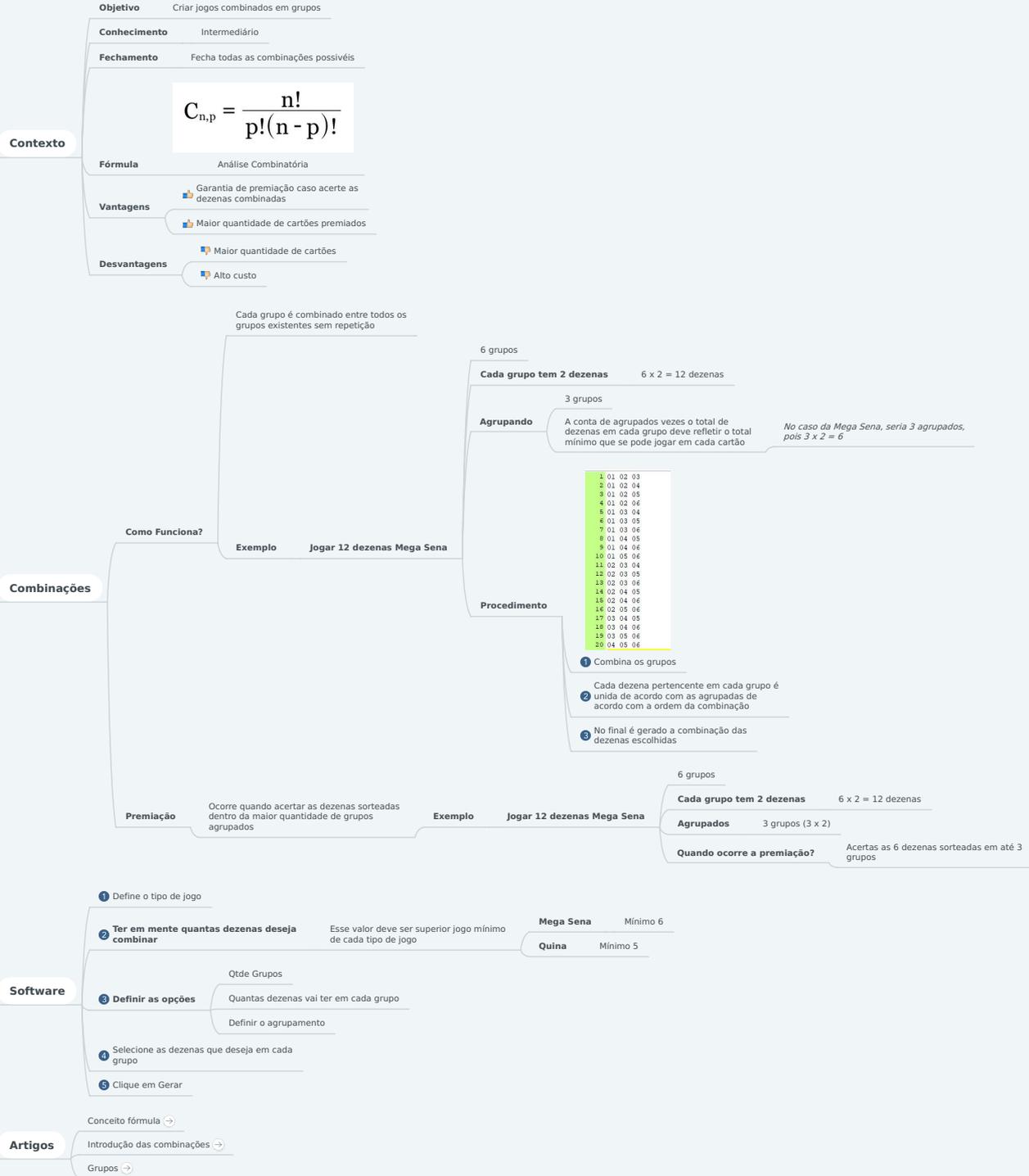


3.1. Modulo Combinações



3.1. Modulo Combinações

1. Contexto

1.1. Objetivo

1.1.1. Criar jogos combinados em grupos

1.2. Conhecimento

1.2.1. Intermediário

1.3. Fechamento

1.3.1. Fecha todas as combinações possíveis

1.4. Fórmula

1.4.1. Análise Combinatória

1.5. Vantagens

1.5.1. Garantia de premiação caso acerte as dezenas combinadas

1.5.2. Maior quantidade de cartões premiados

1.6. Desvantagens

1.6.1. Maior quantidade de cartões

1.6.2. Alto custo

2. Combinações

2.1. Como Funciona?

2.1.1. Cada grupo é combinado entre todos os grupos existentes sem repetição

2.1.2. Exemplo

2.1.2.1. Jogar 12 dezenas Mega Sena

2.1.2.1.1. 6 grupos

2.1.2.1.2. Cada grupo tem 2 dezenas

2.1.2.1.3. Agrupando

2.1.2.1.4. Procedimento

2.2. Premiação

2.2.1. Ocorre quando acertar as dezenas sorteadas dentro da maior quantidade de grupos agrupados

2.2.1.1. Exemplo

2.2.1.1.1. Jogar 12 dezenas Mega Sena

3. Software

3.1. Define o tipo de jogo

3.2. Ter em mente quantas dezenas deseja combinar

3.2.1. Esse valor deve ser superior jogo mínimo de cada tipo de jogo

3.2.1.1. Mega Sena

3.2.1.1.1. Mínimo 6

3.2.1.2. Quina

3.2.1.2.1. Mínimo 5

3.3. Definir as opções

3.3.1. Qtde Grupos

3.3.2. Quantas dezenas vai ter em cada grupo

3.3.3. Definir o agrupamento

3.4. Selecione as dezenas que deseja em cada grupo

3.5. Clique em Gerar

4. Artigos

4.1. Conceito fórmula

Link: <https://www.jogaloterias.com.br/artigos/conceito-calculo-combinacoes>

4.2. Introdução das combinações

Link: <https://www.jogaloterias.com.br/artigos/aprendendo-combinacoes-introducao>

4.3. Grupos

Link: <https://www.jogaloterias.com.br/artigos/aprendendo-combinacoes-entendendo-os-grupos>