

# LotNac

*Filtrado, selección y escrutinio de números para la Lotería Nacional*

1. INTRODUCCION
2. REQUERIMIENTOS
- 3 .OPCIONES DEL MENU
  - A. Filtrado General
  - B. Restar desde archivo
  - C. Seleccionar Números
  - D. Sumar Combinaciones
  - E. Ver Combinación
  - F. Escrutinio
  - G. Finalizar
  - H. Ayuda

## 1. INTRODUCCION



**LotNac**, es una nueva herramienta de trabajo, con la que podremos seleccionar nuestros números para jugar en la Lotería Nacional.

**LotoNac**, incorpora opciones para utilidades para poder filtrar, seleccionar, Sumar combinaciones, Restar desde un archivo, visualizar y un magnifico escrutador que bien utilizado no es válido para

todos los sorteos que se celebran (Jueves, Sábados, Sorteo del Niño, Sorteo De Navidad, etc.).

## **2. REQUERIMIENTOS**

La aplicación **LotNac** necesita un mínimo de requisitos OBLIGATORIOS para su Correcto funcionamiento en un PC, dichos requisitos son los siguientes:

CPU: Pentium III a 500 Mhz o Superior  
MEMORIA: 128 Mb  
PANTALLA: Resolución 1024x768 o Superior  
SISTEMA OPERATIVO: Windows XP

En cualquier otro PC que no cumpla los requisitos, no se garantiza el correcto funcionamiento De la aplicación o de todas sus opciones.

### **RECOMENDADOS**

CPU: Pentium 4 a 1 Ghz o Superior  
MEMORIA: 256 Mb  
PANTALLA: Resolución 1024x768 o Superior  
SISTEMA OPERATIVO: Windows XP

### 3. OPCIONES DEL MENU

#### A. Filtrado General

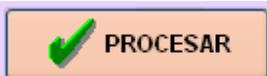
Es la opción principal y desde aquí iniciamos nuestra selección de números a jugar

The screenshot shows the 'Filtrado General' application window. It features a grid of numbers 0-9 with checkboxes, various filter options like 'Figura Numeros Iguales', 'Numeros iguales y contiguos', and 'Par-Impar'. There are also sections for 'EQUIVALENCIAS' and 'Fallos Admitidos'. Red numbers 1 through 8 are overlaid on the interface to highlight specific features: 1 points to the 'Desde Archivo' radio button, 2 points to a checked checkbox in the number grid, 3 points to the 'Numeros iguales y contiguos' section, 4 points to the 'Bajos Altos' section, 5 points to the 'EQUIVALENCIAS' section, 6 points to the 'Eliminar 2 ultimos' checkbox, 7 points to the 'Suma 5 digitos' section, and 8 points to the 'Fallos Admitidos' checkboxes.

El Filtrado de los números lo podemos realizar desde un archivo previo que contengan los numero que queremos filtrar o números disponibles para poder comprar a través de los terminales de las administraciones de lotería, o podremos comenzar el filtrado con todos los números que entran en sorteo (100.000 números).

Para decidir desde donde iniciaremos el filtrado general, solo hay que indicarlo marcando la opción “desde archivo” o “Desde 0” en el apartado **1** del formulario principal.

Una vez decidido el inicio de nuestro filtrado, podremos iniciar el proceso de filtrado pulsando sobre

el botón  , y una vez finalizado, si así lo decidimos podremos guardar

nuestra combinación pulsando sobre el icono .

Pero antes de procesar nuestra combinación, podremos indicar los siguientes filtros:

## 2 Eliminar números coincidentes con la selección X

Elegir que números queremos que aparezcan en las distintas posiciones de los dígitos que componen el número (Decena de mil, Unidad de mil, Centena, Decena y Unidad).

Para indicar que queremos que unos determinados números no aparezcan o si, en una determinada posición bastara con pulsar el botón izquierdo del ratón sobre la posición y número

que no queremos jugar, cambiando el estado de seleccionado  a eliminado .

En esta opción también podemos indicar que posiciones numéricas queremos que se tengan en cuenta o no a la hora de realizar el filtrado.

