

## 股票小数点后有三位的是什么原因通达信软件问题 均线数值都是精确到小数点后3位 能不能修改成小数点后2位 谢谢！ -股识吧

### 一、通达信软件问题 均线数值都是精确到小数点后3位 能不能修改成小数点后2位 谢谢！

cyc5 : CYC(5) , PRECIS4 ;  
cyc13 : cyc(13) , PRECIS4 ;  
cyc34 : cyc(34) , PRECIS4 ;  
cyc0 : MAXCYC , colorff9900 , PRECIS4 ;  
修改均线MA , 我举例是成本均线CYC。  
PRECIS4这个就是修改小数点后位数的。  
“ 4 ” 就是4位 , 你改成 “ 2 ” 就是2位。  
PRECIS2。

### 二、股市中三后有三是什么意思..

三天涨停以后会调整三天左右.

### 三、群里的人说股票都是只说最后3个数字 , 都不知道是600开头 还是000开头还是300开头

一般情况下 , 只说后三位是60 ( 沪 ) 开头 , 说后四位的是00 ( 深 ) 开头的 ,

### 四、小数点后三位 , 那么测量结果的精度是多少 , 有没有 精确到千分位

## 五、在炒股中的“低三出高三进”，请问是什么意思？希望答案详细清楚一些。

楼主，你好，这问题是根据股票的基本面而买卖股票，但中国目前来说还是政策市，政策好了，大盘就涨，个股就普涨，而且有个怪现象，越是涨的股票越有人买，基本面好的股票，反而没人去理会，毕竟盘子太大，比如银行类股，书上的知识是不错，但也不能全按书中操作，只能作为参考，以后的股市可能什么随着时间的推移而注重基本面，就向国外一样，但目前还不是，因为中国的有些蓝筹股稍微好点就乱圈钱，所以也是不看好的因素之一，希望对你有帮助，如还有疑问可继续追问，随时欢迎哦！

## 六、谈一谈，在什么情况下小数点的位置，才会发生变化，会发生怎样的变化

小数点向右移动一位、两位、三位 . . .  
. . . 原数就扩大到原来的10倍、100倍、1000倍 . . . . . ;  
小数点向左移动一位、两位、三位 . . .  
. . . 原数就缩小到原来的1/10倍、1/100倍、1/1000倍 . . . . . 。

## 七、有的股票买卖数字后面有灰色的数字，是什么意思

灰色的数字表示成交笔数，在股票成交明细中，左起第一列是成交时间，一般15秒公布一次，第二列是成交价，第三列是成交手数，如果是主动性买入成交就显示成红色和一个向上的箭头，如果是主动性卖出成交就显示成绿色和一个向下的箭头，第四列是成交笔数，也就是总共有多少笔委托成交，通过成交手数和对应的笔数，可以大略的估计出成交参与方有没有机构，大户还是全是散户。

1、逐笔成交一般显示的数据格式为在几分几秒以多少价格分几笔成交了多少手。在这里我们注意的是成交手数有时候是带小数点的，这是因为股票买进的股数最少是100股，委托的股数也应是100的整数倍，卖出却没有限制，因此成交的手数会有小数点。

另外一点就是如果在成交价格 and 手数前面没有显示，则一半是默认的1笔。

2、分时成交一般显示的数据格式为在几分几秒以多少价格成交了多少手。这里需要注意的是成交手数永远是整数，不会出现小数点数字。

3、一个孤独的数字是缺乏意义的，但是一些连续的数字则是充满想像的。一般来说，成交笔数越少，金额越大，表示成交比较强势，反之是弱势。尤其是成交笔数比较大而集中的时候，表示有大资金活跃迹象，该股出现价格异动的概率就大，应该引起投资者的注意。而如果半天也没人买或者都是一些小单子在进行交易，则至少短期不大可能成为好股。

4、交易数据三维元素----数量、价格和笔数。不陌生的是前面两个，笔数就是交易批次。在数量一定的前提下，笔数少说明交易力度强，反之就弱。笔数的变动与数量方向一致，交易为常态，反之就是非常态。这些可以慢慢去领悟，为了提升自身炒股经验，新手前期可以用个牛股宝模拟炒股去学习一下股票知识、操作技巧，对在今后股市中的赢利有一定的帮助。希望可以帮助到您，祝投资愉快！

## 八、保留三位有效数字是什么意思 把0.0857和0.0258保留

0.086 0.026

### 参考文档

- [下载：股票小数点后有三位的是什么原因.pdf](#)
- [《股票tick多久一次》](#)
- [《卖出的股票钱多久能到账》](#)
- [《股票型基金需要多久》](#)
- [《一个股票在手里最多能呆多久》](#)
- [《股票账户重置密码多久生效》](#)
- [下载：股票小数点后有三位的是什么原因.doc](#)
- [更多关于《股票小数点后有三位的是什么原因》的文档...](#)

??  
<https://www.gupiaozhishiba.com/read/16335628.html>