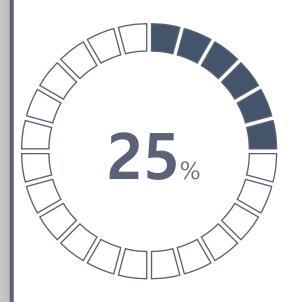
000

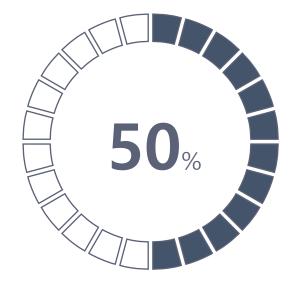
통합 응용 SW 개발자(C#, JAVA)과정 - 양 화 영

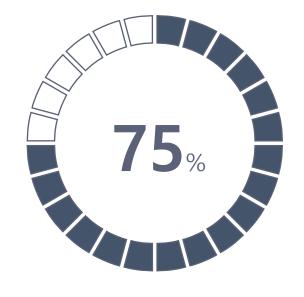
로또 번호 추천 프로그램

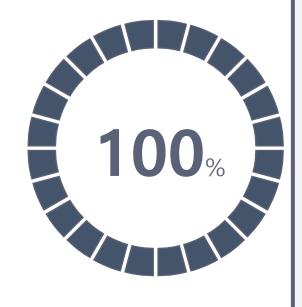
혹시 아나요 내가 될지

000









A CONTENTS

1. 프로그램의 기본 구조

B CONTENTS

2. 알고리즘, 패턴

C CONTENTS

3. Winform

D CONTENTS

4. 프로그램 실행 흐름도

개발 환경



01



개발 언어

C#

02



IDE툴

Visual Studio 2019

03



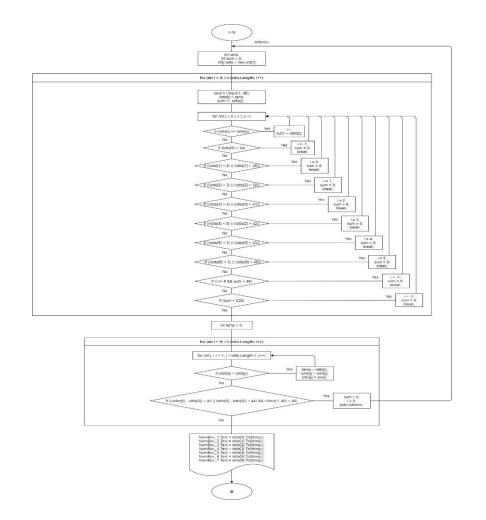
참고 자료

윤인성 - C# 프로그래밍

000 프로그램의 기본 구조 메인 추첨 조회 엑셀 파일 연결 링크 연결 다음 창 연결 번호 추첨 링크 연결 다음 창 연결

알고리즘, 패턴





규칙	내용
1. 중복 처리	동일한 숫자가 출력되지 않도록 설정하였습니다.
2. 첫 번째 자리	1 ~ 34 사이의 숫자가 출력되도록 설정하였습니다.
3. 두 번째 자리	2 ~ 36 사이의 숫자가 출력되도록 설정하였습니다.
4. 세 번째 자리	3 ~ 39 사이의 숫자가 출력되도록 설정하였습니다.
5. 그 외 나머지 자리	첫 번째, 두 번째, 세 번째 자리의 범위와 비슷하게 설정하였습니다.
6. 전체의 합	전체의 합이 48보다 작거나 238보다 큰 번호 조합이 없도록 설정하였습니다.
7. 번호 정렬	보너스 번호를 제외한 번호 정렬은 버블 정렬을 사용했습니다.
8. 고저차	고저차가 41 ~ 44인 조합이 자주 나오도록 확률을 조정하였습니다.