**Elimina números coincidentes con la selección X**

DML  UML  CEN  DEC  UNI

0  0  0  0  0

Bastara con activar o desactivar el cuadro de selección que aparece junto a las posiciones de los dígitos (DML=Decenas de mil, UML=Unidad de mil, CEN=Centena, DEC=Decena, UNI=Unidad)

## 3 Figuras de Números iguales / números iguales y contiguos

**Figura Numeros Iguales**

<input checked="" type="checkbox"/> 1111	<input type="checkbox"/> 2111	<input type="checkbox"/> 221	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 311	<input type="checkbox"/> 32	<input type="checkbox"/> 41	<input type="checkbox"/> 5

**Numeros iguales y contiguos**

<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
---------------------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------

Con estas dos opciones podemos decidir si los números seleccionados tendrán o no números iguales en su composición final y si aparecen números iguales podemos decidir cuántos números de los iguales pueden estar unos junto a otros.

Las figuras de números iguales indican:

1111= Todos los números serán distintos (12345)

2111= Aparecerán 2 números iguales y 3 distintos entre ellos (34541)

221= aparecen 2 números iguales, otros 2 iguales y 1 distinto (12312)

311= 3 números iguales (11213)

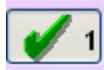
32= 3 números iguales y otros 2 iguales (44242)

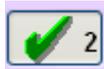
41= 4 números iguales (33133)

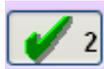
5= Todos los números son iguales (22222)

La opción de números iguales y contiguos indica cuantos números de los iguales pueden aparecer uno junto a otro, por ejemplo:



La opción  = los números iguales No pueden aparecer de forma contigua (12342 -> valido, 12234 -> invalido)



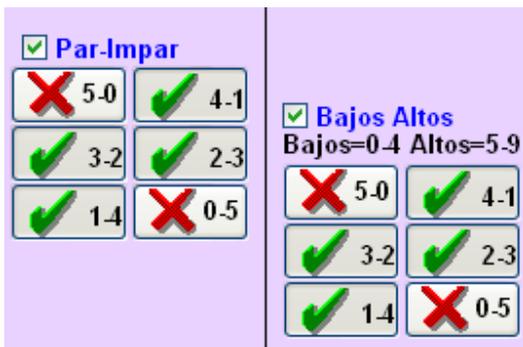
La opción  = pueden aparecer 2 números iguales, uno junto a otro (12234 -> valido, 12223-> invalido)

Al igual que en el resto de opciones también podemos indicar si deseamos que se tengan en cuenta o no a la hora de realizar el filtrado, activando o desactivando el cuadro de selección que aparece junto a la descripción del filtro a utilizar.

**Figura Numeros Iguales**

**Numeros iguales y contiguos**

## 4 Par-Impar / Bajos-Altos



Con estas opciones indicamos la estructura de los números a filtrar teniendo en cuenta en su composición:

1. Cuantos números pares e impares aparecerán en los 5 dígitos que componen el número a seleccionar.
2. Cuantos números Bajos y Altos aparecerán en los 5 dígitos que componen el número a seleccionar.  
Consideramos Bajos a los números 0, 1, 2, 3,4  
Consideramos Altos a los números 5, 6, 7, 8,9

Al igual que en el resto de opciones también podemos indicar si deseamos que se tengan en cuenta o no a la hora de realizar el filtrado, activando o desactivando el cuadro de selección que aparece junto a la descripción del filtro a utilizar.

**Par-Impar**  **Bajos Altos**

## 5 Equivalencias

Condicion 1	Operador	Condicion 2
<input checked="" type="checkbox"/> dec_mil	<	uni_mil
<input checked="" type="checkbox"/> uni_mil	<>	unidad
<input checked="" type="checkbox"/> SinCondicion		
<input checked="" type="checkbox"/> dec_mil		
<input checked="" type="checkbox"/> uni_mil		
<input checked="" type="checkbox"/> centena		
<input checked="" type="checkbox"/> decena		
<input checked="" type="checkbox"/> unidad		
<input checked="" type="checkbox"/> dyu		

Decenas y Unidades)  
02", 3="03", 4="04"  
07", 8="08", 9="09"

Aquí podemos indicar la relación que debe tener una posición del número seleccionado con el resto. Por ejemplo, podemos indicar que el dígito que representa la Decena de mil sea mayor que el dígito que representa la unidad, o que la centena sea menor o igual ( $\leq$ ) que la decena.

