

交易练习者，成为高手的加速器

新起点

弱肉强食，适者生存，这是自然选择的法则；在期货和股票市场，高手割韭菜，这是投机领域中的竞争法则。韭菜无疑是悲哀的，但练就一个高手，那不是一蹴而就的事情，它需要长期而艰苦的砺炼，要赔钱，要流泪，要流血甚至要死人。有没有不赔钱，不流泪，不流血而又快速成为高手的方法吗？有，它就是“交易练习者”软件。

软件名称：交易练习者

软件版本：V4.5

软件性质：基本功能免费，高级功能收费

下载地址：<http://www.tradingexer.com/apppub/tex/TEExSetup.zip>

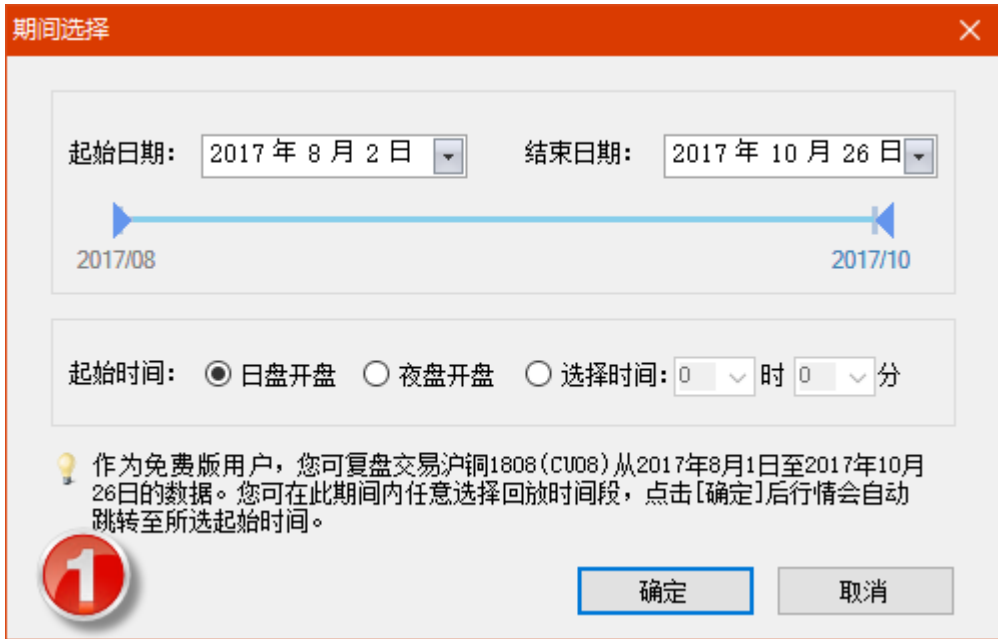
交易练习者是一个用过往的历史行情快速检验你交易理念，交易规则或交易系统的软件，当然了，如果你还没有形成这些，通过使用它进行大量的练习，它也可以让你在短时间内形成自己的交易规则或交易系统

一、自动回放或手动回放，根据需要控制回放速度

软件可以自由设定行情的起止时间。在“功能栏”的“品种”选项卡上选择一种品种，在工具栏上点击“期间”，在打开的“期间选择”对话框(如图 1)上选择历史行情的起止点，点击“确定”即可调入该历史行情起点以前的走势。接下来，选择自动回放或手动回放，我们就可以模拟操作起点以后的行情了。

