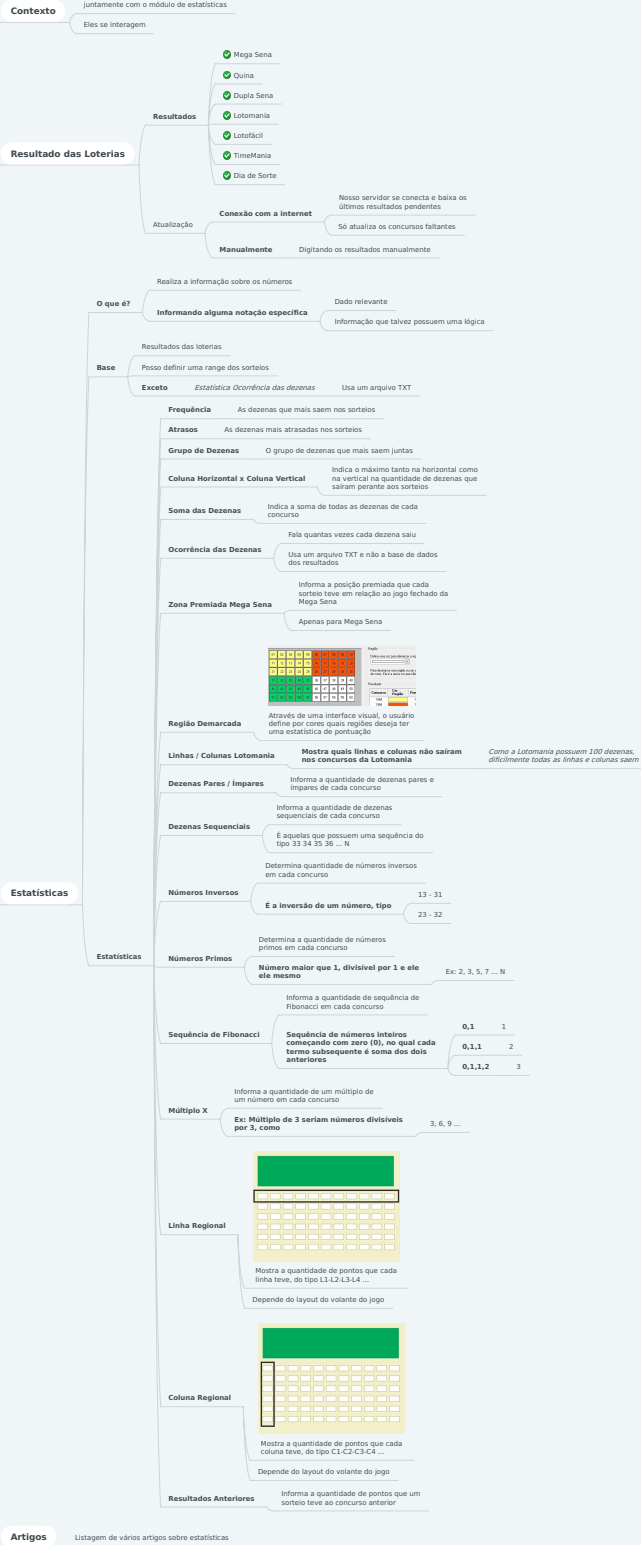


5. Módulo Resultados



5. Módulo Resultados

1. Contexto

- 1.1. Contém os resultados das loterias, juntamente com o módulo de estatísticas
- 1.2. Eles se interagem

2. Resultado das Loterias

2.1. Resultados

- 2.1.1. Mega Sena
- 2.1.2. Quina
- 2.1.3. Dupla Sena
- 2.1.4. Lotomania
- 2.1.5. Lotofácil
- 2.1.6. TimeMania
- 2.1.7. Dia de Sorte

2.2. Atualização

- 2.2.1. Conexão com a internet
 - 2.2.1.1. Nosso servidor se conecta e baixa os últimos resultados pendentes
 - 2.2.1.2. Só atualiza os concursos faltantes
- 2.2.2. Manualmente