Como ejemplo, podríamos utilizar este filtro para indicar que los números seleccionados no comiencen y terminen con el mismo dígito.

Condicion 1	Operador	Condicion 2
<input checked="" type="checkbox"/> dec_mil	<>	unidad

O podríamos indicar que los números elegidos no comiencen y finalicen con la misma decena, es decir, que si un número comienza en 23, los dos últimos números no pueden ser el 23.

Condicion 1	Operador	Condicion 2
<input checked="" type="checkbox"/> dmyum	<>	dyu

Las condiciones que podemos utilizar son:

dec\_mil = decena de mil

uni\_mil = unidad de mil

centena = centena

decena = decena

unidad = unidad

dyu = decena y unidades juntas

dmyum = decenas de mil y unidades de mil juntas

Los operadores que podemos utilizar son:

(<) menor que

(>) mayor que

(>=) mayor o igual que

(<=) menor o igual que

(<>) distinto que

(&#x3D;) igual a

Al igual que en el resto de opciones también podemos indicar si deseamos que se tengan en cuenta o no a la hora de realizar el filtrado, activando o desactivando el cuadro de selección que aparece junto a la descripción del filtro a utilizar.

	Condicion 1	Operador	Condicion 2
<input checked="" type="checkbox"/>	dec_mil	<	uni_mil
<input checked="" type="checkbox"/>	uni_mil	<>	unidad
<input checked="" type="checkbox"/>			
<input checked="" type="checkbox"/>			
<input checked="" type="checkbox"/>			

## 6 Eliminar 2 últimos (decenas y unidades)

**Eliminar 2 ultimos (Decenas y Unidades)**  
 0="00", 1="01", 2="02", 3="03", 4="04"  
 5="05", 6="06", 7="07", 8="08", 9="09"  
 100= "Sin Seleccion"

56	18	25	48	75	100	100
100	100	100	100	100	100	100

Con este filtro podemos eliminar todos los números que en sus dos últimos dígitos (decenas y unidades) coincidan con los indicados en los diversos selectores de que disponemos, teniendo en cuenta que:

1. Si indicamos el numero 100, no eliminamos ningún numero, el selector esta desactivado
2. Cuando indicamos un número inferior a 10, estamos indicando que el dígito correspondiente a las decenas en un 0 (cero), de este modo:

0="00"  
 1="01"  
 2="02"  
 3="03"  
 4="04"  
 5="05"  
 6="06"  
 7="07"  
 8="08"  
 9="09"

Esta opción es muy útil para, por ejemplo, de forma rápida eliminar todos los números que coincidan con las extracciones de 2 números aparecidos en sorteos anteriores.

Al igual que en el resto de opciones también podemos indicar si deseamos que se tengan en cuenta o no a la hora de realizar el filtrado, activando o desactivando el cuadro de selección que aparece junto a la descripción del filtro a utilizar.

**Eliminar 2 ultimos (Decenas y Unidades)**

## 7 Suma 5 dígitos

Suma 5 dígitos   Min.    Max.

Opción para eliminar los números cuya suma de sus 5 dígitos no esté en el rango establecido  
Ejemplo: la suma de los dígitos del número 13579 = 25

Al igual que en el resto de opciones también podemos indicar si deseamos que se tengan en cuenta o no a la hora de realizar el filtrado, activando o desactivando el cuadro de selección que aparece junto a la descripción del filtro a utilizar.

## 8 Fallos admitidos

**Fallos Admitidos**  0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16

Tras realizar la composición de los distintos filtros, podemos indicar cuantos fallos podemos admitir para que un número sea aceptado o rechazado de la combinación resultante.

Esta opción es sumamente interesante ya que nos permiten corregir el fallo de uno o varios, de los 16 filtros que tengamos muy ajustado en su cumplimiento.

Si seleccionamos, por ejemplo, las casillas de fallos admitidos 1,2 y 3, estamos indicando que de los filtros utilizados, permitimos fallar 1, 2 o 3 filtros.