1.自动回放。点击工具栏上的“开始”按钮可以进行自动回放，自动回放的速度可以通过拖动工具栏上的“速度”滑块进行调节。如图 2 所示，回放可以在包括

分时走势图等多个周期的窗口中同步进行。

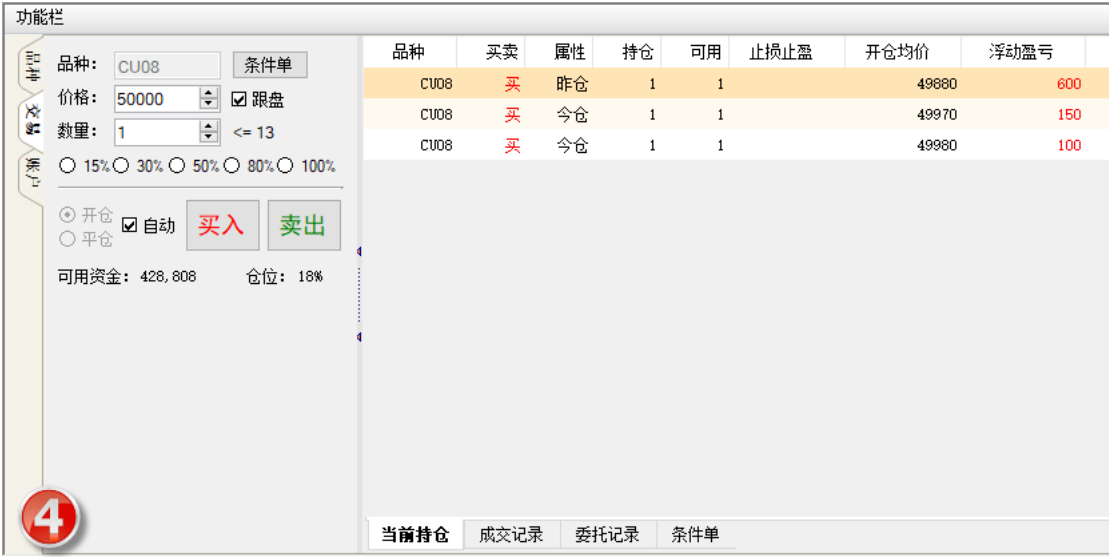


2.手动回放。自动回放常用在“鸡肋”行情，或者你已经开仓等待上涨的时候快速回放，如果行情到了开平仓等关键时刻，我们可以使用手动回放慢慢载入行情。使用快捷键 Ctrl 加左右方向键可以手动前进或后退，也可以点击窗口左上角的左右箭头进行手动回放(如图 3)。

二、丰富的下单以及止损止盈功能，模拟交易如同真实交易

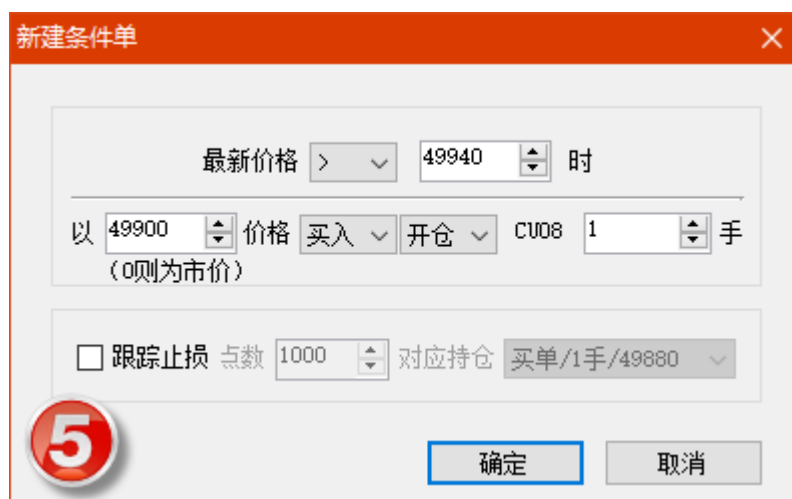
在软件中，我们可以通过常规的方法下单，也可以设置开平仓条件自动下单，

还可以通过在行情页面上画一些价格线自动下单。一句话，真实交易中的下单功能，交易练习者软件全都有。



1.如图 4 所示，在“功能栏”的“交易”选项卡，点击“买入”和“卖出”按钮，就可以进行开平仓操作，这是最常规的下单方法。

2.在“交易”选项卡的“条件单”页面，右键点击，选择“新建条件单”，在打开的“新建条件单”对话框上可以设置价格条件(如图 5)，这样当价格达到我们设定的条件后，软件会自动开平仓。



3.通过在行情页面画一些价格水平线，当行情价格达到我们画的这些价格线时，软件会自动开平仓，这就是软件的画线下单功能。在窗口中点击右键，选择“画线下单”打开“画线下单”工具条，如图 6 所示，点右买、卖、止、反可在软件界面上画开仓线，平仓线，止损上盈线和反手线。



