистики осуществляется нажатием соответствующей ссылки: "добавить / редактировать", "сохранить" и "печатать"

При Редактировании статистики - необходимо сохранить новую таблицу статистики - нажатие ссылки **СОХРАНИТЬ**.

[| вверх |](#)

**Блок # 3 - ВЫБОР ДАТЫ ДЛЯ АНАЛИЗА и ПРОГНОЗА выигрышных комбинаций.**

Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8

Режим "ОБУЧЕНИЕ" - в этом режиме выбирается дата прогноза для тиража уже присутствующего в статистике.

В этом случае НЕзаштрихованная область на графике ЗАКАНЧИВАЕТСЯ на ПОСЛЕДНЕМ "ИЗВЕСТНОМ" тираже.

Все остальные тиражи, ПОЛНОСТЬЮ закрыты штриховкой. На рисунке - тираж для прогноза выбран - 43-й (запись в таблице статистики под номером, равным 43)



Режим собственно "ПРОГНОЗ" - в этом режиме выбирается дата, которой НЕТ в статистике. Это НЕ обязательно должна быть дата следующего тиража. В этом случае экран закрывает тиражи, начинается с последнего тиража статистики.

[| вверх |](#)

**Блоки**

**Блок # 1.** Блок #1 содержит - 13 страниц в версии 6x45.2.1 и 9-ть страниц в версии 5x36.1.1

**Страница выбора чисел** (ВЫБРАТЬ ЧИСЛА)

\* - На 1-ой странице- "ВЫБРАТЬ ЧИСЛА" - отображены ВСЕ играющие числа ВЫБРАННОЙ лотереи.

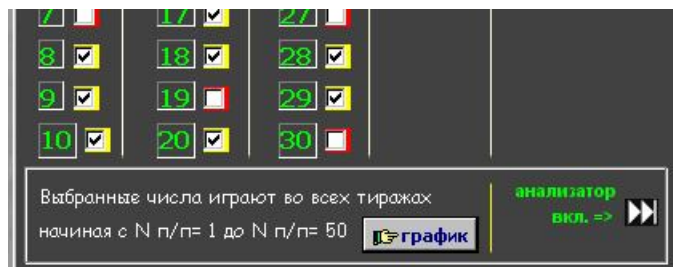
Это может быть:

- 45 чисел в версии программы 6x45.2.1
- 36 чисел в версии 5x36.1.1.

ВЫБРАТЬ ЧИСЛА	ЦИФРЫ	статические	кол-во в рядах	нумерология
1	11	21	31	сохр. 1 ?
2	12	22	32	
3	13	23	33	
4	14	24	34	
5	15	25	35	
6	16	26	36	
7	17	27		

Логика, реализованная на этой странице, дает возможность непосредственно выбрать числа для игры, проанализировать статистику уже выпавших чисел и выбрать наиболее "подходящие" для прогноза.

Полное описание работы с этой страницей см. раздел "Пример"



## Страницы фильтров




**На остальных страницах блока #1** находятся кнопки фильтров, при помощи которых можно сократить возможное число перестановок.

\* - Каждая кнопка- это фильтр. Надпись на кнопке кратко описывает смысл работы конкретного фильтра.

\* - Для каждого фильтра можно изменить значение параметра и выбрать одно из 4-х (2-х) условий обработки статистики тиражей, используя ПРАВУЮ кнопку мыши. .

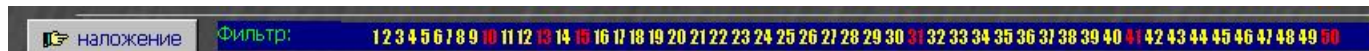


Кнопки управления функцией вывода на печать находятся в верхней части блока графиков.

- Кнопка -  - "Сохранить" текущий график в базе графиков.
- Кнопка -  - "Печатать" - вывод на печать сохраненных графиков.
- Кнопка -  - "Удалить" выбранные графики из очереди на печать.