## B. Restar dese Archivo

Restar Sistemas

Combinación 1 (Desde donde se resta)

LOTNAT 83533.TXT 83533

Combinación a restar

PREMIADOS.TXT 2753

Combinación de Salida

63751

**Proceso Finalizado, sistemas restados**

Iniciar proceso Regresar

**Tipo de Resta**

- Numero completo
- 4 Primeros (DecMil - UniMil - Cen - Dec)
- 3 Primeros (DecMil - UniMil - Cen)
- 2 primeros (DecMil - UniMil)
- 1 Primero (DecMil)
- 4 Ultimos (UniMil - Cen - Dec - Uni)
- 3 Ultimos (Cen - Dec - Uni)
- 2 Ultimos (Dec - Uni)
- 1 Ultimo (Unidad)

Tras usar la opción de Filtrado General y aunque no es imprescindible, podemos eliminar mas números de nuestra combinación utilizando este nuevo paso.

Con esta opción, por ejemplo, si disponemos de un archivo con los números premiados en sorteos anteriores, las extracciones de 4 números, las extracciones de 3 números, las extracciones de 2 números, etc. Podremos eliminar todos los números que coincidan con el número completo, o con los 4 primeros dígitos o los 4 últimos dígitos etc.

Los archivos con los números a restar, siempre tienen que tener 5 dígitos, de modo que si queremos restar un archivo que contiene las extracciones de 4, deberemos completar con cualquier carácter el dígito que falta para completar los 5 dígitos necesarios y siempre se completara por la izquierda del numero, como consejo, se recomienda utilizar como carácter de relleno una "X", para no confundirnos con cualquier otro número y además sabremos al ver el fichero y por el numero de "X" que aparecen, si se trata de un archivo con extracciones de 4 (contiene una "X"), 3 (Contiene dos "X") , 2 (contiene tres "X") o números premiados (no contiene ninguna "X")

Ejemplo de archivo que contiene extracciones de 4 números

X1190  
X1242  
X2539  
X3487  
X0004

Ejemplo de archivo que contiene extracciones de 3 números

XX431  
XX604  
XX524  
XX346  
XX992  
XX170

Ejemplo de archivo que contiene extracciones de 2 números

XXX18  
XXX56  
XXX71  
XXX48  
XXX34

Para usar la opción “Restar desde archivo” seguiremos los pasos siguientes:

1. Pulsamos sobre el botón “Combinación 1 (desde donde se resta)”, y seleccionamos la combinación a la cual le vamos a restar números. Si nos hemos confundido de archivo o queremos cambiarlo, podemos pulsar sobre el icono de la papelera y eliminar la selección.

**Combinación 1 (Desde donde se resta)** 

**LOTNAT 83533.TXT** **83533**

2. Pulsamos en el botón “Combinación a restar” y elegimos la combinación que contiene los números sobre los que indicaremos el tipo de resta que vamos a realizar y que servirán para eliminar números de la Combinación 1. Si nos hemos confundido de archivo o queremos cambiarlo, podemos pulsar sobre el icono de la papelera y eliminar la selección.

**Combinación a restar** 

**PREMIADOS.TXT** **2753**

3. A continuación tenemos que decidir sobre el tipo de resta que queremos realizar, seleccionando una de las opciones que las que disponemos.

**Tipo de Resta**

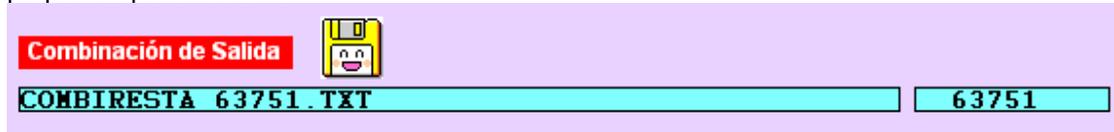
- Numero completo
- 4Primeros (DecMil - UniMil - Cen - Dec)
- 3 Primeros (DecMil - UniMil - Cen)
- 2 primeros (DecMil - UniMil)
- 1 Primero (DecMil)
- 4 Ultimos (UniMil - Cen - Dec - Uni)
- 3 Ultimos (Cen - Dec - Uni)
- 2 Ultimos (Dec - Uni)
- 1 Ultimo (Unidad)

4. Para iniciar el proceso pulsamos sobre el botón “Iniciar Proceso”
5. Una vez finalizado el Proceso de resta, se nos mostrará en pantalla, en una ventana de fondo azul, el número de números resultante de la resta realizada.

