

Sonhar com Rei dá Leão

Mário Leite

...

“Você já fez sua fezinha hoje”? Esta era a pergunta mais ouvida lá na minha querida Tombos (MG), quando eu era aprendiz de sapateiro do saudoso “Mundico”. Além de engraxar/consertar sapatos eu também escrevia “jogo do bicho” para os apostadores, quando ele não estava presente. Eu me lembro bem que havia um cliente (apelidado de “Zé Corta Güela”) que sempre fazia a sua fezinha no mesmo milhar “**2504**” (avestruz) todos os dias, sem faltar um único dia; mas, um dia em que ele não apostou a Lei de Murphy se impôs: o milhar foi sorteado no primeiro prêmio (na “cabeça”: como se dizia), que pagava o maior prêmio: 5 x 1; isto é, se o jogador apostasse Cr\$ 100,00 (cem cruzeiros na época) no milhar e acertasse o primeiro prêmio ganharia Cr\$ 500,00 - um dinheirão para a época - Ele ficou desesperado; coitado!

O jogo do bicho é uma modalidade de loteria ilegal amplamente difundida no Brasil, organizada de maneira informal e não regulamentada. Baseado na associação de números a **25** grupos de animais (começando por **1**: avestruz até **25**: vaca), o jogo permite apostas em diferentes combinações numéricas ou em animais específicos. Cada um dos vinte e cinco animais tem quatro dezenas correspondentes; por exemplo **avestruz**: grupo **1** e dezenas de **01, 02, 03, 04**; **vaca**: grupo **25** e dezenas **97, 98, 99, 00**, e as opções de apostas e premiações variam conforme as combinações vencedoras. Essa modalidade de loteria surgiu no Rio de Janeiro em 1892, criada por *João Batista Viana Drummond* (apelidado “Barão de Drummond”), proprietário do Jardim Zoológico de Vila Isabel, com autorização do poder público. As apostas são diárias, sorteando cinco bichos: desde o primeiro até o quinto prêmio. O primeiro prêmio, conhecido como “cabeça” é o que paga mais e o quinto sorteado o que paga menos; em vários tipos de apostas. Por exemplo, **grupo** (aposta simples no número do bicho), **dezena** (aposta simples na dezena), **centena** (aposta simples na centena) e **milhar** (aposta simples no milhar). Além desses tipos de apostas diretas, também tem outras combinações, tal como: **salteado** (o jogador escolhe duas ou mais dezenas alternadas dentro de um grupo ou entre grupos), **duplo** (aposta em dois grupos: se der um desses dois ganha), **terno** (aposta em três grupos), **quadra** (em quatro grupos), **espelho** (aposta na inversão de um milhar; por exemplo 1212 e 1221), **inverso** (aposta na inversão direta de um milhar; por exemplo, 1234 e 4321) e **jogo direto** (aposta específica numa dezena, centena ou milhar); caso do jogador azarado.

Um detalhe muito marcante do Jogo do Bicho, que o torna tão popular e diferente de outras modalidades de loterias, é o fato ser movido (motivado) por algumas crendices e acontecimentos; por exemplo, envolvendo números e, principalmente, “sonhos”. A maioria dos seus adeptos acham (e até criam certezas) que um sonho do dia anterior pode indicar qual bicho vai ser sorteado no primeiro prêmio no dia seguinte: por exemplo (maldosamente), sonhar com a sogra dá “cobra”, sonhar com queda em um buraco dá “macaco”, sonhar com grávida dá “coelho”, sonhar com rei ou reinado dá “leão”, etc. São crendices que, às vezes, pode dar certo; por exemplo, *jogar borra molhada de café* na parede vai aparecer a figura do bicho a ser apostado. Assim, talvez inspirado nessas crendices e popularização desse jogo, é que no desfile das escolas de samba do Grupo Especial do Carnaval de 1976 a escola de samba “Beija-flor de Nilópolis” apresentou o enredo “Sonhar com Rei Dá Leão” e ganhou o Carnaval daquele ano.