* 패턴 참고 : https://news.joins.com/article/8993945

Winform











메인

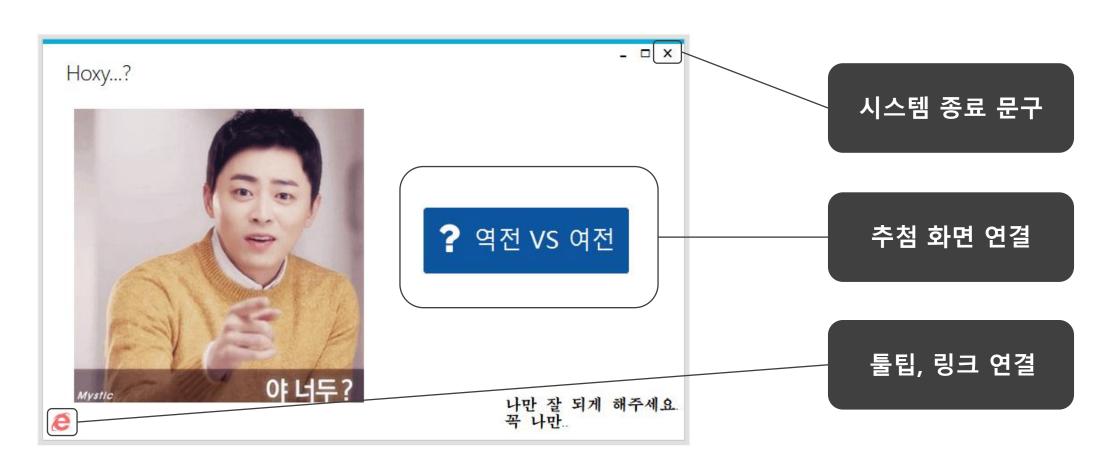
추첨

조회

Winform - 디자인



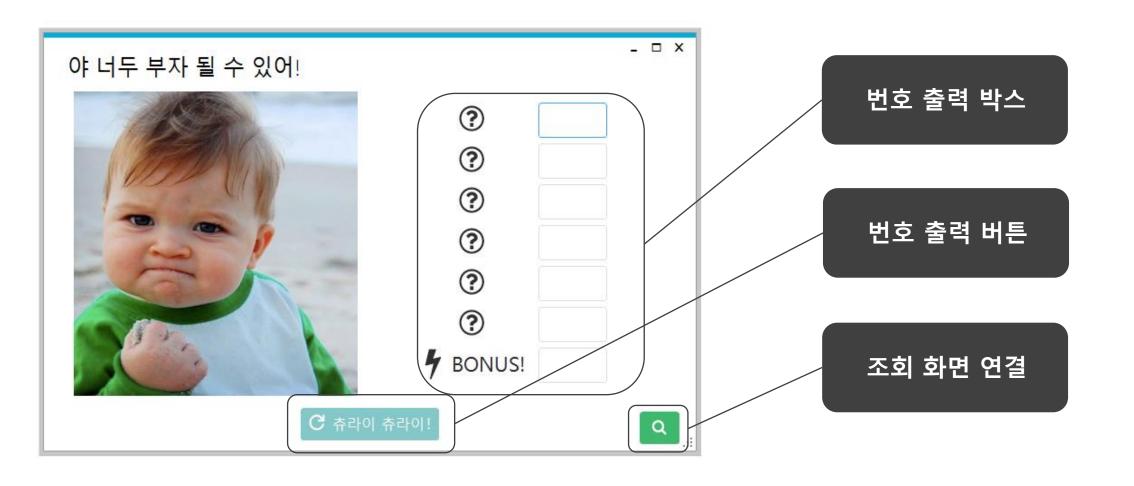
메인



Winform - 디자인