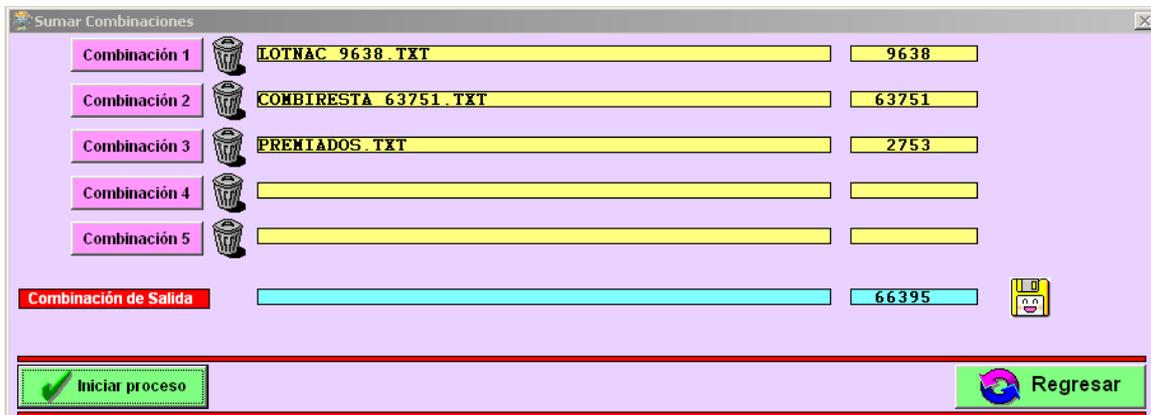
**Combinación de Salida** 

**63751**

6. Si queremos guardar los números resultantes, pulsaremos sobre el icono  y asignaremos un nombre a nuestra nueva combinación o bien podemos aceptar el nombre propuesto por el sistema.



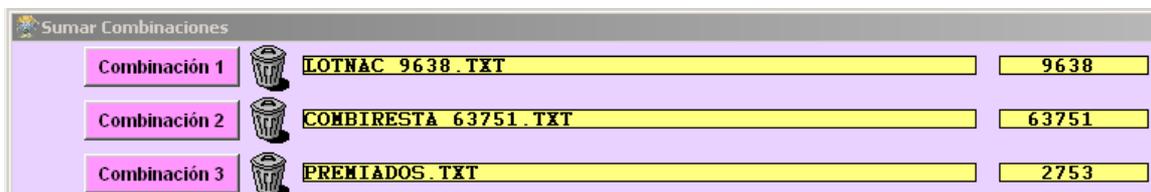
## C. Sumar Combinaciones



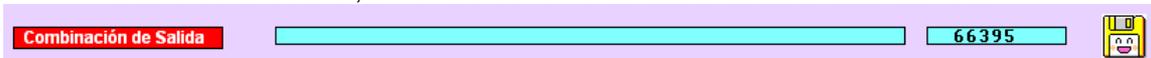
Utilidad fácil y simple de usar que nos permitirá unir hasta cinco combinaciones o archivos según nuestros intereses.

La forma de utilizar esta utilidad es sencilla:

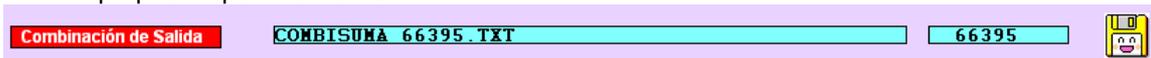
1. Pulsamos sobre los botones “Combinación 1”, “Combinación 2”, “Combinación 3”, “Combinación 4”, o “Combinación 5” y seleccionamos la combinación que queremos sumar en una sola combinación. Si nos hemos confundido de archivo o queremos cambiarlo, podemos pulsar sobre el icono de la papelera y eliminar la selección.



