

Guida all'uso di Metodi Evolution 4.0

Avvertenze

Questo software non vuole offrire previsioni per il gioco del lotto.
Il gioco del lotto non è prevedibile ed ogni estrazione è indipendente dalle precedenti o dalle successive.

Questo software si propone di analizzare le estrazioni già avvenute utilizzando algoritmi matematici e statistici al fine di determinare uno o più metodi, o insieme di regole, che meglio descrivono le relazioni intercorse fra i numeri usciti in estrazioni che chiameremo di riferimento e quelle successive.

Il gioco d'azzardo può creare dipendenza patologica e gli utenti sono invitati a giocare responsabilmente.

Descrizione del software

Quella che segue è la finestra principale del programma mediante la quale potrete accedere al menù principale che presenta le seguenti voci:

- Sblocca programma
- Archivio
- Metodi
 - Costruttore
 - Comparatore
- Successioni
- Configurazione
- Guida



Di seguito verranno descritte le singole voci.

Sblocco del programma

Serve per abilitare il programma, senza questa procedura il programma funzionerà ugualmente ma l'archivio delle estrazioni verrà mischiato in maniera casuale non consentendo quindi di ottenere dei dati affidabili.

Gestione archivio

Archivio

Aggiorna da internet Esci

Numero 6959 del 31/08/2024

Indice mensile: 19 Modalità Visualizzazione

	1	2	3	4	5
Bari	88	20	52	44	64
Cagliari	28	21	22	61	10
Firenze	46	36	17	49	28
Genova	53	69	68	1	43
Milano	79	3	19	83	55
Napoli	2	81	65	43	79
Palemo	52	1	74	51	80
Roma	63	41	15	73	40
Torino	84	56	66	87	19
Venezia	19	20	89	34	24
Nazionale	23	25	39	46	53

Esporta

Dal 09/03/2024 al 31/08/2024

Tabulato Singola estrazione per pagina

Accedendo a questa funzionalità si potrà consultare l'archivio delle estrazioni. Sarò possibile anche aggiornarlo via internet o inserire le estrazioni manualmente. E' possibile esportare in formato PDF o testo sia il tabulato delle estrazioni nell'intervallo selezionato sia la stampa per singola estrazione.

Metodi -> Costruttore Metodi

Di seguito viene mostrata la finestra principale di definizione del metodo

Costruttore metodi

Metodo Configurazione Statistica Esci

AMBATE 0% **AMBI** 0% **TERNI** 0%

Ambata Cop. Ambo Cop. Terno Cop.

QUATERNE 0% **CINQUINE** 0%

Quaterna Cop. Cinquina Cop.

Ruote di gioco
Nessuna

Nome metodo
Nuovo metodo

Configurazione del metodo

Come prima operazione vanno impostati i parametri di base del metodo cliccando sul tasto "Configurazione" posto nella barra superiore.

Quella che segue è la maschera di configurazione del metodo dove è possibile stabilire:

Parametri di calcolo

Estrazione finale 31/08/2024 Casi analizzati 10 Colpi di gioco 10

Rileva per indice mensile 1

spia Imposta

Ruote di gioco

Ruote Selezione

- Bari
- Cagliari
- Firenze
- Genova
- Milano
- Napoli
- Palermo
- Roma
- Torino
- Venezia
- Nazionale

Conferma Annulla

- L'estrazione finale a partire dalla quale, andando a ritroso verranno determinate le estrazioni attivatrici del calcolo del metodo.
- Il numero di casi: con questo parametro limiteremo l'analisi agli ultimi dieci casi occorsi a seconda dell'evento attivatore impostato.

Se impostiamo 10 casi ed evento attivatore "indice mensile" avremo un'analisi sugli ultimi dieci mesi, se invece usiamo l'evento attivatore "spia" la nostra analisi sarà sulle ultime dieci estrazioni dove sono sorte le spie sulla base dei criteri impostati.