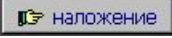
Результат работы каждого фильтра отображается не только на графике, но и в

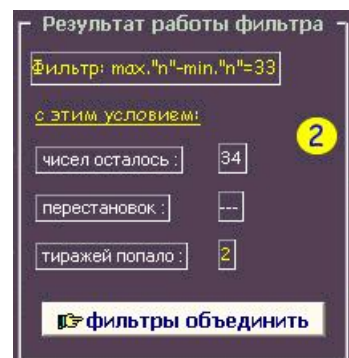
Блоке "**графическое суммирование фильтров**"



Каждое число этого блока соответствует Номеру записи в таблице статистики. Красным цветом отображаются "тиражи", для которых НЕ выполнено условие фильтра, в примере отображен результат работы ОДНОГО фильтра:



При нажатии кнопки  программа просуммирует графики ВСЕХ ВКЛЮЧЕННЫХ !!! фильтров - "галочка" слева от кнопки фильтра.







В числовом виде результат работы ОДНОГО фильтра отображается в окнах Блока # 2.

## Настройка фильтра.

Для настройки фильтра НЕОБХОДИМО:

- **установить** для Выбранного Фильтра некоторое опорной (граничное) **значение**, стрелками "вверх"- "вниз". Это значение отображается на графике - **Красной прямой** линией;
- **выбрать Условие** (на правой кнопке мыши), т.е. задать ту область значений параметра данного фильтра, в которой, по вашему мнению, будет находиться ЗЕЛЕНАЯ ЛИНИЯ на тираж прогноза.

В зависимости от выбранных вами условий (на примере предыдущего графика) при определении возможных комбинаций в игре останутся следующие комбинации :

- выбрано:  - в игре остаются перестановки, в которых значение параметра фильтра (положение зеленой линии) РАВНО значению **красной линии**,
- выбрано:  - в игре остаются перестановки, в которых значение параметра фильтра (положение зеленой линии) НЕ РАВНО значению **красной линии**,
- выбрано:  - в игре остаются перестановки, в которых значение параметра фильтра (положение зеленой линии) НИЖЕ **красной линии**,
- выбрано:  - в игре остаются перестановки, в которых значение параметра фильтра (положение зеленой линии) ВЫШЕ **красной линии**,

И, чтобы фильтр участвовал в суммарной обработке, его нужно **ВКЛЮЧИТЬ** - "галочка" слева от кнопки соответствующего фильтра.


| [вверх](#) |

## Блок # 2 - ЧИСЛОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РАБОТЫ ФИЛЬТРОВ. ОБЪЕДИНЕНИЕ ФИЛЬТРОВ.



Отображает текущий результат работы фильтров при их настройке:


- \* - количество играющих чисел,
- \* - количество перестановок, остающихся в результате работы фильтров,
- \* - итоговое количество тиражей статистики, оставшихся в обработке после применения данного фильтра.

\* - "фильтры объединить" -  **фильтры объединить** кнопка СУММАРНОЙ обработки **ВСЕМИ ВЫБРАННЫМИ ФИЛЬТРАМИ !!!**

При нажатии этой кнопки программа обрабатывает ВСЕ возможные перестановки из ВСЕХ чисел лотереи и отсеивает перестановки с учетом каждого ВКЛЮЧЕННОГО фильтра

[| вверх |](#)

## Блок # 4- ПРОГНОЗ. ПЕРЕСТАНОВКИ ДЛЯ ВЫБРАННОЙ ДАТЫ ТИРАЖА

 **фильтры объединить** - кнопка получения **ПЕРЕСТАНОВОК**, остающихся "в игре" после обработки статистики всеми включенными фильтрами как на тиражи статистики (режим обучения), так и **на ЕЩЕ НЕ СЫГРАННЫЙ ТИРАЖ.**

**ВАЖНО:** - в этом режиме **обрабатывается и ТИРАЖ, НЕ СУЩЕСТВУЮЩИЙ В СТАТИСТИКЕ, но дата которого- ИЗВЕСТНА !!!**

**То есть, - БУДУЩИЙ ТИРАЖ**

**То есть, при нажатии на кнопку "фильтры объединить" для тиража с номером, большим, чем номер последнего тиража в статистике, - Вы ПОЛУЧАЕТЕ ПРОГНОЗ на дату БУДУЩЕГО ТИРАЖА !!!**