2. Para iniciar el proceso pulsamos sobre el botón “Iniciar Proceso”.
3. Una vez finalizada la Suma de combinaciones, se nos mostrara en pantalla, en una ventana de fondo azul, el número de números resultante de la resta realizada.



4. Si queremos guardar los números resultantes, pulsaremos sobre el icono  y asignaremos un nombre a nuestra nueva combinación o bien podemos aceptar el nombre propuesto por el sistema.



## D. Seleccionar Números

Selección de números

Combinación de entrada LOTNAC 2320.TXT 2320

Combinación de salida MISNUMEROS.TXT 48

10 números (terminaciones diferentes)

100 números (decenas diferentes)

1000 números (centenas diferentes)

Números (Sin control de terminaciones) 0

**Nº Seleccionados**

95701  
75802  
75804  
38405  
58406  
28409  
75910  
95812  
76814  
73415

**Terminaciones Ausentes**

03 07 08 11 13 17 18 22 23 27  
28 31 33 34 36 37 38 43 44 47  
48 50 51 52 53 54 55 56 57 58  
59 63 66 67 68 71 73 77 78 82  
83 85 87 88 90 91 93 94 97 98  
99 00

Iniciar proceso **Proceso Finalizado, sistemas sumados y guardados** Regresar

Esta opción la utilizaremos para seleccionar los números a jugar, propuestos por el programa LotNac.

LotNac nos puede seleccionar:

10 números, en los que incluirá, siempre que sea posible un número de cada terminación.

100 números, en los que incluirá, siempre que sea posible, un número con una terminación distinta en sus dos últimos dígitos, así en los 100 números estarán todos los números con terminaciones que van desde la "00" a "99".

1000 números, en los que incluirá, siempre que sea posible, un número con una terminación distinta en sus tres últimos dígitos, así en los 1000 números estarán todos los números con terminaciones que van desde la "000" a "999".

Y por último, también es posible indicar una cantidad determinada de números a seleccionar, pero en este caso no se realizara ningún control sobre las posibles terminaciones.

Para usar la opción "Seleccionar Números" seguiremos los pasos siguientes:

1. Pulsamos sobre el botón "Combinación de entrada", y seleccionamos la combinación de la que queremos realizar la selección. Si nos hemos confundido de archivo o queremos cambiarlo, podemos pulsar sobre el icono de la papelera y eliminar la selección.

Combinación de entrada LOTNAC 2320.TXT 2320

2. Pulsamos en el botón "Combinación de salida" y elegimos nombre del archivo donde se guardaran los números seleccionados. Si nos hemos confundido de archivo o queremos cambiarlo, podemos pulsar sobre el icono de la papelera y eliminar la selección.

Combinación de salida [ ] [ ]

3. A continuación tenemos que decidir sobre el tipo de selección de números vamos a realizar, seleccionando una de las opciones disponibles.

10 números (terminaciones diferentes)  
 100 números (decenas diferentes)  
 1000 números (centenas diferentes)  
 Números (Sin control de terminaciones) 0

4. Para iniciar el proceso pulsamos sobre el botón "Iniciar Proceso".
5. Una vez finalizada la selección, se nos mostrara en pantalla dos ventanas, una con los números seleccionados y a continuación otra ventana que nos indicara las terminaciones que están ausentes en el conjunto de números seleccionado.

También queda reflejada la cantidad de números seleccionados en el cuadro de texto ubicado junto al nombre de la "combinación de salida"