Por outro lado, é bom esclarecer que a prática desse tipo de jogo é considerada contravenção penal desde 1941 por meio do Decreto-Lei nº 3.688/41, conhecido como Lei das Contravenções Penais. Mas, de qualquer forma, é possível criar um sistema computacional que mostre essa modalidade de loteria; e o programa “**JogoDoBicho**” é um exemplo de como esse tipo de loteria pode ser simulado, acessando uma tabela de um banco de dados Access. As **figuras 1a-1b, 2a-2b e 3a-3b** mostram, respectivamente, figuras relativas às execuções do programa, sugerindo três palpites do bicho em que o jogador deve apostar para ganhar o primeiro prêmio com base na descrição do seu sonho; e a **figura 2** apresenta a tabela acessada pelo programa, que sugere o bicho que “vai ser sorteado”, com base no sonho do apostador.

```
"D:\Livros\Livro11\Códigos\Nivel 3\Códigos-fonte\JogoDoBicho\.env\Scripts\python.exe"  
C:\Users\Usuario\AppData\Roaming\JetBrains\PyCharmCE2024.2\scratches\JogoDoBicho.py  
Digite seu sonho: Sonhei que o Brasil tinha um rei  
Sugestão: Aposte no 'Leão'!  
Dezenas: 61, 62, 63, 64  
  
Process finished with exit code 0
```