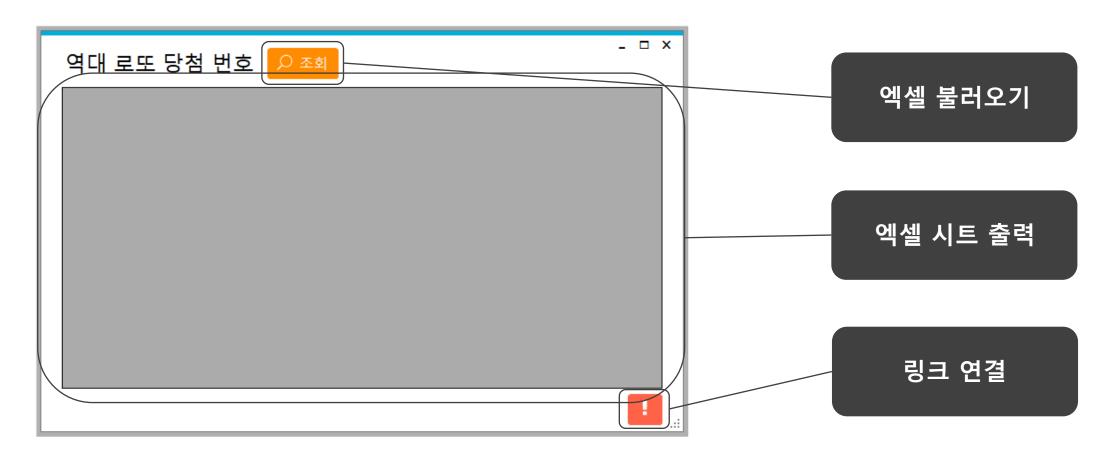
추첨



Winform - 디자인



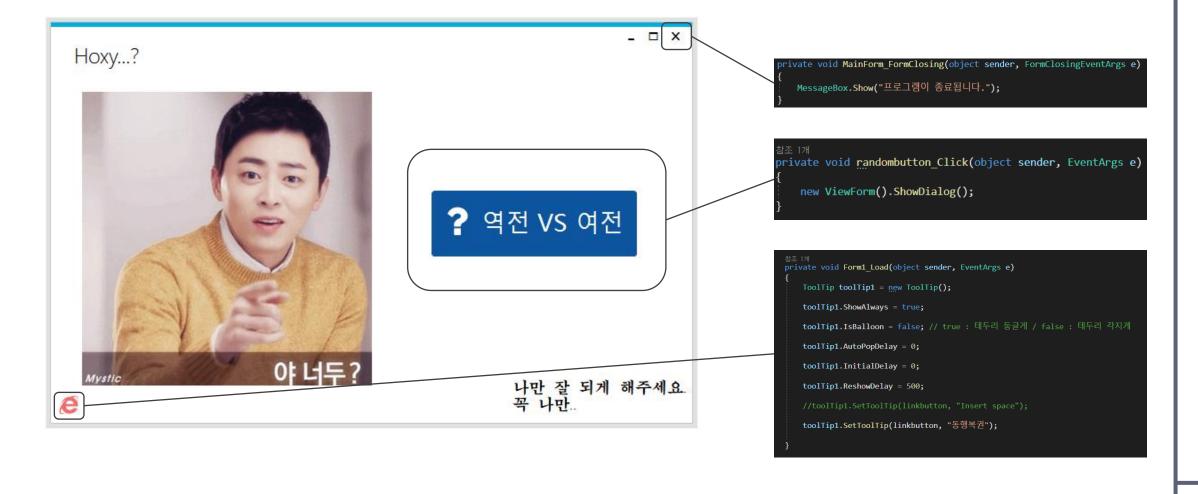
조회



Winform - 코드

000

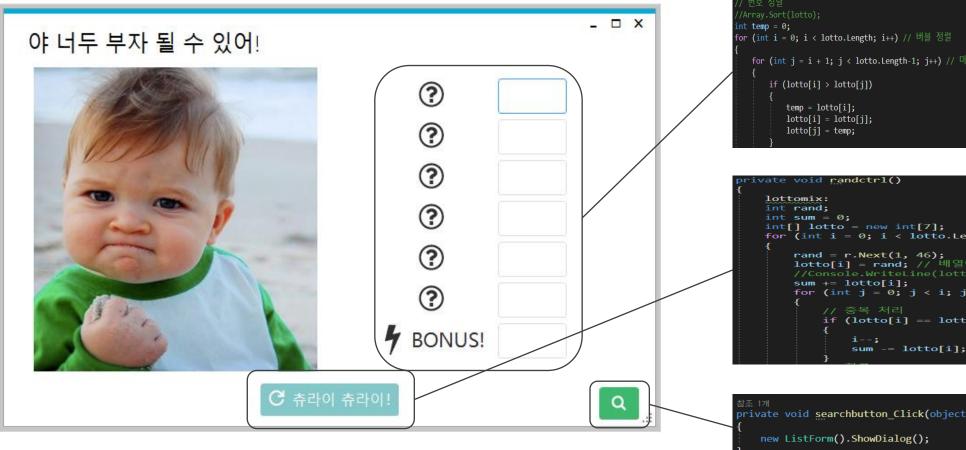
* 코드가 긴 관계로 주요 코드만 첨부하였습니다.