- I colpi di gioco: serve per quanti colpi di gioco, dopo l'estrazione attivatrice del metodo, viene condotto il calcolo del metodo.
- L'evento attivatore dell'analisi: è possibile scegliere fra:
 1. **Indice mensile:** utilizzando questa opzione occorre indicare quale indice mensile determina l'"estrazione attivatrice" ovvero se indichiamo ad esempio la seconda del mese vorrà dire che ad ogni seconda estrazione del mese, nel periodo selezionato, verrà effettuato il calcolo del metodo.
 2. **Numero spia** utilizzando questa opzione le "estrazioni attivatrici" verranno rilevate al sortire delle spie indicate nelle modalità stabilite. In questo caso occorre indicare, cliccando sul tasto "XXXXX" i parametri di definizione delle spie come da maschera che segue:

Configurazione rilevamento per spie

Applica Esci

Spie

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	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

Presenze 1

Ruote

- Bari
- Cagliari
- Firenze
- Genova
- Milano
- Napoli
- Palermo
- Roma
- Torino
- Venezia
- Nazionale

Posizioni

- Prima
- Seconda
- Terza
- Quarta
- Quinta

Selezionati: 3 su 10

1. **Spie:** si possono selezionare da uno a dieci numeri spia.
2. **Presenze:** serve ad indicare quante spie almeno devono uscire sul totale di quelle selezionate. Se ad esempio si selezionano tre spie e si indica quantità minima uguale a due, allora è sufficiente che escano due delle tre spie selezionate per considerare l'estrazione in esame come un'estrazione attivatrice del calcolo del metodo.
3. **Ruote:** Le ruote sulle quali cercare le spie impostate.
4. **Posizioni:** si può limitare la ricerca dei numeri spia selezionati solo su particolari posizioni.

- **Le ruote di gioco:** le ruote di gioco sulle quali il metodo verrà calcolato.

Sul funzionamento delle ruote di gioco è presente un controllo per evitare che vengano costruiti metodi con ruote di gioco discordi.

In sostanza le ruote di gioco dell'intero metodo sono stabilite da quelle definite per la giocata di ambata e non è quindi possibile scegliere ruote di gioco diverse da quelle utilizzate negli algoritmi di ambata.

In altre parole: indipendentemente che si selezionino le singole ruote di gioco o si lasci al programma il compito di cercare la migliore o la migliore coppia, tutte le ruote che entrano in gioco nella costruzione delle singole ambate di partenza costituiscono le ruote di gioco dell'intero metodo.

Il programma le evidenzia in un rettangolo in basso a destra man mano che si definiscono le ambate.

Quando poi si andranno ad aggiungere gli abbinamenti, gli stessi verranno calcolati solo nell'ambito delle ruote di gioco così definite.

Terminata la fase di configurazione si può passare alla costruzione del metodo che si effettua riempiendo le liste collocate in mezzo alla finestra partendo dalla lista delle ambate e passando in quelle successive man mano che si vogliono aggiungere abbinamenti per ambo, terno, quaterna e cinquina.

Costruzione del metodo

Per inserire la prima ambata si clicca sul tasto "+" collocato sotto la lista delle ambate.

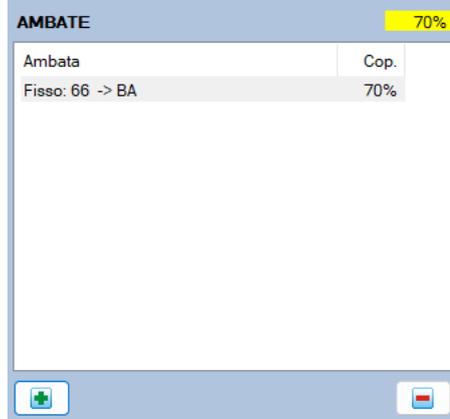
Questa operazione apre una finestra dal titolo "Ricerca dell'elemento" che tratteremo in seguito nella guida e che permetterà di definire l'elemento che definisce la prima ambata.

Possiamo aggiungere in questa lista delle ambate quante ambate desideriamo cliccando successivamente sul tasto "+" per ogni ambata che si vuole aggiungere.