Figura 1a - Entrada/Saída textual do programa “JogoDoBicho”: no terminal

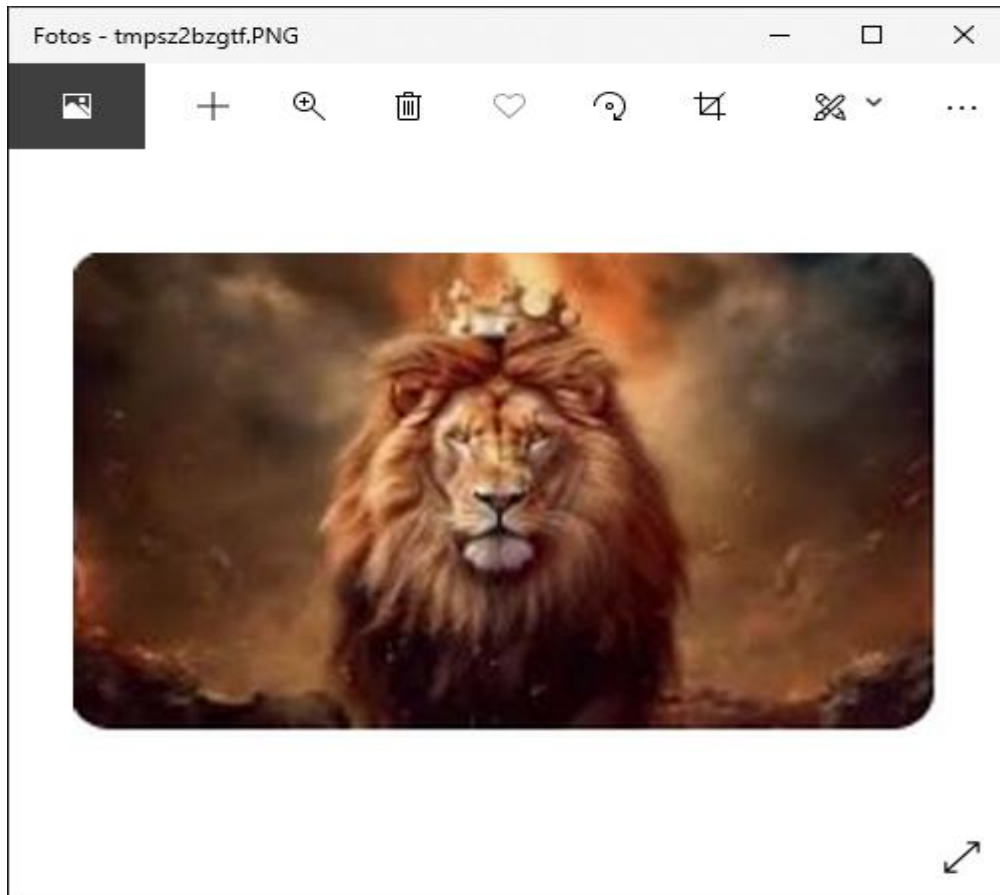


Figura 1b - Saída gráfica do programa “JogoDoBicho”

```
"D:\Livros\Livro11\Códigos\Nivel 3\Códigos-fonte\JogoDoBicho\.env\Scripts\python.exe"  
C:\Users\Usuario\AppData\Roaming\JetBrains\PyCharmCE2024.2\scratches\JogoDoBicho.py  
Digite seu sonho: Sonhei que estava caindo num abismo sem fim  
Sugestão: Aposte no 'Macaco'!  
Dezenas: 65, 66, 67, 68  
  
Process finished with exit code 0  
|
```

Figura 2a - Entrada/Saída textual do programa “JogoDoBicho”: no terminal

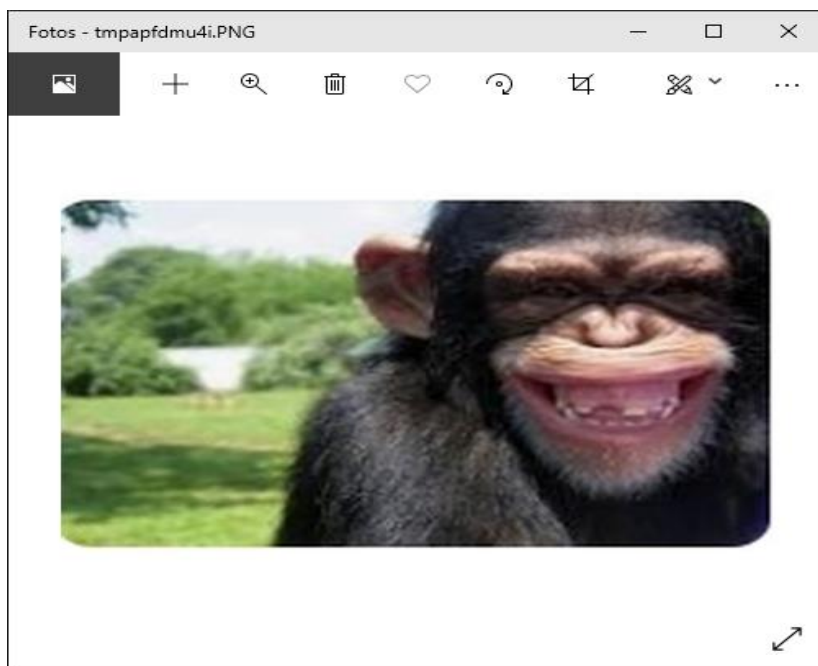


Figura 2b - Saída gráfica do programa “JogoDoBicho”

```
"D:\Livros\Livro11\Códigos\Nivel 3\Códigos-fonte\JogoDoBicho\.venv\Scripts\python.exe"  
C:\Users\Usuario\AppData\Roaming\JetBrains\PyCharmCE2024.2\scratches\JogoDoBicho.py  
Digite seu sonho: Sonhei que tinha planejado férias na Ucrânia  
Sugestão: Aposte no 'Burro'!  
Dezenas: 09, 10, 11, 12  
  
Process finished with exit code 0  
|
```

Figura 3a - Entrada/Saída textual do programa “JogoDoBicho”: no terminal



3b - Saída gráfica do programa “JogoDoBicho”

