NOTAS: O ITEM 5 FOI ALTERADO POIS TINHA UM ERRO NA COLETA , CONFUNDI AS LINGUAGENS SQL NO PROCESSO

BANCO DA LOTOFÁCIL

1) O PRIMEIRO NÚMERO É A QUANTIDADE DESEJADA DE JOGOS E O SEGUNDO O ID DO CLIENTE

Call MELHOR\_JOGO\_FACIL(9,5)

ESSA FUNÇÃO SERÁ DESCONTINUADA

2) OS 3 PRIMEIROS SÃO OS NÚMEROS QUE O CLIENTE ESCOLHE E DEPOIS VEM A QUANTIDADE DESEJADA E O ID DO CLIENTE PARA GRAVAR NO HISTÓRICO DELE

Call cliente\_escolhe\_facil(5,15,25,2,5)

NO LUGAR DA FUNÇÃO ACIMA ENTRA ESSA OUTRA ABAIXO QUE ESTÁ SENDO FINALIZADA

3) PEGA A SUGESTÃO DE 10 NÚMEROS(COM ESCOLHA DE 5 A 8 NUMEROS PELO CLIENTE)

SELECT \* FROM SUGESTAO

4) PEGA O HISTORICO DE PONTUAÇÕES DA BASE (VEZES QUE A BASE FOI SORTEADA) LIMITADO AOS 5 ÚLTIMOS

SELECT ID\_RESULTADO AS CONCURSO , PONTOS\_13 AS 13\_PONTOS,

PONTOS\_14 AS 14\_PONTOS, PONTOS\_15 AS 15\_PONTOS

FROM HISTORICO\_BASE\_LOTOFACIL order by ID\_RESULTADO DESC LIMIT 5;

5) PEGA O ÚLTIMO CONCURSO DA LOTOFÁCIL

SELECT ID\_RESULTADO AS CONCURSO,NUMERO1,NUMERO2,NUMERO3,NUMERO4,NUMERO5,NUMERO6,NUMERO7

,NUMERO8,NUMERO9,NUMERO10,NUMERO11,NUMERO12,NUMERO13,NUMERO14,NUMERO15 FROM RESULTADOS\_LOTOFACIL ORDER BY ID\_RESULTADO DESC LIMIT 1;

6) PEGA O TOTAL DE JOGOS DA NOSSA BASE PARA EXIBIR NO SITE

SELECT \* FROM TOTAL\_DE\_JOGOS;

OBS:

NOSSO BANCO COM X JOGOS / O TOTAL DE COMBINAÇÕES DA LOTOFÁCIL QUE SÃO 3.268.760

USAR O NÚMERO MÁXIMO PARA CHAMAR A ATENÇÃO DO TAMANHO DA BASE

EX:

800.000 NÚMERO VARIÁVEL DE COMBINAÇÕES DA NOSSA BASE

3.268.760 NÚMERO FIXO DE COMBINAÇÕES POSSIVEIS DA LOTO FÁCIL

7) CONSURSO LOTOFACIL ATUAL 2493 EX / pelos sorteios de 15 na base 866 EX

SELECT \* FROM CHANCE15

OBS: O RETORNO É ASSIM EX 2,87 (NÚMERO VARIÁVEL) O QUE REPRESENTA QUE NA MÉDIA 1 A CADA 2,87 JOGOS O PRÊMIO DE 15 É SORTEADO

8) Total de combinações da LOTOFACIL / pelo total DE JOGOS DA BASE

SELECT \* FROM CHANCE\_BASE

OBS: ESSA BUSCA RETORNA O NÚMERO EX: 3,78(NÚMERO VARIÁVEL)

QUE REPRESENTA QUE ELE TEM 3,78 x MAIS CHANCE DE GANHAR COM A NOSSA BASE DO QUE JOGANDO POR CONTA PRÓPRIA

9) ESSA PROCEDURE RETORNA A QUANTIDADE MÁXIMA DE JOGOS DISPONÍVEIS COM AQUELA COMBINAÇÃO DE NÚMEROS ESCOLHIDOS INDO DE 5 A 8 ONDE TODAS AS CASAS PRECISAM SER PRENCHIDAS ONDE OS NÚMEROS ESCOLHIDOS PRECISAM SER SEMPRE OS ESCOLHIDOS PELO CLIENTE E OS DEMAIS QUE FALTAREM PRA COMPLETAR OS 8 COMO NO EXEMPLO ABAIXO PARA SER DA MANEIRA MAIS RÁPIDA POSSÍVEL DE RETORNO.

CALL TRAVA\_SUGESTAO(7,8,9,10,15,19,0,0);

OBS: NÃO PODE CHAMAR ASSIM:

CALL TRAVA\_SUGESTAO(7,8,9,10,0,15,19,0);

OS ZEROS DO QUAL O CLIENTE NÃO ESCOLHEU 8

TEM QUE ESTAR A DIREITA , JÁ A ORDEM QUE ELE ESCOLHEU PODE SER QUALQUER UMA EX:

CALL TRAVA\_SUGESTAO(8,9,7,15,10,19,0,0);

10) ESSA PROCEDURE RETORNA OS JOGOS DE ACORDO COM A COMBINAÇÃO ESCOLHIDA PELO CLIENTE ONDE

AS PRIMEIRAS 8 CASAS SÃO OS NÚMEROS ESCOLHIDOS A

9º É A QUANTIDADE DE JOGOS QUE O CLIENTE DESEJA E O 10º É O ID DO CLIENTE PARA RETORNAR OS SEUS JOGOS SELECIONADOS.

CALL SUGESTAO(7,8,9,10,15,19,0,0,76,9);

OBS: AS REGRAS SÃO AS MESMAS DO ITEM 9 DA LISTA CALL TRAVA\_SUGESTAO

SITE EXEMPLO DE SUGESTÃO DE EXIBIÇÃO DE ESTATÍSTICAS

https://noticias.uol.com.br/loterias/dia-de-sorte/