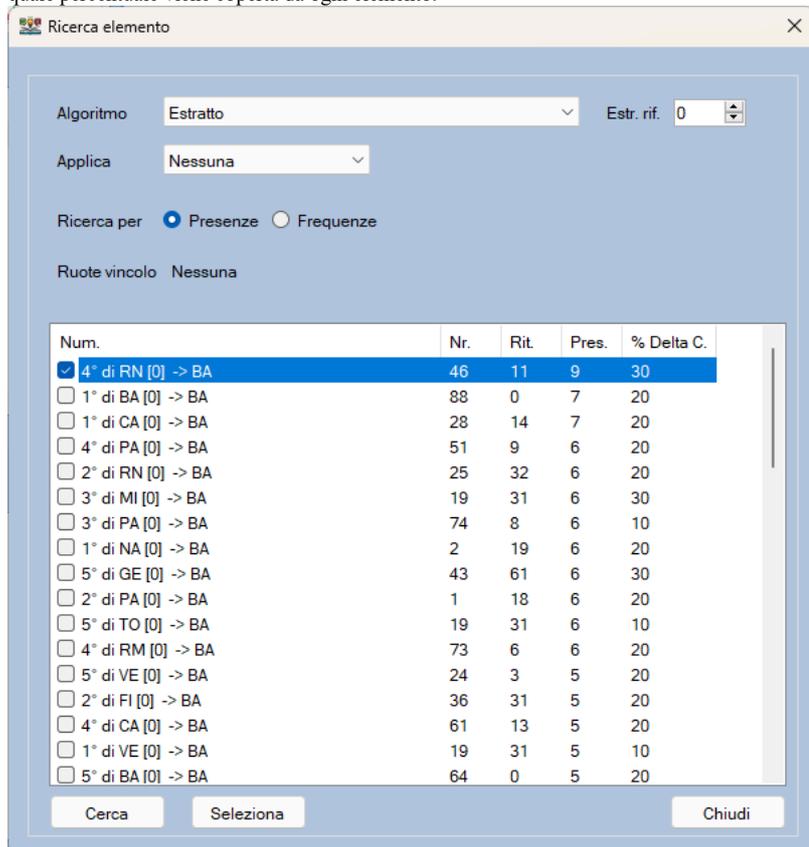
Parliamo del parametro copertura (Cop.) nelle liste degli elementi costituenti il metodo.

A cosa serve? E' molto semplice ma allo stesso tempo importantissimo: Sappiamo che la copertura indica quanti casi di gioco (rispetto al totale) vengono soddisfatti (abbiamo un successo) da un particolare elemento del metodo.

Se guardiamo la schermata che segue si nota che l'elemento inserito copre il 70% dei casi di gioco quindi avremo sette successi e tre insuccessi.



A questo punto l'ideale è aggiungere un'altra ambata che copra il rimanente 30% dei casi e questo lo si può fare perchè il modulo di ricerca è stato esteso per indicare quale percentuale viene coperta da ogni elemento.



Nella figura che precede si nota come nella colonna "Delta C." viene indicato il delta della percentuale di copertura, partendo dal 70% della prima ambata possiamo aggiungere il 2° di RN + 55 per avere quel 30% di copertura che manca per ottenere il 100% di casi di successo per la sortita dell'ambata, come da figura che segue.

AMBATE		100%
Ambata	Cop.	
Fisso: 66 -> BA	70%	
4° di RN [0] -> BA	90%	

Terminato l'inserimento delle ambate possiamo passare alla lista degli abbinamento per l'ambo ma prima di cliccare sul relativo tasto "+" occorre selezionare nella lista delle ambate quelle ambate per le quali si vuole ricercare l'abbinamento per l'ambo.

Per selezionare un'ambata basta cliccare sulla riga corrispondente, per selezionare più ambate contemporaneamente occorre tenere premuto il tasto "CTRL" mentre si clicca sulle singole righe.