Bichos	Sonho	Bicho
Grupo -1		
1	aliança baile bíblia branco caixa caju canivete cantar cantando casamento cisne computador cruz égua feitiço ganço garfo inseto jardim leque mapa mesa nabo oração pato pérola rebanho tapete	Avestruz
2	aeroporto bilhete calculadora caminho cirurgia determinação degrau determinado espinho feijão grito limão lentes mergulho mudança nariz olhar operação pai palhaço passagem pimenta rasgar	Águia
3	abrigo bomba calça aconchego adeus almoço baleia blusa brinco cão cabeça cachorro decote esconderijo espanador faculdade férias fera gruta labirinto livro mobília mobília nata panela picareta	Burro
4	arroz asas banana boca borboleta broche capacete cemitério cenoura cova desafio espada falecimento figa laço matando montanha morrendo morro morte navalha orvalho pá Paris passeio ramalí Borboleta	
5	abóbora agonia alvorada amizade arco-íris bandeira barro bofetada bruxa cálice capote carrapato companheiro corda esmalte fila galo garganta gordo gordura luva mitra necrotério pássaro passari Cachorro	
6	acordo abacate almofada amanhecer areia assento baralho bunda caixa caixote camaleão carne cinema cueca escalando escuridão estacionamento filme fita garagem gaveta iemanjá lama lixeira l Cabra	
7	abacaxi armadura barba buelro buraco cabana camisa campanha cerveja debate escravo estalo fechadura floresta guardanapo injeção jacaré janela lâ lagarta lâmpada lampada machado mala matí Carneiro	
8	ajude ajuda amuleto apelido bule cabelo branco branca camelo cano casaca coelho consultório diamante escada faxina fio folha gigante lápis lapis nome nó papa pirâmide pirâmide queimar resis Camelo	
9	aborto aguardente arquitetura atômica banho banhista beber bebendo bebida berço bode cabra cachaça cadeia cadela campo candelabro carneiro cavalo cela chuveiro ganhar cigarro enxugar falsi Cobra	
10	apôqueue advogado beijo beijando bicicleta cachorro cão cães chinelo cinza correr corrida divã enxerto funil grávida leão livreria livro manga máquina martelo melancia novelo pedra porta quebrar Coelho	
11	anel avestruz Brasília caçar caçando cavalo cidade cuspe cuspidor Rio dado doente doença entulho fãisa gado leite Lisboa Londres Madri pão perna preto quartzo Paris Roma roupa rua sapato se Cavalo	
12	abelha algema anjo azeite besouro botão café canhoto carteira chá chovendo chuva copo doce enterro entornar estrume galinha jardim lembranças lenço lixa maratona mel núpcias paciência pei Elefante	
13	abraço agressão azul bermuda bezerro bracelete briga cafunê confusão corredor desfile duque faca facão facada ferimento gangorra inundação Japão japonês meia mijar mijo multa muro óculos t Galo	
14	azeite arrANHAR batata braço camundongo concha criança dueto empada escola gato gemido globo guitarra hotel lanterna lilás medo menina menino mocho osso padre personagem pincel pousar Gato	
15	avião berro bote cal carta comando comer coração decolagem dourado elefante email e-mail esteira gaiola grade harpa listras marido número ônibus papel pente prejuízo preocupação queda rapí Jacaré	
16	acidente amazonas astronomia bengala bilhões bota brilhante calçado calor castelo cobra distância dragão fuzil idoso laboratório máscara milhões mordaca pé pintura quente rainha realze rei t Leão	
17	abordagem abraço acampamento alface ametista anão aplicativo árvore assalto balanço cama caindo cair caverna celular comunicação conselho dia dormitório esmeralda enxada hélice homem lac Macaco	
18	adega amarela amarelo árvore barco bebê casamento caldeira enxotar fruta horizonte hospício hospital joelho lavagem língua língua mãe maionese nódoa pedreira quitanda ralo rochedo ronco s Porco	
19	academia adolescente alegria alfinete armário beleza búfalo casa camélia cegonha colorido dedal ervilha flor flores fogueira fogo frio garrafa idioma jaca lâmina lamina linguagem louça macaco r Pavão	
20	agulha barata barco bilhão bilhões burro caminhão careca chorar choro cortina dinheiro escorpião fazenda flor fogo índio índio jóia joia lago lança legume luz macarronada navalha mulher mosca Peru	
21	abajur águia alicate amamentar apaixonar assar assado assando batida boi bravo campanha cachoeira carnaval cebola duelo escultura ferida ferido ferimento filho filhote forno girafa luto mó pa Touro	
22	acender apúcar altar ambulância aposta arco azulejo balsa bode capela cassino desastre esgoto fantasma figo força galáxia gravata jogando jogo lar lavar orelha perfil planeta Mercúrio Vênus Terré Tigre	
23	acrobacia adutério águia almoço arma banco cachimbo canário capa capote confraternização corte cortando diabo dorminhoco energia esmola fada ferradura foguete guarda-chuva imprevisível Intí Urso	
24	alarme aliens alienígena aranha balde bicicleta bolsa cadeira caneta cano cheiro dedo espantado especialidade espiritual exército fel flutuação graça leite levitação lírio lírio moinho nascimento t Veado	
25	afundar afundando afogamento afogando agressão alho bacia bico bife caderno caminho canil charuto chave código cocô despedida discurso eleição enfermaria esgoto espelho estrela fezes filé f Vaca	

