PROJETO PUNTER AO PERDEDOR

1° Filtro = Analisar o Histórico de confrontos diretos entre X e Y (X deverá ter mais vitorias)

2° Filtro = Antes da partida atual, X deverá ter odd (para vencer o encontro) de 1.4 pra baixo (<= 1.4)

3° Filtro = o robô só irá alertar quando Y estiver vencendo o confronto atual por 2 sets a 0.

PROJETO OVER POINTS

1° Filtro = Antes da partida atual, X deverá ter odd (para vencer o encontro) de 1.4 pra baixo (<= 1.4)

3° Filtro = o robô só irá alertar quando Y estiver vencendo o confronto atual por 1 set a 0, sendo que o 1° set deverá ter menos que 15 pontos em sua soma de pontos.

Alerta do robô = Quando Y estiver com 10-4 (poderá ser 10-0 ou 10-1 ou 10-2 ou 10-3)