

Notiuni de baza

- Instalarea terminalului
- Deschiderea conturilor
- Autorizarea
- Sistemul de securitate
- Actualizarea in timp real

Setarile terminalului client

- Tabul server
- Tabul grafice
- Tabul obiecte
- Tabul trade
- Tabul Expert Advisors
- Tabul email
- Tabul Publisher
- Tabul Events

Interfata cu utilizatorul

- Meniul principal
- Barele de instrumente
- Fereastra Market Watch
- Fereastra Data
- Fereastra Navigator
- Fereastra Terminal
- Fereastra Tester
- Navigare rapida

Utilizarea graficelor

- Deschiderea graficelor
- Setarea graficelor
- Managementul graficelor
- Printarea graficelor
- Sabloane, profile

Analize

- *Obiecte grafice*
- *Indicatori tehnici*

Tranzactionarea

- Tipuri de ordine
- Trailing stop
- Tipuri de executie
- Pozitii de tranzactionare

Tranzactionarea automata

- Expert Advisorii
- Testarea unei strategii
- Optimizarea expertilor
- Indicatori personalizati
- Scripturi

Instrumente

- Centru date istorice
- Exportarea cotatiilor
- Variabile globale
- Specificatiile contractului
- Suport lingvistic

Analize

Indicatorii tehnici si studiile liniare sunt introduse in platforma in scopuri analitice. Aceste obiecte sunt introduse direct pe grafic si permit previzionarea schimbarilor viitoare de pret. Astfel, indicatorii sunt introdusi automat iar studiile grafice se construiesc manual. De aceea, cand lucram cu studii liniare, trebuie sa le trasam corespunzator. Parametrii indicatorilor pot fi de asemenea setati manual. Indicatorii tehnici pot avea setari diferite pentru simboluri si perioade diferite.

Utilizarea indicatorilor tehnici si a studiilor liniare permite deschiderea si inchiderea la preturi cat mai avantajoase a tranzactiilor, plasarea si modificarea ordinelor in asteptare. Mai mult, folosirea tehnicilor de analiza permite indeplinirea activitatilor sistematice de tranzactionare si reducerea in acest mod a influentei emotiilor umane. Impreuna cu indicatorii tehnici, indicatorii predefiniti, programati in MetaQuotes Language 4 (MQL 4) pot fi folositi in scopuri analitice. Nu se pot programa studii liniare sau produse similare in MQL 4.

Obiecte Grafice

Obiectele grafice sunt obiecte din platforma ce se introduc manual pe grafic. Aceste obiecte sunt folosite in scopuri analitice. Ele includ:

- **Line Studies** – linii si forme geometrice variate ce pot fi introduse pe graficul pretului sau a indicatorilor. Ele includ linii de suport/rezistenta, linii de trend, cat si Fibonacci, Gann, Andrews`tools, etc. Mai multe detalii despre studiile liniare pot fi gasite in sectiunea cu acelasi nume;
- **Shapes** – forme geometrice (dreptunghi, triunghi si elipsa) ce permit marcarea anumitor zone de pe graficul pretului;
- **Arrows** – sagetile si semnele permit marcarea punctelor importante de pe grafic;
- **Text** – text destinat pentru adaugarea comentariilor pe grafic;
- **Text Label** – text destinat pentru adaugarea comentariilor si plasarea la coordonatele ferestrei graficului. Text Label nu se deplaseaza cand se deruleaza graficul.

Toate obiectele sunt grupate in meniul "Insert" si in bara de instrumente "Line Studies". Se selecteaza obiectele din lista si se stabileste un punct pe grafic (sau in fereastra indicatorului), unde dorim sa-l introducem.

Atentie: Pentru a introduce mai multe obiecte, trebuie sa alegeti mai multe puncte. Obiectele nu vor aparea in grafic pana cand nu sunt setate toate punctele.

Dupa ce obiectele au fost create, ele pot fi mutate sau modificate. Pentru aceasta, trebuie mai intai sa selectam obiectul. In cazul in care "selectati obiectului cu un singur click de mouse" parametrul este setat in setarile terminalului, trebuie sa faceti click pe butonul din stanga al mouse-ului pentru orice element al obiectului. Daca nu, se poate folosi dublu click. Obiectul este considerat ca fiind selectat daca apare o zona marcata sau marginea acestuia. Zonele marcate sunt destinate pentru miscarea obiectelor si schimbarea parametrilor de afisare. Astfel, de exemplu, pentru a schimba locul Fibonacci Fan, trebuie sa tinem centrul zonei marcate cu butonul din stanga al mouse-ului si sa miscam cursorul. Prin miscarea oricarui punct de extrema va rezulta schimbarea afisarii parametrilor. Platforma permite copierea diferitelor obiecte foarte repede. Pentru aceasta, trebuie sa selectam obiectul, tinem apasat tasta Ctrl, apasam pe obiectul caruia dorim sa-I facem o copie si deplasam cursorul unde dorim sa copiem.

