

4. Módulo Análises

Contexto

Visa fazer a conferência de jogos, simulações e filtragens de jogos

Em tese para análise de dados

Conferência Jogos

Objetivo Conferir seus jogos **Donde** Através da base de dados de resultados

Performance Motor de busca aprimorado, buscando mais de 100 mil cartões por segundos

Processo

- 1 Um jogo é carregado, sendo tanto em arquivo de texto como em módulos
- 2 É feita uma cópia dele na memória RAM
- 3 O software realiza a busca

Resultados

- ✓ Informa cartelas premiadas
- ✓ Informa o rateio da premiação

Simulação de Resultados

Objetivo Realiza a conferência de seus jogos simulando vários resultados

Donde Através da base de dados de resultados

Resultados simulados de uma maneira aleatória

De uma forma simplificada

É com se eu fizesse vários sorteios ao mesmo tempo para o mesmo jogo

Pode ser usado como

Validação de jogos

Verifica se um jogo por exemplo atende a um determinado requisito

Performance Equivale ao processo da conferência de jogos

⚠ É um pouco mais demorado, pois a conferência é um simulado de vários jogos

Filtros

Objetivo Realizar a redução de jogos

Jogos de pouca relevância

Sequências do tipo 01 02 03 ... N

Sequência de pares e ímpares

Etc ...

Alguns tipos de filtros

Sequenciais

Elimina uma sequência do tipo 01 02 03 ... etc

Pares / Impares

Elimina as dezenas pares e ímpares de acordo com as configurações

Base de Resultados

Elimina pela base de resultados

Entre outros que serão abordados em uma aula a parte

Artigos

Conferência de jogos →

Simulando jogos de conferência →

4. Módulo Análises

1. Contexto

- 1.1. Visa fazer a conferência de jogos, simulações e filtragens de jogos
- 1.2. Em tese para análise de dados

2. Conferência Jogos

2.1. Objetivo

2.1.1. Conferir seus jogos

2.1.1.1. Onde

2.1.1.1.1. Através da base de dados de resultados

2.2. Performance

2.2.1. Motor de busca aprimorado, buscando mais de 100 mil cartões por segundos

2.2.2. Processo

2.2.2.1. Um jogo é carregado, sendo tanto em arquivo de texto como em módulos

2.2.2.2. É feita uma cópia dele na memória RAM

2.2.2.3. O software realiza a busca

2.2.2.4. Resultados

2.2.2.4.1. Informa cartelas premiadas

2.2.2.4.2. Informa o rateio da premiação

3. Simulação de Resultados

3.1. Objetivo

3.1.1. Realiza a conferência de seus jogos simulando vários resultados

3.1.1.1. Onde

3.1.1.1.1. Através da base de dados de resultados

3.1.1.1.2. Resultados simulados de uma maneira aleatória

3.1.1.2. De uma forma simplificada

3.1.1.2.1. É com se eu fizesse vários sorteios ao mesmo tempo para o mesmo jogo

3.1.1.3. Pode ser usado como

3.1.1.3.1. Validação de jogos

3.2. Performance

3.2.1. Equivale ao processo da conferência de jogos

3.2.1.1. É um pouco mais demorado, pois a conferência é um simulado de vários jogos

4. Filtros

4.1. Objetivo

4.1.1. Realizar a redução de jogos

4.1.1.1. Jogos de pouca relevância

4.1.1.1.1. Sequências do tipo 01 02 03 ... N

4.1.1.1.2. Sequência de pares e ímpares

4.1.1.1.3. Etc ...

4.2. Alguns tipos de filtros

4.2.1. Sequenciais

4.2.1.1. Elimina uma sequência do tipo 01 02 03 ... etc

4.2.2. Pares / Impares

4.2.2.1. Elimina as dezenas pares e impares de acordo com as configurações

4.2.3. Base de Resultados

4.2.3.1. Elimina pela base de resultados

4.2.4. Entre outros que serão abordados em uma aula a parte

5. Artigos

5.1. Conferência de jogos

Link: <https://www.jogaloterias.com.br/artigos/conferindo-jogos-por-concurso>

5.2. Simulando jogos de conferência

Link: <https://www.jogaloterias.com.br/artigos/simulando-jogos-de-conferencia-no-joga-loterias-profissional>