Man mano che si selezionano le righe delle ambate queste verranno evidenziate ed a questo punto si può cliccare sul tasto "+" della lista degli abbinamenti per ambo che porterà alla ricerca di un elemento che si abbinati per ambo a tutte le ambate selezionate.

Questo meccanismo si ripete allo stesso modo anche per gli abbinamenti per terno dove però è necessario prima gli abbinamenti per ambo per i quali calcolare l'abbinamento per terno e così via fino agli abbinamenti per cinquina.

Attenzione che non è necessario calcolare gli abbinamenti, il metodo si può interrompere al calcolo dell'ambata oppure proseguire fino al calcolo dell'abbinamento per ambo o andare oltre, come si desidera.

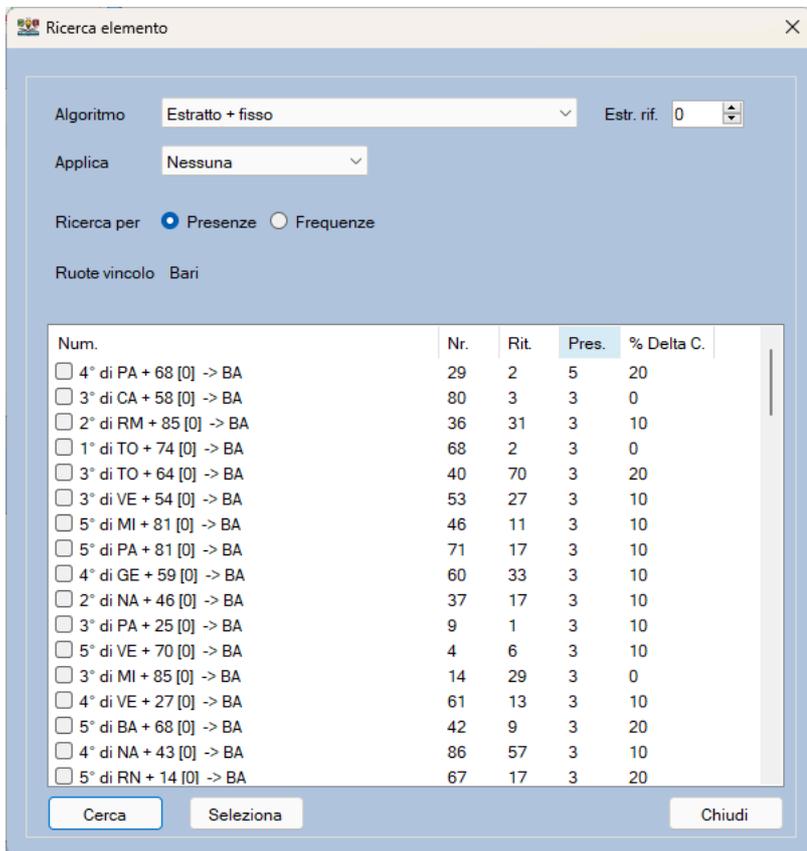
The screenshot shows the 'Costruttore metodi' application window. It features a menu bar with 'Metodo', 'Configurazione', 'Statistica', and 'Esci'. The main area is divided into several sections:

- AMBATE (0%)**: A table with columns 'Ambata' and 'Cop.'. It contains two rows: 'Fisso: 66 -> BA' (70%) and '4° di RN [0] -> BA' (90%).
- AMBI (0%)**: A table with columns 'Ambo' and 'Cop.'.
- TERNI (0%)**: A table with columns 'Terno' and 'Cop.'. Below it is a 'Ruote di gioco' section with 'Nessuna' and a 'Nome metodo' section with 'Nuovo metodo'.
- QUATERNE (0%)**: A table with columns 'Quaterna' and 'Cop.'.
- CINQUINE (0%)**: A table with columns 'Cinquina' and 'Cop.'.

Each table has a '+' icon at the bottom left and a '-' icon at the bottom right. The 'AMBATE' table is currently selected.