Toate obiectele introduse in grafic devin nefolositoare mai devreme sau mai tarziu si se pot sterge prin comenzile din meniul contextual. Altfel, tasta Backspace permite stergerea in serie a obiectelor. Cu toate acestea, obiectele sterse pot fi memorate. Pentru aceasta este necesar sa efectuam comanda "Undo Delete"

din meniul contextual al obiectului, comanda din meniul "Charts — Objects — Undo Delete", sau apasand concomitent tastele Ctrl + Z.

Proprietatile Obiectelor

Fiecare obiect are proprietati specifice. Proprietatile pot sa difere de la un obiect la altul. Pentru a gestiona proprietatile unui obiect, trebuie sa selectam obiectul si sa executam comanda "Properties...", din meniul contextual, comanda din meniul "Charts — Objects — Objects List" , Dupa aceasta, se va deschide fereastra cu numele obiectului ce va contine mai multe sectiuni. Setarile generale ale obiectului sunt plasate in sectiunea "Common". Urmatoarele informatii sunt disponibile aici:

- **Name** – denumirea unica a obiectului intr-un grafic, care se seteaza automat pentru obiect. Poate fi modificata daca un alt nume se introduce in acest camp. Acest nume usureaza identificarea obiectului dintre alte obiecte de acelasi tip.
- **Description** –descrierea/textul unui obiect ce serveste pentru identificarea lui printre alte obiecte de acelasi tip;
- **Style** – stilul obiectului. Culoarea, forma si grosimea liniilor pot fi selectate de aici;
- **Draw object as background** – afisarea obiectelor ca fundal, in spatele graficului. Fiind activata, aceasta optiune prevede umplerea obiectelor ca forme grafice si canale, (exceptie Canalele Fibonacci) cu culoare.

Coordonatele punctelor de control ale obiectului de pe grafic pot fi modificate in sectiunea "Parameters". Coordonatele de timp ale punctelor de control ale obiectului vor fi introduse in campul "Time", iar coordonatele pentru pozitionarea pe axa verticala a unui grafic sau a unui indicator vor fi completate in campul "Value". Un obiect poate avea de la unu pana la trei coordonate. Pentru unele obiecte, optiuni suplimentare sunt folosite in sectiunea "Parameters":










- **Angle in degrees** - unghiul exprima in grade, format de panta obiectului;
- **Scale** – rata dintre unitatile pe axa verticala (pips) si axa orizontala (bare) ale obiectului. De obicei, numarul pixelilor a unei unitati pe axa orizontala (timp) difera de cel al axei verticale (pretul) cand se afiseaza graficul. Scalarea one-to-one egaleaza numarul pixelilor de pe verticala respectiv orizontala. Pentru unele obiecte, schimbarea parametrilor modifica raportul pixelilor.
- **Arrow code** – codul obiectului;
- **Ray** – afiseaza vectorial linia de trend a obiectului;
- **Anchor** – Unul din colturile graficului in care este pozitionat campul de text;
- **X-distance** – distanta orizontala in pixeli dintre un colt al ferestrei si campul de text ;
- **Y-distance** – distanta verticala in pixeli dintre un colt al ferestrei si campul de text;









Modul de vizualizare a obiectelor pentru diferite interval de timp poate fi modificat in sectiunea "Visualization". Obiectul poate fi vazut apoi doar pentru intervalul de timp selectat. Acest lucru poate fi folositor cand instrumentele au setari diferite pentru perioade de timp diferite. Sectiunea pentru nivelele "Fibonacci" este folosita special doar pentru intrumentele Fibonacci. Lista nivelelor instrumentului este precizata aici sub forma unui tabel. Valoarea nivelelor poate fi modificata sau stearsa (cu butonul "Delete"). Un nou nivel poate fi adaugat prin apasarea butonului "Add". La acesta, daca se adauga "(%\$)" in campul "Description", pretul corespunzator acestui nivel va aparea pe grafic. Butonul "Default" reseteaza la valoarea initiala. Campul "Style" permite setarea culorilor, aspectului si grosimea nivelelor obiectului ce sunt localizate in partea de jos a sectiunii.


Studii liniare

Studiile liniare reprezinta linii si forme geometrice variate ce pot fi introduse in graficul pretului sau a unui indicator. Acestea includ linii de suport si rezistenta, linii de trend, cat si instrumente ca Fibonacci, Gann si Andrew. .

Studiile liniare sunt pot fi introduse din meniul "Insert" si din bara de instrumente "Line Studies" a terminalului. Pentru a introduce un obiect, trebuie sa apasati butonul corespunzator din bara de instrumente (butoanele se afla in coloana din stanga a tabelului) sau executand o comanda din meniu.