Selección de números

Combinación de entrada  LOTNAC 2320.TXT 2320

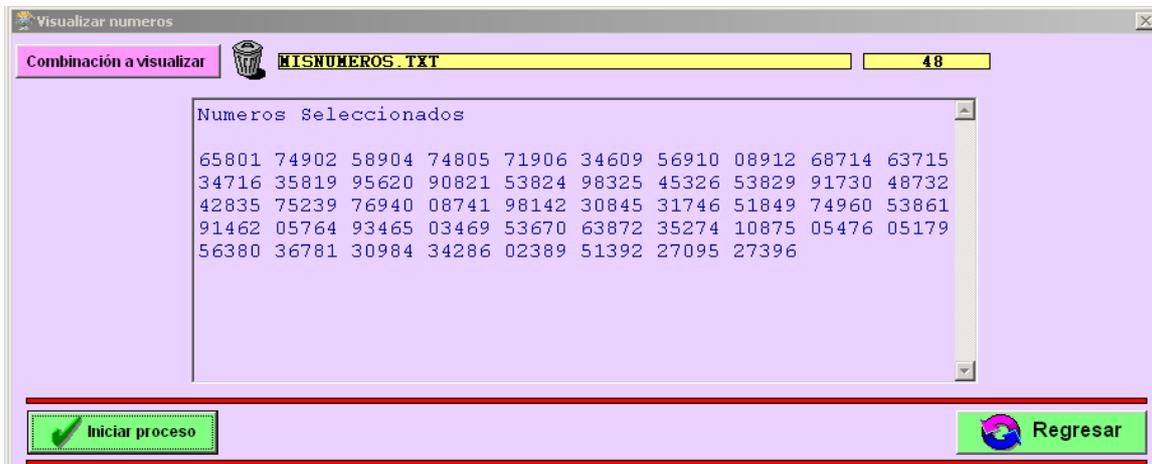
Combinación de salida  MISNUMEROS.TXT 48

10 números (terminaciones diferentes)  
 100 números (decenas diferentes)  
 1000 números (centenas diferentes)  
 Números (Sin control de terminaciones) 0

Nº Seleccionados	Terminaciones Ausentes
95701	03 07 08 11 13 17 18 22 23 27
75802	28 31 33 34 36 37 38 43 44 47
75804	48 50 51 52 53 54 55 56 57 58
38405	59 63 66 67 68 71 73 77 78 82
58406	83 85 87 88 90 91 93 94 97 98
28409	99 00
75910	
95812	
76814	
73415	

*Proceso Finalizado, sistemas sumados y guardados*

## E. Ver Combinación



Opción para visualizar los números que forman parte de nuestras combinaciones.

1. Con el botón **Combinación a visualizar**, elegimos la combinación que deseamos visualizar y a continuación pulsamos sobre **Iniciar proceso**. Si nos hemos confundido de archivo o queremos cambiarlo, podemos pulsar sobre el icono de la papelera y eliminar la selección.

Tras ordenar los números que componen nuestra combinación, se nos mostrara en la ventana central ordenado, de menor a mayor, por los dos últimos dígitos.

## E. Escrutinio

### RECOGIDA DE DATOS

Número a Comprobar   Comprobar desde Archivo  
 Comprobar Mi Numero

Primero (Gordo)

Segundo

Tercero

Reintegros

Archivo con extracciones de 4 (1234\_)

EXT4 PREMIADAS.TXT

Archivo con extracciones de 3 (123\_)

EXT3 PREMIADAS.TXT

Archivo con extracciones de 2 (12\_)

EXT2 PREMIADAS.TXT

Extracciones de 5 (12345 - Terceros, Cuartos, Quintos y Pedreas)

ARCHIVO A ESCRUTAR

Iniciar proceso Regresar

### RESULTADOS ESCRUTINIO

	Nº de Aciertos	€ premio	Importe
Primero		3000	
Aprox. 1º		780	
Centena 1º		30	
4 Ultimos 1º		75	
3 ultimos 1º		30	
2 ultimos 1º		15	
Reintegros		0	
Segundo		6000	
Aprox. 2º		436	
Centena 2º		30	
Tercero		0	
Aprox. 3º		0	
Centena 3º		0	
Extraccion 4		75	
Extraccion 3		15	
Extraccion 2		6	
Extracciones 5		0	
<b>Importe Total</b>			

Guardar
Recuperar

Con esta opción podemos realizar el escrutinio de nuestro número o nuestra combinación una vez realizado el sorteo.

### Funcionamiento:

- Si queremos conocer el importe de nuestros premios, lo primero que deberíamos hacer es indicar el reparto de premios correspondiente al sorteo y lo haremos sobre los cuadros de texto de color amarillo en el apartado "RESULTADOS ESCRUTINIOS". Los botones "guardar" y "recuperar" los utilizaremos para guardar o recuperar el reparto de premios de un determinado sorteo, y así evitamos tener que teclear el reparto cada vez que realizamos un escrutinio, por ejemplo podemos tener guardados el reparto de premios para los sorteos celebrados los Jueves o los Sábados o sorteos especiales, etc.