Ricerca dell'elemento

Di seguito la maschera che consente di ricercare l'elemento da aggiungere come ambata o abbinamento:



La ricerca degli elementi può essere condotta utilizzando vari algoritmi e precisamente:

- Fisso
- Un estratto
- Un estratto più un fisso
- Somma di due estratti più un fisso
- Prodotto di due estratti più un fisso

Dopo aver selezionato il tipo di algoritmo occorre indicare se effettuare una ricerca per frequenza o per presenza, e le ruote di gioco.

E' possibile applicare una trasformazione al numero calcolato dall'algoritmo. Le trasformazioni possibili sono tre:

1. Nessuna: il valore calcolato dall'algoritmo viene lasciato inalterato
2. Diametrale: si prende il diametrale del valore calcolato dall'algoritmo
3. Vertibile: si prende il vertibile del valore calcolato dall'algoritmo
4. Complemento 91: si prende la differenza con 91 del valore calcolato dall'algoritmo
5. Fibonacci: dato un numero n, fra 1 e 90, si considera l'elemento della stessa posizione nella sequenza di fibonacci modulo 90. Ad esempio se il numero è dell'estrazione è il 12, il dodicesimo numero della successione di Fibonacci modulo 90 è 54.
6. Numeri primi: dato un numero n, fra 1 e 90, si considera l'elemento della stessa posizione nella sequenza dei numeri primi, modulo 90.

L'espressione che rappresenta l'algoritmo viene quindi preceduta dall'operatore "D" per indicare che si considera il Diametrale o dall'operatore "V" per prendere il Vertibile.

Non viene anteposto nulla se non si applicano operatori di trasformazione.

Effettuata la scelta si clicca sul tasto "Cerca" e se ne attende l'esito.

La lista a destra mostrerà le varie possibilità di gioco ordinate per frequenza o presenza.

Cliccando sulle righe si selezionano le combinazioni da giocare che vanno confermate con il tasto "Seleziona".

Costruttore metodi

Metodo Configurazione Statistica Esci

AMBATE		100%	AMBI		50%	TERNI		0%
Ambata	Cop.		Ambo	Cop.		Terno	Cop.	
Fisso: 66 -> BA	70%		2° di RM * 2° di RN + 36 [1] -> BA	50%				
4° di RN [0] -> BA	90%							

QUATERNE		0%	CINQUINE		0%
Quaterna	Cop.		Cinquina	Cop.	

Ruote di gioco

Bari

Nome metodo

Nuovo metodo

In questo esempio è stato costruito un metodo con due ambate, alla prima ambata è stato operato un abbinamento per ambo.

Si può notare che mentre abbiamo coperto al 100% le ambate, gli ambi sono coperti al 40% mentre i terni al 10%

Cliccando sul tasto "Statistica" si potrà consultare tutta la definizione del metodo e la statistica dello stesso come nella figura che segue.

Estrazioni		Previsioni			Sortite		Statistica
Data	Esito	Tipo	Numeri	Esiti	Data	Colpi	
01/08/2024	Vincente	Ambata	66;	1	09/08/2024	5	Casi di gioco: 10
02/07/2024	Vincente	Ambata	37;	1			Vincenti: 10
01/06/2024	Vincente	Ambo	66;70;	0			Perdenti: 0
02/05/2024	Vincente	Ambo	35;66;	0			In corso: 0
02/04/2024	Vincente	Ambo	37;70;	0			Vincite:
01/03/2024	Vincente	Ambo	35;37;	0			Ambate: 22
01/02/2024	Vincente	Terno	7;66;70;	0			Ambi: 12
02/01/2024	Vincente	Terno	7;37;70;	0			Terni: 3
01/12/2023	Vincente						Quaterne: 0
02/11/2023	Vincente						Cinquine: 0

CONDIZIONI

Indice mensile: 1
Ruote di gioco: BA;