三、强大的交易分析报告，是快速完善交易规则或交易系统的必备利器

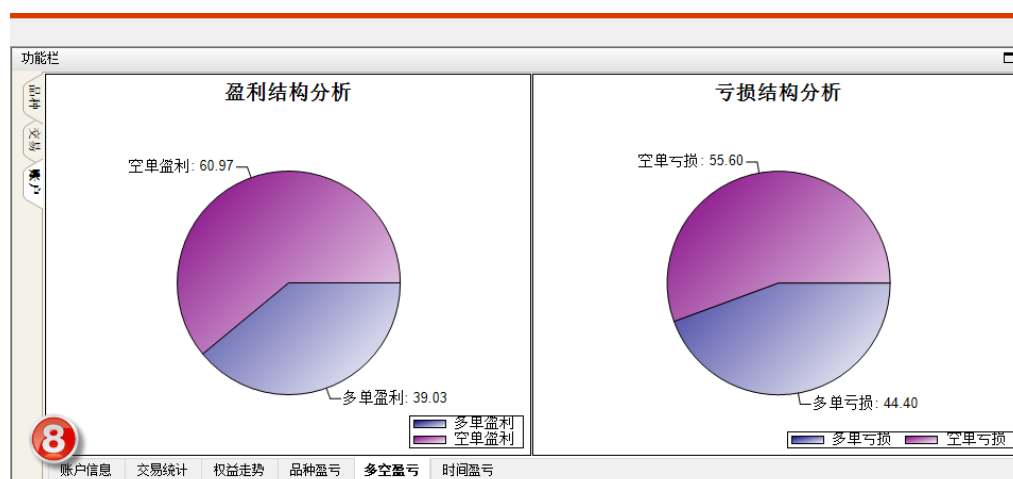
交易分析报告从多个方面对你在过去一段时间内的交易状况进行了评估，打造这份报告的，不是别人，正是你自己。它不是简单的数据罗列，是你交易理念、

交易规则和交易系统正确与否的直接反应,是一份交易诊断书。用好这份诊断书,它可以让你快速完善自己的交易规则或交易系统,让你少走弯路,节约更多的时间和金钱。

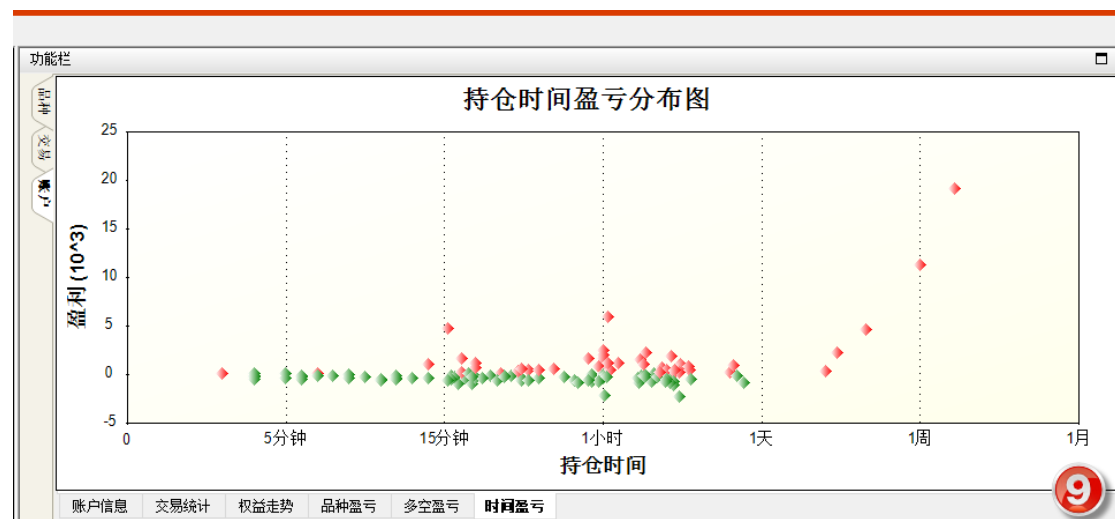
1.权益走势图反映了一段交易时间你的资金走势图。如图 7 所示,这个资金曲线不是太完美,回撤太大,我们需要的是随着时间的推移,资金按 45 方面向上走。这才是长期稳定盈利的资金曲线。



2.多空盈亏图告诉我们做多做空的盈利与亏损结构(如图 8)。对于盈利的操作,要改变规则让它发扬光大,对于亏损的操作,要设置更加严谨的止损,控制它的风险。



3 时间盈亏分析图，可以发掘最适合您的交易周期。如图 9 所示，这份时间盈亏图告诉我们，我们的大部分利润，来自于 1 天以上 8 天以下的持仓。



4. 品种盈亏分析图，反映了你对交易品种的把握能力，它告诉我们，应该常做有把握的品种。

《孙子兵法》在“形篇”中说：“故善战者，立于不败之地，而不失敌之败也。是故胜兵先胜而后求战，败兵先战而后求胜。”，意思是说，会打战的将军，必须先有打胜战的把握而后才发起战争。在股票和期货市场上，大多数人之所以赔钱，之所以被市场淘汰，都是还没有形成自己的方法就一头扎进实战了，最后钱赔完了，才知道败兵先战而后求胜的道理，才知道要长期而稳定的盈利，必须要“先胜而后求战”，而这种先胜的条件，就是要有立于不败这地的交易规则或交易系统，而交易练习者软件，正是你检验和练就一个立于不败之地交易规则和交易系统的最好法宝。

QQ 群：275199663(交易天天向上)后续将提供本软件的视频教程

软件开发 QQ：2961243556