	Meniul de comanda	Descriere
	Linia orizontala	Linia orizontala poate fi folosita pentru a marca diferite nivele, in particular cele de suport si rezistenta. Trebuie sa se stabileasca un punct pentru ca obiectul sa fie introdus.
	Linia verticala	Linia verticala poate fi folosita pentru a marca diferite limite pe axa timpului pentru a compara semnalele indicatorilor la modificarile preturilor. Trebuie sa se stabileasca un punct pentru ca obiectul sa fie introdus.
	Linia de trend	Linia de trend ajuta la identificarea tendintei pretului. Doua puncte trebuie stabilite prin care se va trasa linia trendului.
	Linia trendului folosind unghiuri	Linia trendului prin unghiuri ajuta la identificarea tendintei pretului. Spre deosebire de linia de trend simpla, pentru cea unghiulara trebuie setat un unghi pentru ca aceasta sa fie trasata. Doua puncte trebuie stabilite prin care se va trasa linia trendului.
	Canalulu unei regresii liniare	Regresia liniara este o metoda de analiza statistica folosita pentru previzionarea valorilor viitoare pe baza datelor existente. Daca trendul este ascendent, putem face o presupunere logica, ca urmatoarea bara de pret va fi un pic mai sus decat cea precedenta. Metoda de regresie liniara ne ofera o demonstratie statistica a unei astfel de concluzii logice. Doua puncte trebuie stabilite pentru a putea desena acest instrument.
	Canal echidistant	Liniile canalului echidistant sunt intotdeauna paralele. Doua puncte trebuie stabilite pentru a putea desena acest instrument.
	Canalul abaterilor standard	Abaterea standard reprezinta o masurare a volatilitatii bazata pe metode statistice. Abaterea standard influenteaza latimea canalului. Doua puncte trebuie stabilite pentru a putea desena acest instrument.
	Linia Gann	Linia Gann reprezinta o linie de trend trasata la un unghi de 45 grade. Doua puncte trebuie stabilite pentru a putea desena acest instrument.
	Evantaiul Gann	Evantaiul Gann reprezinta un set de linii desenate dintr-un punct la diferite unghiuri. Gann considera ca linia de trend 1x1 (45 grade) este una destul de importanta. Daca curba pretului este peste aceasta linie, piata este considerata a fi una crescatoare (bull), daca este dedesupt este o piata descrescatoare (bear). Gann considera ca vectorul 1x1 este o linie de suport importanta pentru un trend ascendent, iar o

		spargere acestei linii – este un semnal important de intoarcere. Trebuie considerat un punct pentru desenarea evantaiului Gann.
	Grila Gann	Liniile grilei Gann sunt desenate la un unghi de 45 grade. Lines of the Gann Grid are drawn at an angle of 45 degrees. Doua puncte trebuie stabilite pentru a putea desena acest instrument.
	Retragerea Fibonacci	Leonardo Fibonacci este considerat a fi descoperit secventa de numere in care fiecare numar reprezinta suma precedentelor doua: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144 etc. Fiecare numar este aproximativ mai mare de 1,618 ori decat precedentul si fiecare numar reprezinta 0.618 din cel urmator. Instrumentul poate fi trasat in doua puncte care determina linia de trend. Pentru aceasta, liniile horizontale corespunzatoare liniei de trend ce reprezinta nivelele Fibonacci (retragerile) la 0.0%, 23.6%, 38.2%, 50%, 61.8%, 100%, 161.8%, 261.8% si 423.6% sunt desenate automat.
	Canalul Fibonacci	Pentru a desena acest instrument, un canal se foloseste a carei latime este considerata ca un tot. Apoi la distantele definite de secventa Fibonacci, liniile paralele se deseneaza incepand cu distanta 0.618 din latimea canalului apoi 1.000, 1.618, 2.618, 4.236, etc. Doua puncte si latimea canalului de baza trebuie setate pentru desenarea acestui instrument.
	Zonele de timp Fibonacci	Zonele de timp Fibonacci reprezinta o linie verticala plasata pe fiecare intervale Fibonacci: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, etc. Este considerat ca modificarile semnificative ale pretului sa se intample langa aceste linii. Acest instrument se poate desena intre doua puncte ce definesc un interval.
	Evantaiul Fibonacci	Evantaiul Fibonacci este desenat prin doua puncte care definesc linia de trend. Apoi o linie verticala “invizibila” este trasata prin cel de-al doilea punct. Apoi trei linii de trend sunt trasate din primul punct, aceste linii de trend intalnind linia verticala invizibila la nivelele Fibonacci 38.2%, 50% si 61.8%. Se considera ca modificarile semnificative de pret se vor intampla langa aceste linii.
	Arcele Fibonacci	Instrumentul numit Fibonacci Arcs este trasat prinn doua puncte ce definesc linia de trend. Apoi sunt trasate trei arce avand centrul in cel de-al doilea punct, aceste arce intalnindu-se la nivelele Fibonacci 38.2%, 50% si 61.8%. Se considera ca modificarile semnificative de pret se vor intampla langa aceste arce.
	Extinderea Fibonacci	Fibonacci Expansion este trasat prin trei puncte ce circumscriu doua valori. Apoi trei linii intalnesc cel de-al treilea presupus val la nivelele Fibonacci 61.8%, 100%, si 161.8%. Se considera ca modificarile semnificative de pret se vor intampla langa aceste linii.
	Furca lui Andrew	Acest instrument este desenat in trei puncte si reprezinta linii de trend paralele. Prima linie de trend incepe din punctul cel mai din stanga (este un varf sau canal important) si este