Прогноз на 02.02.2010

**Перестановок в игре: 204**

с 5-ю выигрышными	1
с 4-мя выигрышными	6
с 3-мя выигрышными	35
с 2-мя выигрышными	73

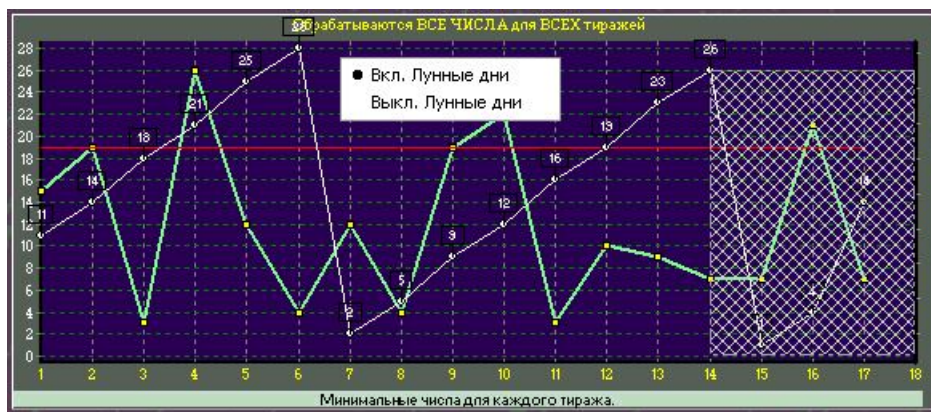
Ном.	1-е	2-е	3-е	4-е	5-е
124	4	5	18	29	33
125	4	6	12	20	33
126	4	6	13	18	33
127	4	6	13	24	33
128	4	6	13	25	33
129	4	6	13	28	33
130	4	6	17	18	33
131	4	6	17	24	33

[| вверх |](#)

## Номера лунных дней

При визуальном анализе графиков вы можете учитывать номера Лунных дней.

Для вывода графика Лунных дней воспользуйтесь правой кнопкой мыши в области графика



[| вверх |](#)

## Работа с программой.

2. Подготовьте "Таблицу статистики" к работе, для этого:

- Заполните "Таблицу статистики" реальными числами из реальных тиражей лотереи, в которой вы будете выигрывать.
- Для этого нажимаем "ДОБАВИТЬ" и в НОВОЙ строке заполняем поля.
- Делаем так для каждого тиража, который нужно добавить в статистику.

N п/п	Дата	1-е	2-е	3-е	4-е	5-е	6-е
45	03.10.2009	38	11	32	18	30	3
46	07.10.2009	30	33	21	10	44	39
47	10.10.2009	31	12	44	5	34	1
48	14.10.2009	9	5	36	33	31	43
49	17.10.2009	6	2	24	28	18	37
50	21.10.2009	9	10	26	8	15	19
51							

- Каждый новый ТИРАЖ - это новая ЗАПИСЬ
- По окончании процесса нажимаем "СОХРАНИТЬ" и сохраняем таблицу статистики.
- - **Внимание!** Если в режиме "ДОБАВИТЬ", вы внесли в таблицу, например, 63-и записи, то после сохранения в ней останутся ПОСЛЕДНИЕ 50.
- - **Внимание!** Тиражей в таблице статистики должно быть больше 15-ти !!!
- - **Внимание!** Еще раз: ЗАПИСЕЙ в таблице статистики остается ВСЕГДА НЕ больше 50-ти !!!



### 3. Сохраните таблицу статистики

### 4. Выберите дату для прогноза, для этого:



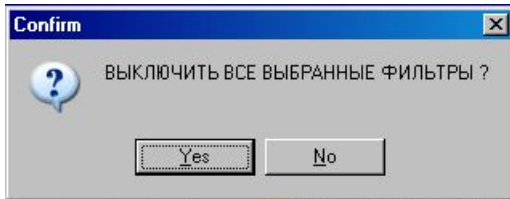
в Блоке #3 выберите дату тиража для прогноза. Выбираем для примера 03 октября 2009 года.