2.2.2.1. Digitando os resultados manualmente

3. Estatísticas

3.1. O que é?

3.1.1. Realiza a informação sobre os números

3.1.2. Informando alguma notação específica

3.1.2.1. Dado relevante

3.1.2.2. Informação que talvez possuem uma lógica

3.2. Base

3.2.1. Resultados das loterias

3.2.2. Posso definir uma range dos sorteios

3.2.3. Exceto

3.2.3.1. Estatística Ocorrência das dezenas

3.2.3.1.1. Usa um arquivo TXT

3.3. Estatísticas

3.3.1. Frequência

3.3.1.1. As dezenas que mais saem nos sorteios

3.3.2. Atrasos

3.3.2.1. As dezenas mais atrasadas nos sorteios

3.3.3. Grupo de Dezenas

3.3.3.1. O grupo de dezenas que mais saem juntas

3.3.4. Coluna Horizontal x Coluna Vertical

3.3.4.1. Indica o máximo tanto na horizontal como na vertical na quantidade de dezenas que saíram perante aos sorteios

3.3.5. Soma das Dezenas

3.3.5.1. Indica a soma de todas as dezenas de cada concurso

3.3.6. Ocorrência das Dezenas

3.3.6.1. Fala quantas vezes cada dezena saiu

3.3.6.2. Usa um arquivo TXT e não a base de dados dos resultados

3.3.7. Zona Premiada Mega Sena

3.3.7.1. Informa a posição premiada que cada sorteio teve em relação ao jogo fechado da Mega Sena

3.3.7.2. Apenas para Mega Sena

3.3.8. Região Demarcada

3.3.8.1. Através de uma interface visual, o usuário define por cores quais regiões deseja ter uma estatística de pontuação

3.3.9. Linhas / Colunas Lotomania

3.3.9.1. Mostra quais linhas e colunas não saíram nos concursos da Lotomania

3.3.9.1.1. Como a Lotomania possuem 100 dezenas, dificilmente todas as linhas e colunas saem

3.3.10. Dezenas Pares / Ímpares

3.3.10.1. Informa a quantidade de dezenas pares e ímpares de cada concurso

3.3.11. Dezenas Sequenciais

3.3.11.1. Informa a quantidade de dezenas sequenciais de cada concurso

3.3.11.2. É aquelas que possuem uma sequência do tipo 33 34 35 36 ... N

3.3.12. Números Inversos

3.3.12.1. Determina quantidade de números inversos em cada concurso

3.3.12.2. É a inversão de um número, tipo

3.3.12.2.1. 13 - 31

3.3.12.2.2. 23 - 32

3.3.13. Números Primos

3.3.13.1. Determina a quantidade de números primos em cada concurso

3.3.13.2. Número maior que 1, divisível por 1 e ele mesmo

3.3.13.2.1. Ex: 2, 3, 5, 7 ... N

3.3.14. Sequência de Fibonacci

3.3.14.1. Informa a quantidade de sequência de Fibonacci em cada concurso

3.3.14.2. Sequência de números inteiros começando com zero (0), no qual cada termo subsequente é soma dos dois anteriores

3.3.14.2.1. 0,1

3.3.14.2.2. 0,1,1

3.3.14.2.3. 0,1,1,2

3.3.15. Múltiplo X

3.3.15.1. Informa a quantidade de um múltiplo de um número em cada concurso

3.3.15.2. Ex: Múltiplo de 3 seriam números divisíveis por 3, como

3.3.15.2.1. 3, 6, 9 ...

3.3.16. Linha Regional

3.3.16.1. Mostra a quantidade de pontos que cada linha teve, do tipo L1-L2-L3-L4 ...

3.3.16.2. Depende do layout do volante do jogo

3.3.17. Coluna Regional

3.3.17.1. Mostra a quantidade de pontos que cada coluna teve, do tipo C1-C2-C3-C4 ...

3.3.17.2. Depende do layout do volante do jogo

3.3.18. Resultados Anteriores

3.3.18.1. Informa a quantidade de pontos que um sorteio teve ao concurso anterior

4. Artigos

4.1. Listagem de vários artigos sobre estatísticas