EXPLICAÇÃO DE FUNCIONAMENTO DA

BASE LOTOMANIASUPER70

ATUALIZAÇÃO SEMANAL

CREATE PROCEDURE ATUALIZACAO\_SEMANAL

AS

EXECUTE JOGOS\_CHAVE -- CALCULA OS JOGOS QUE PONTUARAM

EXECUTE VERIFICA\_PONTOS -- DIZ QUANTAS PESSOAS GANHARAM 0,15,16,17,18,19,20 PONTOS

EXECUTE VERIFICA\_GANHADOR -- DIZ SE ALGUMA PESSOA GANHOU

EXECUTE GANHADOR --RENOVA OS JOGOS ADIQUIRIDOS

EXECUTE PREMIADO-- FAZ AS TROCAS DOS JOGOS E DOS PONTOS

EXECUTE MARTS\_COMPARATIVOS --GERA A BASE DE MANIPULAÇÃO

OBSERVAÇÃO: NO CASO DO VERIFICA\_GANHADOR A INTERAÇÃO COM O CLIENTE NÃO EXISTE, APENAS FOI FEITO O TESTE DA FUNÇÃO INCLUINDO AS FUNÇÕES DE RETIRADA DE JOGOS A SEGUIR PRECISAM ATRIBUIR O ID DO CLIENTE AO JOGO RETIRADO

EXECUTE ATUALIZACAO\_SEMANAL

PREPARA A BASE PARA O SORTEIO SEGUINTE

OBSERVAÇÃO: DEMORA EM MÉDIA 10 MINUTOS PRA ATUALIZAR TUDO

EXECUTE CLIENTE\_ESCOLHE 1,2,3,4,5

RECEBE OS NÚMEROS ESCOLHIDOS PELOS CLIENTES E RETORNA UM JOGO ALEATÓRIO COM OS NÚMEROS ESCOLHIDOS E OS REMOVE DA BASE OU RETORNA O VALOR 0 SE NÃO HOUVER NUMEROS COM AQUELA COMBINAÇÃO

OBSERVAÇÕES: O CLIENTE NÃO PODE ESCOLHER APENAS 1 NÚMERO

E A PROCEDURE PRECISA RECEBER OS 5 VALORES CONTENDO OS 2 PRIMEIROS NÚMEROS COM ALGUM VALOR E O RESTANTE SE NÃO FOR ESCOLHIDO TEM QUE SER PREENCHIDO COM O VALOR 0 (NÚMEROS ESCOLHIDOS DE 1 A 100)

EX= EXECUTE CLIENTE\_ESCOLHE 1,2,0,0,0

EXECUTE SELECIONA\_MELHOR\_JOGO

RETORNA UM JOGO RANDÔMICO COM A MELHOR PONTUAÇÃO POSSÍVEL

PEGA A QUANTIDADE DOS JOGOS PREMIADOS DOS CLIENTES

SELECT NUMERO0,NUMERO15,NUMERO16,NUMERO17,NUMERO18,NUMERO19,NUMERO20 FROM QT\_APOSTAS\_GANHADORAS

VERIFICA SUAS CHANCES COM BASE NO TAMANHO DA BASE

EXECUTE SUA\_CHANCE 1,2,3,0,0

COMO PEGAR SEMPRE O ULTIMO RESULTADO SORTEADO

--LOTOMANIA

DECLARE @MAX INT

select @MAX = max(ID\_RESULTADO) from RESULTADOS\_ANTERIORES$

SELECT \* FROM RESULTADOS\_ANTERIORES$ WHERE ID\_RESULTADO = @MAX