Запись с этим тиражем имеет порядковый номер = **45 в таблице статистики**

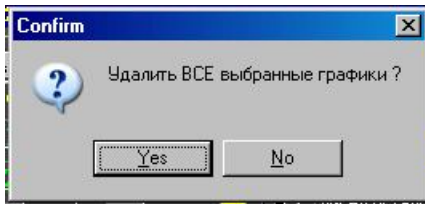
**Внимание!** В примере с этого момента при работе с программой ВСЕГДА И ВЕЗДЕ будет обрабатываться и отображаться на осях графиков ЗАПИСЬ с номером= 45, в которую внесен тираж, случившийся 03 октября 2009 года

**В незарегистрированной версии для прогноза доступны только тиражи из исходной таблицы тиражей**

При выборе даты прогноза появляются сообщения программы:



- Если вы выбираете "ДА", то ВСЕ включенные ранее вами фильтры будут ВЫКЛЮЧЕНЫ.
- Если вы выбираете "НЕТ", то ВСЕ включенные ранее фильтры останутся ВКЛЮЧЕННЫМИ при выборе новой даты прогноза. Т.е. настройка фильтров сохраниться полностью.



- Если вы выбираете "ДА", то ВСЕ сохраненные вами ранее графики будут удалены из списка графиков для печати.
- Если вы выбираете "НЕТ", то ВСЕ сохраненные ранее графики останутся в списке графиков для печати.

В обоих случаях нажимаем "ДА" или "YES", как вам удобнее. Это значит, что будут выключены ВСЕ фильтры и будут удалены ВСЕ графики из очереди на печать.

- **Внимание!** будут выключены ВСЕ фильтры, кроме двух.

Фильтры  max. "n">= и  min. "n"<= на странице "СТАТИЧЕСКИЕ" включены ВСЕГДА.

Но, если при выборе даты прогноза, вы выбираете  ВЫКЛЮЧИТЬ ВСЕ ВЫБРАННЫЕ ФИЛЬТРЫ ? =>  Yes параметры фильтров переустанавливаются:

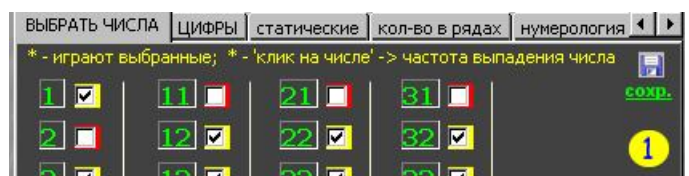
для фильтра  max. "n">= => в N(max)<=45, т.е. Максимальное число тиража - МОЖЕТ БЫТЬ ЛЮБЫМ, то есть, равным или меньше самого большого числа лотереи,

для фильтра  min. "n"<= => в N(min)>=1, т.е. Минимальное число тиража - МОЖЕТ БЫТЬ ЛЮБЫМ, то есть равным или больше "1".

### 5. НАЧАЛО.

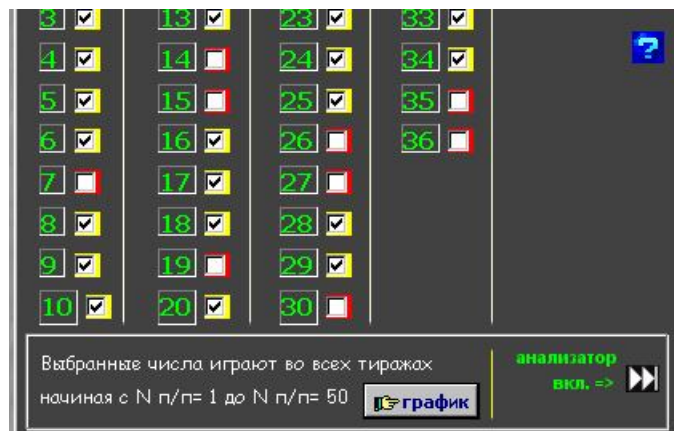
При запуске программы в блоке #1 сразу открыта страница "ВЫБРАТЬ ЧИСЛА".

