

为什么好的股票磨底很长—为什么有些股票的走势像锯齿一样非常工整，有些股票就像一支笔乱画的一样？这两种走势有什么区别吗-股识吧

一、为什么股票会横盘这么久？

横盘整理行情是由以下三种情况形成的：1、下跌行情形成的横盘整理。

2、收敛三角形形成的横盘整理。

3、上涨行情形成的横盘整理。

横盘整理行情突破方向的形成概率：横盘整理往往是变盘的前奏曲，特别是股价经过一定下跌过程后的横盘整理，很容易形成阶段性底部，下跌行情形成的横盘整理行情结束时，绝大多数情况将选择向上突破，其概率约占90%左右。

收敛三角形形成的横盘整理由于其形态特征是上涨高点不断下移、下跌低点不断抬高。

这种形态在大多数情况下会延续原有的趋势选择突破方向，只有四分之一的概率会演变成与原来运行趋势相反的走势。

扩展资料：投资策略1、在低位振荡行情中，投资者应多关注买入信号，卖出信号可适当忽略，因为一旦低位震荡结束后，迎来的将是一段时间的拉升，且已经在低位了，下跌的可能性较小；

2、对于中位振荡行情来说，这个时候的应对策略是，涨幅变大后可及时卖出，有上涨趋势可及时买入，因为此时上涨、下跌谁都无法预测；

3、在上升行情振荡，一般来说，这类股票都有一定的上升规则的，当上升到上面明显存在高压时，可卖出；

4、在下降通道中运行时，这种情况下，如果你不是短线高手，建议最好不操作，此时下降之势是必然，只能寻求震荡时的差价。

参考资料来源：百度百科-横盘参考资料来源：百度百科-横盘整理

二、为什么有的股票的市盈率非常高，高到好几百甚至上千数

市盈率是某种股票每股市价与每股盈利的比率。

市场广泛谈及市盈率通常指的是静态市盈率，通常用来作为比较不同价格的股票是否被高估或者低估的指标。

用市盈率衡量一家公司股票的质地时，并非总是准确的。

一般认为，如果一家公司股票的市盈率过高，那么该股票的价格具有泡沫，价值被高估。

当一家公司增长迅速以及未来的业绩增长非常看好时，利用市盈率比较不同股票的投资价值时，这些股票必须属于同一个行业，因为此时公司的每股收益比较接近，相互比较才有效。

市盈率是很具参考价值的股市指针，一方面，投资者亦往往不认为严格按照会计准则计算得出的盈利数字真实反映公司在持续经营基础上的获利能力，因此，分析师往往自行对公司正式公布的净利加以调整 所以得看股价和公司的盈余。

股价是主力和散户可以影响的，公司的盈余这个要看公司的发展了

三、为什么有些股票的走势像锯齿一样非常工整，有些股票就像一支笔乱画的一样？这两种走势有什么区别吗

你可以去仔细留意一下，走的锯齿状的我叫他心电图股票，一般是盘子特别大比如工商银行；

或者关注的人特别少，交易间隔时间很长 这两类股票~有些股票的走势你会发现很平滑，这说明该股交易比较活跃其实你把很多股票调出来看一看，在股票成交量很低的时候，大部分股票都会走心电图行情，当某一天主力突然拉盘的时候，立刻走势线就平滑了~

四、股票中的磨底是什么意思

就是在反复筑底的意思，这样的底部牢靠以后拉起来会疯狂

五、为什么很多有利好的股票反而去下跌

1.基本面信息和股价不是绝对关系2.股票的涨跌，基本面的信息只决定他的根本质量，而不是直接决定因素。

3.直接决定因素，第一是筹码面，意思就是持有这家股票大多流通股份的人是主力还是散户，如果是主力，易涨难跌，如果是散户，易跌难涨。

然后，如果是主力的话是哪一种类型的主力。

国家队，法人机构，外资这类型的主力，股票确定上涨趋势后，就会沿着固定的均线上涨，正乖离过大就会拉回，比如茅台，格力的六十日均线。

但如果主力是牛散，游资，私募之类，股性就会较为活跃，来回波动大，需要更多的方法去判断买卖。

4.直接决定因素，第二是技术面，技术面不是网上泛泛而谈的什么技术指标，K线组合这些，而是量价，趋势，波浪，时间转折等等，这些东西是主力进出的痕迹，可以最快捷的判断要涨要跌或者要盘整。

关于利好，你可以想想这个逻辑，不管什么利好消息，公司老板大股东甚至是行业对手或者调研过得机构都会比看公告看新闻的你先知道吧。

那么是好事情，他们就会先买，股价就会先涨。

等利好公布出来就出货给后知道消息进入的人，所以有利好反而下跌。

比如赣锋锂业之前公布三季报利润大涨106%当天跳空跌4%.到现在接近20%。

就是这个套路还有什么不懂可以追问

参考文档

[下载：为什么好的股票磨底很长.pdf](#)

[《股票型基金需要多久》](#)

[《只要钱多久能让股票不下跌吗》](#)

[下载：为什么好的股票磨底很长.doc](#)

[更多关于《为什么好的股票磨底很长》的文档...](#)

声明：

本文来自网络，不代表

【股识吧】立场，转载请注明出处：

<https://www.gupiaozhishiba.com/chapter/1674490.html>