		desenat precis printre cele doua puncte din dreapta. Linia reprezinta "manerul" furcii. Apoi cea de-a doua si a treia linie de trend trec prin punctele cele mai din dreapta (varf sau canal semnificativ) trasate parallel cu prima linie de trend. Aceste linii sunt "dintii" furcii. Andrews' Pitchfork se interpreteaza normal ca linii de suport si rezistenta.
	Liniiile ciclurilor	Acest instrument reprezinta un rand de linii verticale trasate la intervale egale. Normal, o unitate corespunde cu un ciclu. La sfarsitul acestor linii sunt considerate ciclurile viitoare. Instrumentul este desenat prin doua puncte care definesc marimea unui interval.

Indicatori Tehnici

Indicatorii tehnici sunt estimatori matematici ale pretului actiunii si/sau a volumului cu scopul de a previziona modificarile viitoare ale pretului. Deciziile despre cum si cand se deschide sau inchide o pozitie se pot lua pe baza semnalelor oferite de indicatorii tehnici. In conformitate cu functionalitatile lor, indicatorii pot fi impartiti in doua grupe: Indicatori de trend si oscilatori. Indicatorii de trend ajuta la identificarea directiei pretului si detecteaza momentele de intoarcere sincronizat sau cu intarziere. Oscilatorii permit gasirea momentelor de intoarcere inainte sau sincronizate cu pretul.

Indicatorii sunt atasati graficului din fereastra "Navigator" prin tehnica Drag`n`Drop, prin executarea comenzii din meniul "Insert — Indicators", sau prin apasarea butonului  al barei de instrumente "Charts". Un indicator tehnic, poate fi afisat intr-o fereastra separata ce are o scala specifica (de exemplu MACD) sau poate fi introdus direct pe graficul pretului (de exemplu Media mobila). In cazul acestora, indicatorul poate fi afisat nu doar pentru datele pretului cat si pentru derivate ale acestuia (Pretul mediu, pretul caracteristic, pretul de inchidere ponderat), cat si pentru alti indicatori. De exemplu, se poate trasa Media mobila pentru Awesome Oscillator, si se obtine in acest fel, o linie de semnal aditional la AO. Pentru a face aceasta, mai intai trebuie sa introduceti indicatorul AO iar apoi, folosind tehnica Drag`n`Drop, introduceti MA pe AO si selectati optiunea "Previous Indicator Data" din setarile optiunii "Apply to". Daca optiunea "First Indicator Data" este selectata, MA se va forma pe baza datelor primului indicator introdus, care poate fi altul decat AO.

In afara parametrilor analitici, putem sa alegem culoarea pentru diverse elemente, grosimea liniilor si marimea semnelor folosite, dintre setarile indicatorului. Mai mult, modul de vizualizare a obiectelor pentru diferite intervale de timp poate fi modificat in sectiunea "Visualization". In cadrul acesteia, indicatorul va fi afisat pe intervalul de timp ce a fost selectat. Aceasta functie este folositoare daca instrumentul are setari diferite pentru intervale de timp diferite. Folosind optiunea "Show in the Data Window" din cadrul aceleiasi sectiuni, putem gestiona modul de vizualizare a informatiilor despre indicatori in "Data Window".

Toate setarile pot fi modificate. Pentru acest lucru, trebuie sa selectam indicatorul dorit din fereastra "Indicators List" si sa apasam butonul "Edit" sau sa executam comanda "Properties..." din meniul contextual al indicatorului. Meniul contextual al indicatorului poate fi activat prin apasarea butonului din dreapta mouse-ului asupra unei linii, semn sau diagrama, corespunzatoare indicatorului dorit. Pentru a sterge un indicator, trebuie sa executam comanda "Delete Indicator" din meniul contextual sau comanda "Delete Indicator Window" de pe grafic sau din meniul contextual al indicatorului. Comanda "Delete Indicator Window" inchide fereastra indicatorului.

Atentie: Avand cursorul plasat langa o linie, semn, sau pe marginea histogramei indicatorului putem determina valoarea acelui indicator in punctul respectiv.