RESULTADOS ESCRUTINIO			
	Nº de Aciertos	€ premio	Importe
Primero		3000	
Aprox. 1º		780	
Centena 1º		30	
4 Ultimos 1º		75	
3 ultimos 1º		30	
2 ultimos 1º		15	
Reintegros		0	
Segundo		6000	
Aprox. 2º		436	
Centena 2º		30	
Tercero		0	
Aprox. 3º		0	
Centena 3º		0	
Extraccion 4		75	
Extraccion 3		15	
Extraccion 2		6	
Extracciones 5		0	
<b>Importe Total</b>			

Guardar
Recuperar

2. El siguiente paso sería indicar si vamos a realizar la comprobación de un solo número ("Comprobar mi número") o de una combinación ("Comprobar desde archivo").

**Comprobar desde Archivo**  
 **Comprobar Mi Numero**

3. Ahora debemos indicar:
- Si hemos elegido la opción "Comprobar mi número", el número a comprobar.
  - Primer premio (Gordo). Es necesario indicarlo.
  - Segundo premio
  - Tercer premio.
  - Reintegros.

**Número a Comprobar**   
**Primero (Gordo)**   
**Segundo**   
**Tercero**   
**Reintegros**

4. También podemos incluir archivos con las extracciones de 4 números, 3 números y 2 números premiadas en el sorteo. Se ha incluido la opción de incluir archivo con extracciones de 5 números para poderla usar en sorteos en los que hay varios terceros, cuartos, quintos premios y pedreas (Sorteos de Navidad y el Niño)

  
**EXT4 PREMIADAS.TXT**  
   
**EXT3 PREMIADAS.TXT**  
   
**EXT2 PREMIADAS.TXT**  
 

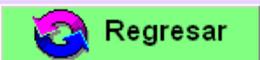
Los archivos con las extracciones de 4, 3, 2 y 5 números deben tener el siguiente formato:

Extracciones de 4	Extracciones de 3	Extracciones de 2	Extracciones de 5
1242	431	18	30981
2539	604	56	57832
3487	524	71	71804
0004	346	48	91275
0148	092	04	03476
0194	170	36	64309

5. Para iniciar el proceso de escrutinio bastara con pulsar en el botón "Iniciar proceso" y a continuación, si anteriormente habíamos seleccionado la opción "Comprobar desde archivo", indicamos la combinación a escrutinar.

**ARCHIVO A ESCRUTAR**

MISNUMEROS.TXT

6. Cuando finalice el escrutinio, se nos mostrara el apartado "RESULTADO ESCRUTINIO" los resultados obtenidos, indicándonos tanto la cantidad de premios, como su importe.

<b>RESULTADOS ESCRUTINIO</b>			
	Nº de Aciertos	€ premio	Importe
Primero	0	3000	0
Aprox. 1º	0	780	0
Centena 1º	2	30	60
4 Ultimos 1º	0	75	0
3 ultimos 1º	5	30	150
2 ultimos 1º	34	15	510
Reintegros	834	0	0
Segundo	0	6000	0
Aprox. 2º	0	436	0
Centena 2º	5	30	150
Tercero	0	0	0
Aprox. 3º	0	0	0
Centena 3º	0	0	0
Extraccion 4	3	75	225
Extraccion 3	60	15	900
Extraccion 2	262	6	1572
Extracciones 5	0	0	0
<b>Importe Total</b>			<b>3567</b>

## F. Finalizar



Cerrar y salir de la aplicación.

## G. Ayuda

Este es el fichero de Ayuda de la aplicación, puede ser consultado directamente o también desde la opción que se encuentran en el menú principal.

### NOTAS

Cualquier duda sobre el uso del programa puede contactar con la Revista Pleno.

También pueden comunicarse mediante e-mail a: [quinielasylo@gmail.com](mailto:quinielasylo@gmail.com) o [pleno@revistaplano.com](mailto:pleno@revistaplano.com)

ACREDITANDO SER EL USUARIO LEGAL Y REGISTRADO DEL PROGRAMA.