Winform - 코드

000

* 코드가 긴 관계로 주요 코드만 첨부하였습니다.



```
for (int j = i + 1; j < lotto.Length-1; j++) // 마지막 자리는 없기 때문에 -1을 해줌
```

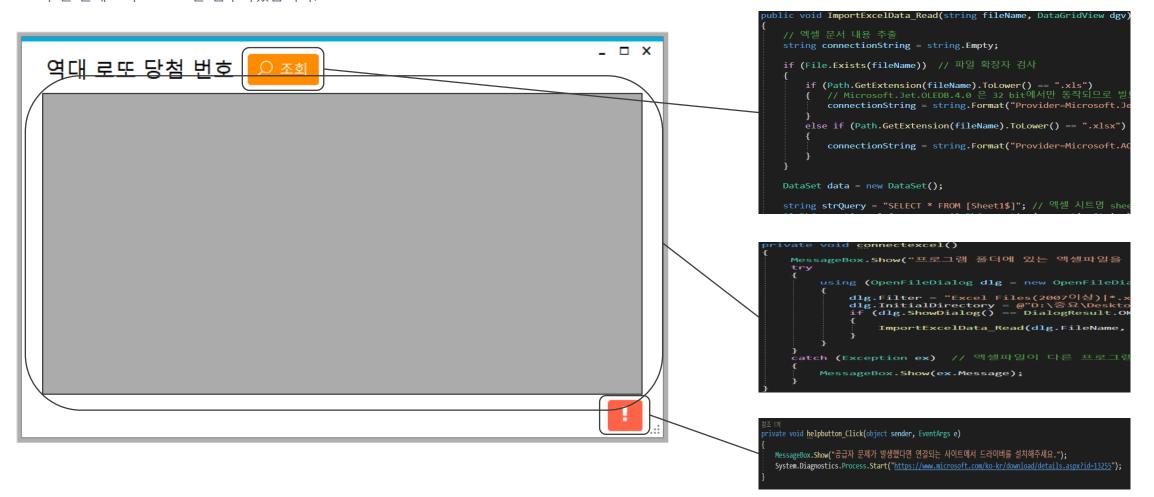
```
for (int i = 0; i < lotto.Length; i++)
    rand = r.Next(1, 46);
lotto[i] = rand; // 배열에 랜덤값 넣기
//Console.WriteLine(lotto[i]);
          if (lotto[i] == lotto[j])
                sum -= lotto[i];
```

```
private void searchbutton_Click(object sender, EventArgs e)
```

Winform - 코드

000

* 코드가 긴 관계로 주요 코드만 첨부하였습니다.





시작 & 메인







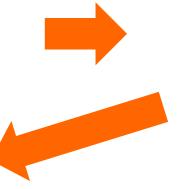
추첨

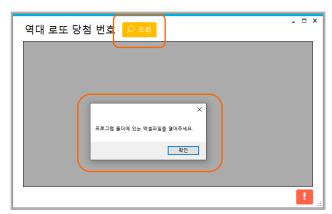


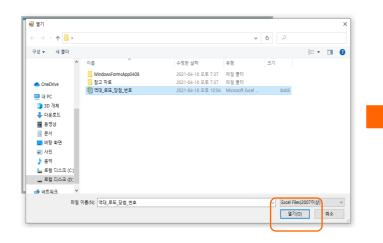


조회

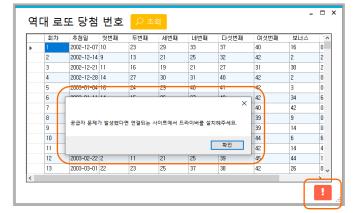






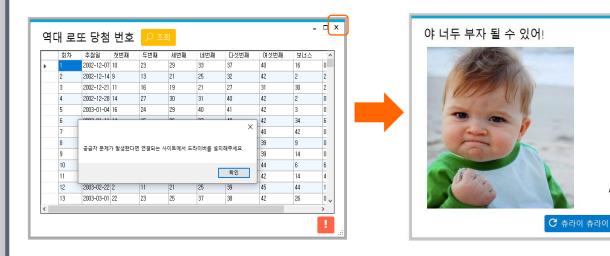








종료





BONUS! 22

Q

프로그램 고찰





 항목
 내용

 패턴 코드
 번호 패턴에 대해 조금 더 구체적인 코드를 구현하지 못한 것이 아쉽습니다.

 액셀을 연동할 때 일부 컴퓨터에서 공급자 문제가 발생하는데 이를 사용자가 처리하기에는 번거로움이 있어 보완이 필요합니다.

 Excel
 액셀 파일을 매번 수정해야 되는 점이 발생해 이 부분에 대한 해결이 필요합니다.

Thank you!



감사합니다.