

Diagonais



Elimina um do conjunto de diagonais
Tem que ser o conjunto inteiro

Soma



Elimina através de soma das diagonais

Sequência



Elimina uma sequência de tipo 12 13 14 ...
A menos de alguma configuração
É definido pela fórmula $n = n + 1$

Paras / Impares



Define a quantidade de números pares ou ímpares a serem escolhidos

Casa Horizontal / Vertical



Elimina de acordo com a casa horizontal ou vertical
Depende de cada tipo de jogo

Base de Resultados



Elimina de acordo com os resultados que já foram
Informe o parâmetro de eliminação

Números Primos



Elimina pela quantidade de números primos escolhidos
São números naturais maiores que 1, que possui apenas dois divisores

Números Invertidos



Elimina pelo inverso do número
Trabalhe com dois algarismos de 00
São algarismos invertidos, e resulta como apenas, tipo 34 44 ...

Sequência Fibonacci



Elimina pela sequência de Fibonacci
Sequência de números inteiros começando com zero, em que cada termo subsequente é soma dos dois anteriores.

Múltiplos x



Elimina pelo múltiplo de algum número
São números dividíveis por X que resulta zero
Ex: Múltiplos de 3 204, 216 ...

Linha Regional



Elimina de acordo com uma sequência de pontuação em cada linha
Depende do layout do volante de cada jogo
A pontuação deve ser seguida

Coluna Regional



Elimina de acordo com uma sequência de pontuação em cada coluna
Depende do layout do volante de cada jogo
A pontuação deve ser seguida

4.1. Filtros

Filtros

4.1. Filtros

1. Contextos

1.1. Objetivo

1.1.1. Reduzir jogos

1.2. Finalidade

1.2.1. Eliminar jogos desnecessários

1.2.1.1. São jogos que estatisticamente tem pouca relevância

2. Filtros

2.1. Dezenas

2.1.1. Elimina um ou conjunto de dezenas

2.1.2. Tem que ser o conjunto inteiro

2.2. Soma

2.2.1. Elimina através da soma das dezenas

2.3. Sequência

2.3.1. Elimina uma sequência do tipo 12 13 14 ... N, através de algumas configurações

2.3.2. É definido pela fórmula $n = n + 1$

2.4. Pares / Ímpares

2.4.1. Define a quantidade de números pares ou ímpares a serem eliminados

2.5. Casa Horizontal / Vertical

2.5.1. Elimina de acordo com a casa horizontal ou vertical

2.5.2. Depende de cada tipo de jogo

2.6. Base de Resultados

2.6.1. Elimina de acordo com os resultados que já saíram

2.6.2. Informo o parâmetro de eliminação

2.6.2.1. > maior

2.6.2.2. < menor

2.6.2.3. e assim por diante ...

2.7. Números Primos

2.7.1. Elimina pela quantidade de números primos informada

2.7.2. São números naturais maiores que 1, que possui apenas dois divisores

2.7.2.1. 1

2.7.2.2. Ele mesmo

2.8. Números Inversos

2.8.1. Elimina pelo inverso do número

2.8.1.1. Ex: 15 / 51

2.8.2. Trabalha com dois algarismos 00 00

2.8.3. Dois algoritmos semelhantes, é tratado como apenas, tipo 33, 44 ...

2.9. Sequência Fibonacci

2.9.1. Elimina pela sequência de Fibonacci

2.9.2. Sequência de números inteiros começando com zero (0), no qual cada termo subsequente é soma dos dois anteriores

2.9.2.1. 0,1

2.9.2.1.1. 1

2.9.2.2. 0,1,1

2.9.2.2.1. 2

2.9.2.3. 0,1,1,2

2.9.2.3.1. 3

2.10. Múltiplos X

2.10.1. Elimina pelo múltiplo de algum número

2.10.1.1. O X representa qualquer número

2.10.2. São números divisíveis por X que resulta zero

2.10.3. Ex: Múltiplo de 3 (06,18,24 ...)

2.11. Linha Regional

2.11.1. Elimina de acordo com uma sequência de pontuação em cada linha

2.11.2. Depende do layout do volante de cada jogo

2.11.3. A pontuação deve ser seguida

2.12. Coluna Regional

2.12.1. Elimina de acordo com uma sequência de pontuação em cada coluna

2.12.2. Depende do layout do volante de cada jogo

2.12.2.1. Como exemplo, no Dia de Sorte temos a primeira coluna com linha a mais

2.12.3. A pontuação deve ser seguida

3. Artigos

3.1. Listagem de vários artigos sobre filtros

Link: <https://www.jogaloterias.com.br/categoria/filtros>