Какой в ней смысл ?

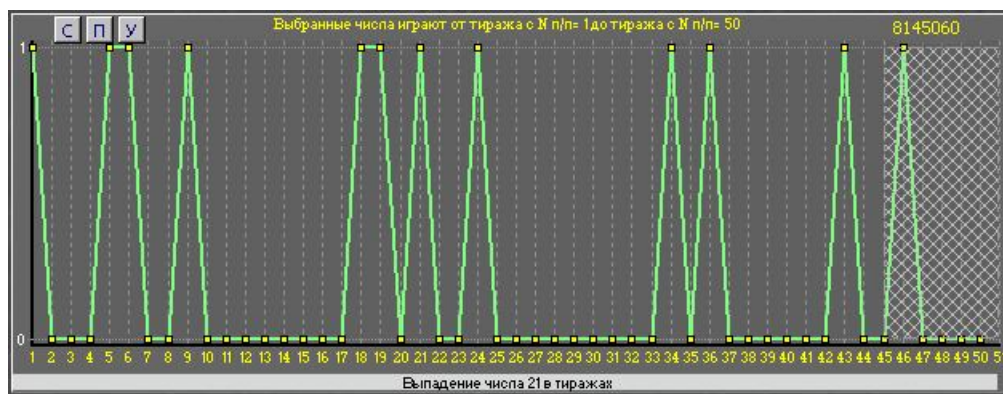


Здесь отображены ВСЕ числа ВЫБРАННОЙ лотереи.  
 Это может быть или 36 чисел (если выбрана лотерея 5x36 ),  
 или 45 чисел (выбрана лотерея 6x45, - наш случай) и 49  
 чисел (если выбрана лотерея 6x49).

Каждое число оформлено в виде "тандема", например,  
**21**



Если вы кликаете на самом числе , то получаете график, на котором показано, в каких тиражах выпадало это число, проще говоря, - статистику выпадений данного числа :



Для того, чтобы это число участвовало в дальнейшей обработке, - надо ЕГО ВЫБРАТЬ, то есть поставить "галочку" справа от самого числа, например 21= > .

Для того, чтобы это число НЕ участвовало в дальнейшей обработке, выключите это число, например: **2** . То есть снимите галочку справа от самого числа.

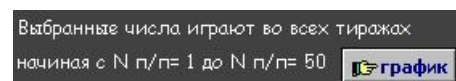
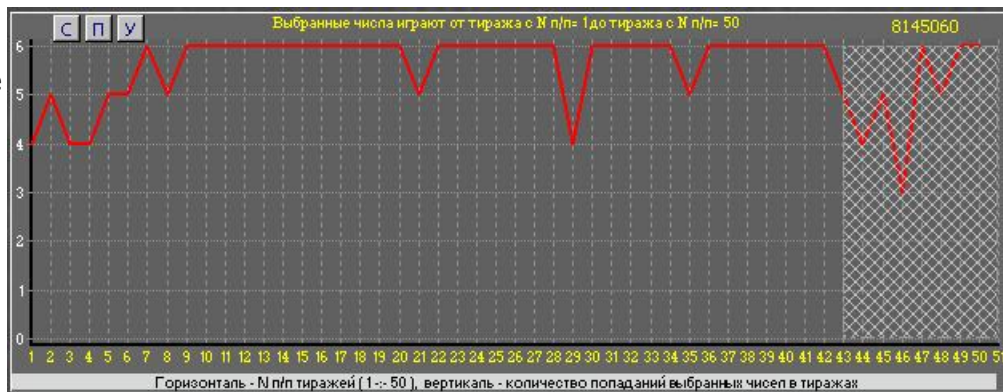
Если вы уже знаете те несколько (6-ть или 15-ть или 20-ть или 45) чисел, в которых, по-вашему, находятся выигрышные, - ВЫБИРАЙТЕ их на этой странице.