ALGORITMI

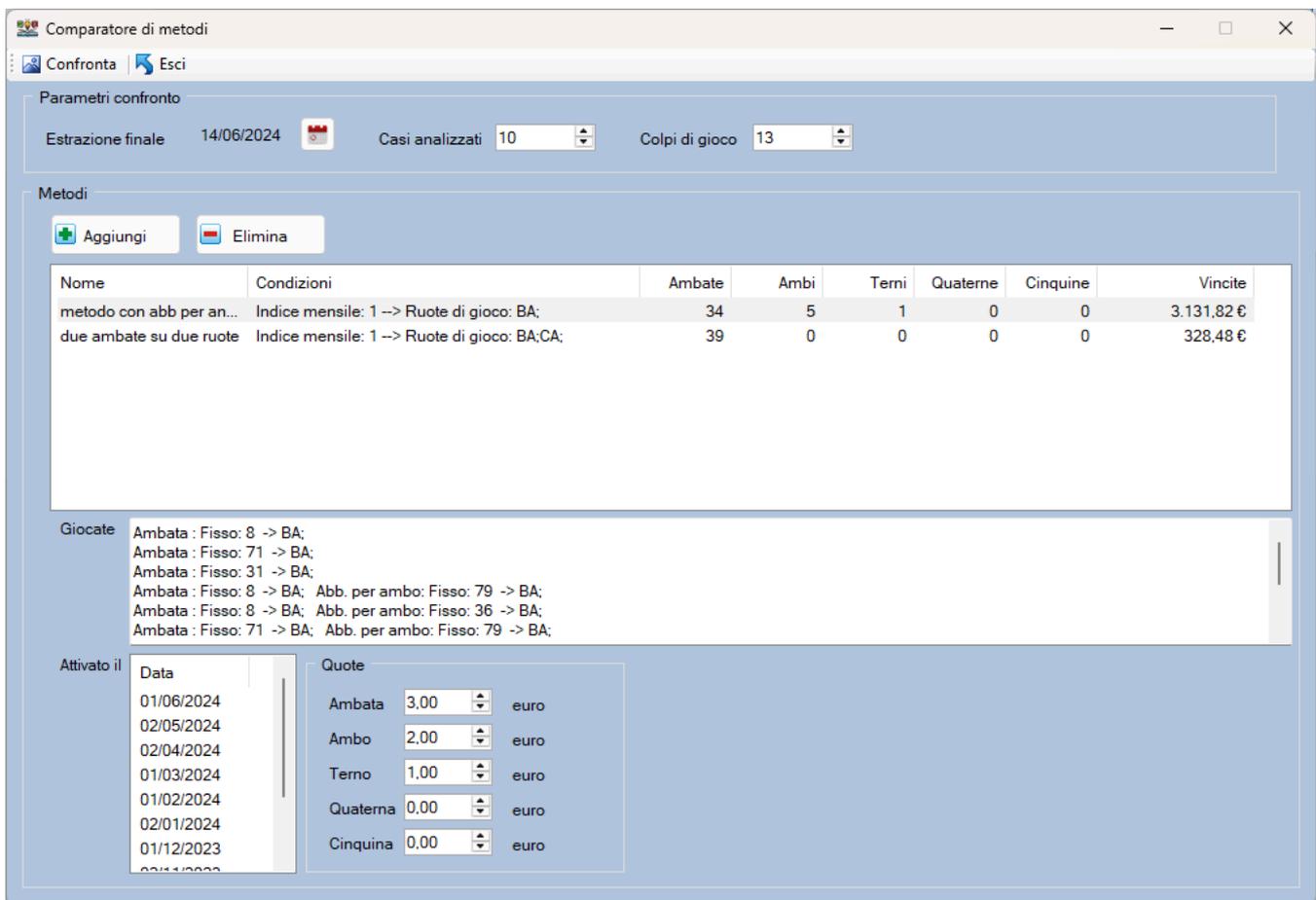
1) Ambata : Fisso: 66 -> BA;
2) Ambata : 4° di RN [0] -> BA;
3) Ambata : Fisso: 66 -> BA; Abb. per ambo: 2° di RM * 2° di RN + 36 [1] -> BA;
4) Ambata : Fisso: 66 -> BA; Abb. per ambo: 2° di FI + 3° di GE + 1° di TO [0] -> BA;
5) Ambata : 4° di RN [0] -> BA; Abb. per ambo: 2° di RM * 2° di RN + 36 [1] -> BA;
6) Ambata : 4° di RN [0] -> BA; Abb. per ambo: 2° di FI + 3° di GE + 1° di TO [0] -> BA;
7) Ambata : Fisso: 66 -> BA; Abb. per ambo: 2° di RM * 2° di RN + 36 [1] -> BA; Abb. per terno: Fisso: 7 -> BA;
8) Ambata : 4° di RN [0] -> BA; Abb. per ambo: 2° di RM * 2° di RN + 36 [1] -> BA; Abb. per terno: Fisso: 7 -> BA;

ESITI

Estrazione del 01/08/2024
Ambata --> 66;
09/08/2024 BA al colpo nr. 5
Ambata --> 37;
02/08/2024 BA al colpo nr. 1
Ambo --> 66;70;
Nessun esito
Ambo --> 35;66;
Nessun esito
Ambo --> 37;70;
Nessun esito

Metodi -> Comparatore

Di seguito viene mostrata la finestra principale del comparatore di metodi



Questo modulo consente di confrontare il rendimento di metodi precedentemente creati e salvati.

In primo luogo vanno definiti i parametri del confronto e quindi, intervallo di date, numero di casi da analizzare ed il numero di colpi.

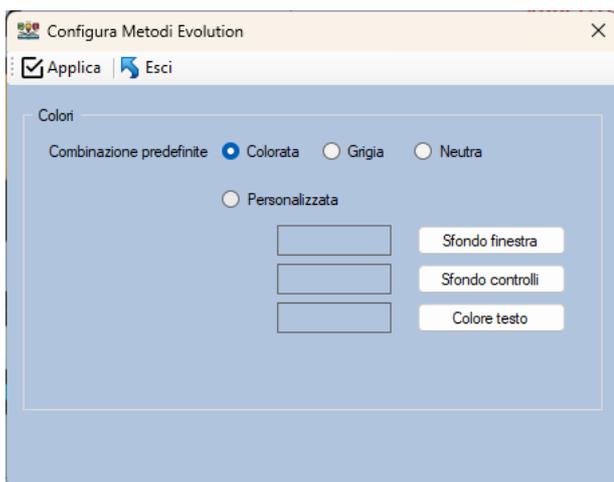
Quindi tramite il pulsante "Aggiungi" si caricano tutti i metodi precedentemente salvati che si vogliono valutare. Il pulsante "Elimina" consente di eliminare dalla lista un metodo (non viene cancellato il metodo salvato).

In ultima fase si impostano gli importi delle giocate e si clicca su "Confronta".

La lista verrà integrata con le informazioni delle sortite realizzate e dell'importo realizzato (al lordo della spesa).

Configurazione

C'è la possibilità di configurare il programma scegliendo diverse combinazioni di colore, sono disponibili tre combinazioni predefinite ed una impostabile dall'utente.



Successioni

Vengono visualizzate le tabelle di conversione dei numeri fra 1 e 90 e relativo abbinato nelle successioni di Fibonacci e dei numeri primi.

Successioni

Esci

Successione Fibonacci		Numeri primi	
Nr.	Corr.	Nr.	Corr.
1	1	1	2
2	1	2	3
3	2	3	5
4	3	4	7
5	5	5	11
6	8	6	13
7	13	7	17
8	21	8	19
9	34	9	23
10	55	10	29
11	89	11	31
12	144	12	37
13	233	13	41
14	377	14	43
15	610	15	47
16	987	16	53
17	1597	17	59
18	2584	18	61
19	4181	19	67
20	6765	20	71
21	10946	21	73
22	17711	22	79

Correlazione fra i numeri da 1 a 90 ed il relativo numero modulo 90 nella serie.

Ad esempio al numero 12 corrisponde il numero 144 che è il dodicesimo della serie di Fibonacci, il modulo 90 porta a 54.