Если ваш метод игры - это выбор чисел: номер трамвая + количество голов любимой команды на выезде + день рождения любимого начальника + температура за окном + и так далее, то ЗАФИКСИРУЙТЕ их на этой странице.

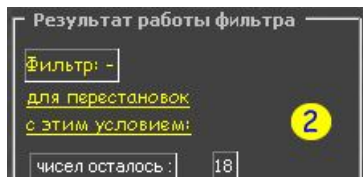
Сразу же на графике ДЛЯ ВСЕХ ТИРАЖЕЙ, находящихся в таблице статистики, отображается:

СКОЛЬКО ВЫИГРЫШНЫХ ЧИСЕЛ вы НАКРЫЛИ бы в КАЖДОМ ТИРАЖЕ, если бы использовали ВЫБРАННЫЕ вами ЦИФРЫ.

Этот же результат вы получите, если нажмете кнопку "График" внизу страницы:



Одновременно в блоке #2 отображается количество чисел, выбранных для игры и



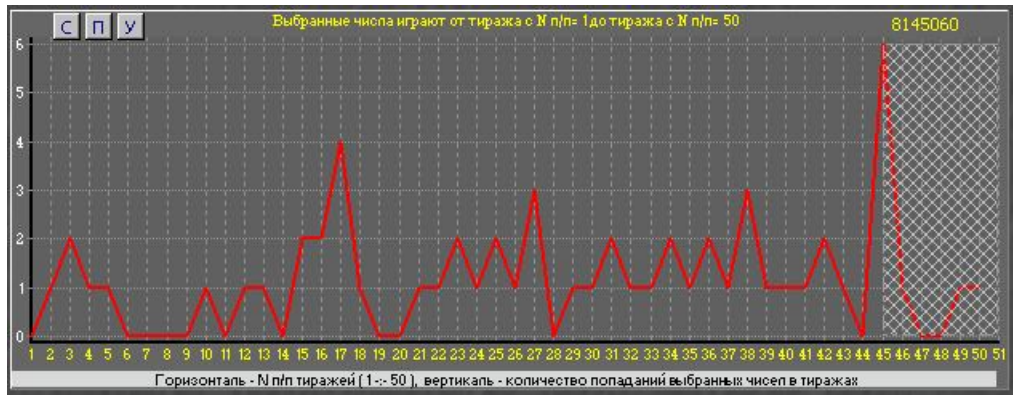
количество перестановок, которые получатся, если перебирать все возможные из выбранных чисел.

Итак, при выборе (включении в обработку) ЛЮБОГО числа - галочка напротив числа, вы получаете график ДЛЯ ВСЕХ ТИРАЖЕЙ, находящихся в таблице статистики, в котором отображается: СКОЛЬКО ВЫИГРЫШНЫХ ЧИСЕЛ вы НАКРЫЛИ бы в КАЖДОМ ТИРАЖЕ, если бы использовали ВЫБРАННЫЕ вами ЦИФРЫ.

В качестве примера можно выбрать для игры ВСЕ 45-ть чисел лотереи и вы увидите ровную прямую линию на уровне, равном "6", это значит, что вы выиграли во всех тиражах статистики.

Как еще один пример, показывающий смысл этого алгоритма, - это выбор только 6-ти выигрышных чисел тиража, на который вы будете делать прогноз, (03.10.2009) - числа эти: 38 - 11 - 32 - 18 - 30 - 3.

Как вы считаете, для данного набора чисел, где находится место следующей точки после N=50 ?  
Вряд - ли это: равно "0" и вряд - ли равно "1".



А чему равно? Ответить просто. Возьмите статистику следующих тиражей и вы увидите.

Но это анализ, типа "куда она из колеи денется...". Теперь можно просто взять эти 6-ть чисел и каждый розыгрыш играть только с ними. И, по итогу, каждый третий розыгрыш - наш. Попадают аж 2-а числа.

С одной стороны - это смешно, а с другой - НЕ ОЧЕНЬ. Мы еще **ВООБЩЕ НИЧЕГО НЕ ДЕЛАЛИ !!!** Можно сказать, не участвовали в процессе.

И нам хочется поконкретнее, да побыстрее. Да вот проблема: **НЕТ** у нас **НИКАКИХ** данных для размышлений. Пока нет.

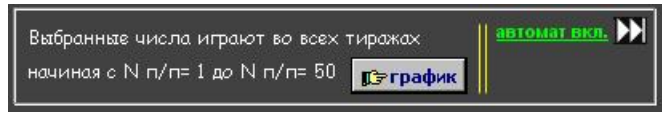
Для того, чтобы найти хоть какие-нибудь следы смысла в выпадающих по тиражам числах давайте посмотрим, как числа "готовятся выйти в свет".

Что у нас есть ?

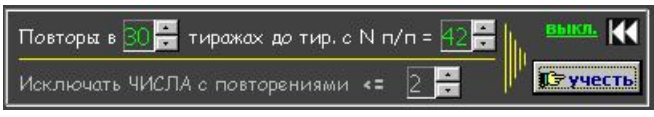
- У нас есть статистика на последние 50 тиражей, или меньше, если их разыграно меньше, чем 50.
- Программа дает возможность посмотреть статистику выпадения чисел лотереи перед каждым из 30-ти последних тиражей в этой статистике, для ЛЮБОГО, на выбор, числа ПРЕДЫДУЩИХ тиражей.

Как это увидеть?

Вот так:  
Если сейчас открыта страница "ВЫБРАТЬ ЧИСЛА", то внизу этой страницы, под блоком чисел находится блок "Включение режима анализа повторений чисел":



Нажали и получили **НОВУЮ** панель на той же самой странице - "ВЫБРАТЬ ЧИСЛА":



С помощью этой панели можно реализовать следующие возможности:

- выбрать для анализа ЛЮБОЙ тираж из статистики:

до тир. с N п/п =  ИМЕННО - ЛЮБОЙ, а не только тот, который мы выбрали для прогноза, для этого нажимать здесь

- выбрать ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ПРЕДЫДУЩИХ ТИРАЖЕЙ (интервал), нажимая в поле Повторы в  тиражах до тир. и получить график выпадения чисел лотереи В ЭТОМ ИНТЕРВАЛЕ.

- автоматически исключать из дальнейшего анализа числа, которые повторились на этом интервале какое-либо количество раз  Исключать ЧИСЛА с повторениями для этого нажимать в этом поле.

В результате вы увидите КАК повели себя числа, выбранные вами для игры ПОСЛЕ ЛЮБОГО выбранного тиража статистики.



### ВНИМАНИЕ

В этом режиме (Режим анализа повторений) доступ к панели чисел БЛОКИРУЕТСЯ.

При ЛЮБОМ выборе, который вы делаете на этой панели сразу просчитываются "играющие" и "неиграющие" числа.

**Числа**

**Играют:**  
2 - 3 - 4 - 6 - 10 - 11 - 12 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18  
- 19 - 20 - 21 - 23 - 24 - 25 - 26 - 28 - 29 -  
31 - 32 - 34 - 35 - 36 - 37 - 38 - 39 - 40 - 43  
- 44 - 45

**Не играют:**  
1 - 5 - 7 - 8 - 9 - 13 - 22 - 27 - 30 - 33 - 41 -  
42

Эти числа сразу отображаются на панели чисел и на дополнительной панели.

Результат расчета отображается на графике.

Для того, чтобы вернуться в рабочий режим числовой панели, нажмите **ВЫКЛ.**

ВЫБРАТЬ ЧИСЛА    ЦИФРЫ    статические    кол-во в рядах    n' (ранж.) и

\* - играют выбранные; \* - 'клик на числе' -> частота выпадения числа

1	<input type="checkbox"/>	11	<input type="checkbox"/>	21	<input type="checkbox"/>	31	<input type="checkbox"/>
2	<input checked="" type="checkbox"/>	12	<input checked="" type="checkbox"/>	22	<input type="checkbox"/>	32	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<input checked="" type="checkbox"/>	13	<input type="checkbox"/>	23	<input checked="" type="checkbox"/>	33	<input type="checkbox"/>
4	<input checked="" type="checkbox"/>	14	<input checked="" type="checkbox"/>	24	<input type="checkbox"/>	34	<input checked="" type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	15	<input checked="" type="checkbox"/>	25	<input checked="" type="checkbox"/>	35	<input type="checkbox"/>
6	<input checked="" type="checkbox"/>	16	<input checked="" type="checkbox"/>	26	<input type="checkbox"/>	36	<input checked="" type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	17	<input checked="" type="checkbox"/>	27	<input type="checkbox"/>		
8	<input type="checkbox"/>	18	<input checked="" type="checkbox"/>	28	<input type="checkbox"/>		
9	<input type="checkbox"/>	19	<input checked="" type="checkbox"/>	29	<input type="checkbox"/>		
10	<input checked="" type="checkbox"/>	20	<input checked="" type="checkbox"/>	30	<input type="checkbox"/>		

из N по M

Повторы в  тиражах до тир. с N п/п =  **ВЫКЛ.**

Исключать ЧИСЛА с повторениями  **учесть**

После этого вы сможете корректировать уже выбранные числа, непосредственно наблюдая эффект этой коррекции на графике.

ВНИМАНИЕ Для того, чтобы сохранить состояние "Панели Чисел" и "панели Анализа Повторений" нажмите **сохр.** в правом верхнем углу страницы "Выбрать числа".

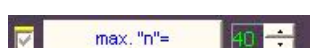
### Настройка фильтров

В Блоке #1

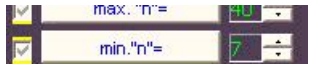
Откройте страницу "Статические".



При первой загрузке программы выключены все фильтры, кроме первых двух на этой странице. Эти два фильтра включены всегда.

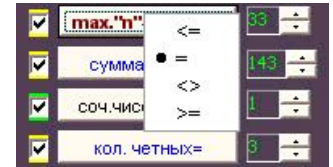


Нажмите кнопку "max. n" - вы получите графическое отображение возможной области



работы фильтра и числовое отображение работы фильтра в Блоке #2. Используя правую кнопку мыши установите область работы

конкретного фильтра.



Когда вы решите, что получили подходящий вам вариант, сохраните параметры фильтров в Базе Данных Фильтров

**Выключено в НЕзарегистрированной версии !!!**

## Прогноз

### **ИТАК.**

- - заполните "Таблицу статистики" всеми УЖЕ разыгранными тиражами
- - выберите в календаре ДАТУ СЛЕДУЮЩЕГО ТИРАЖА, то есть тиража на который вы действительно играете,
- - при выборе даты в окне сообщений установите "ДА" для предложения "выключить ВСЕ выбранные фильтры",
- - настройте фильтры так, чтобы в результате работы ВСЕХ фильтров оставалось столько перестановок (комбинаций), сколько вы сможете реализовать.
- - ВСЕ !!!

**В случае, если вы выбираете "жесткие" условия ( '=' ) хотя бы для нескольких фильтров, количество "играющих перестановок", содержащих ВЫИГРЫШНЫЙ ВАРИАНТ сокращается до ДЕСЯТКА !!!  
 А если ПОВЕЗЕТ, - то до ОДНОЙ !!!**

"Накрыть" выигрышные цифры не просто, но - реально.

А вот потом...

Все остальное, из опыта автора, будет зависеть ТОЛЬКО ОТ СУДЬБЫ !

Играйте на здоровье. И не забывайте, что играете вы не с числами, а сами с собой.

И, когда вы "накроете" тираж, не забудьте отдать "десятину на сторону", чтобы Госпожа Удача вас не покинула.

Удачи Всем.

**И ПУСТЬ ВАМ ПОВЕЗЕТ. ИГРАЙТЕ и ВЫИГРЫВАЙТЕ.**

---

(с) Владимир А. Похил, 2008-2010г.г.  
<http://soft-555.com>

| [вверх](#) |

---