Figura 2 - Tabela de sonhos-bicho acessada pelo programa “JogoDoBicho”

```
'''
JogoDoBicho.py
-----

Faz a simulação do "Jogo do Bicho", interpretando o sonho de um usuário e dá um
palpite do bicho a ser sorteado "na cabeça" (primeiro prêmio) com seu grupo e as
dezenas, lido de um arquivo Access.
-----

'''

import string #para avaliar o nome de um possível Erro
import numpy as np
import pyodbc
import random
import cv2
from PIL import Image
from screeninfo import get_monitors #reconfigura a resolução da imagem em para cheia

#Configuração para acesso ao banco de dados
caminhoDB = r'D:\Livros\Livroll\Dados\Loterias.mdb'
strConn = f'DRIVER={{Microsoft Access Driver (*.mdb, *.accdb)}};DBQ={caminhoDB};'

#Lista das dezenas associada aos grupos
LstDezenas = [
    ("01", "02", "03", "04"), ("05", "06", "07", "08"), ("09", "10", "11", "12"),
    ("13", "14", "15", "16"), ("17", "18", "19", "20"), ("21", "22", "23", "24"),
    ("25", "26", "27", "28"), ("29", "30", "31", "32"), ("33", "34", "35", "36"),
    ("37", "38", "39", "40"), ("41", "42", "43", "44"), ("45", "46", "47", "48"),
    ("49", "50", "51", "52"), ("53", "54", "55", "56"), ("57", "58", "59", "60"),
    ("61", "62", "63", "64"), ("65", "66", "67", "68"), ("69", "70", "71", "72"),
    ("73", "74", "75", "76"), ("77", "78", "79", "80"), ("81", "82", "83", "84"),
    ("85", "86", "87", "88"), ("89", "90", "91", "92"), ("93", "94", "95", "96"),
    ("97", "98", "99", "00")
]

#-----

def ConectarBD(strConn):
    #Estabelece conexão com o banco de dados

    try:
        objConn = pyodbc.connect(strConn)
        return objConn
    except pyodbc.Error as e:
        print(f"Erro ao conectar ao banco de dados: {e}")
        sys.exit(1)
```

```

#-----
def NormalizarTexto(texto):
    #Remove pontuação e coloca o texto em minúsculas para comparação.
    texto = texto.lower()
    texto = texto.translate(str.maketrans(' ', '', string.punctuation))
    return texto

#-----
def BuscarBicho(meuSonho, objConn):
    #Busca um bicho com base nas palavras-chave no sonho do usuário.
    cursor = objConn.cursor()
    meuSonhoPalavras = NormalizarTexto(meuSonho).split()
    cursor.execute("SELECT Grupo, Sonho, Bicho FROM Bichos")
    bichos = cursor.fetchall()
    # Passo 1: Comparar a descrição completa do sonho
    for grupo, palavrasChaves, bicho in bichos:
        palavrasChaves = NormalizarTexto(palavrasChaves).split()
        if (any(palavraSonho in palavrasChaves for palavraSonho in meuSonhoPalavras)):
            if 1 <= grupo <= len(LstDezenas):
                return bicho, LstDezenas[grupo - 1]
    # Passo 2: Comparar as quatro primeiras letras
    for grupo, palavrasChaves, bicho in bichos:
        palavrasChaves = NormalizarTexto(palavrasChaves).split()
        for palavraSonho in meuSonhoPalavras:
            if (len(palavraSonho) >= 4):
                palavraSonhoAjustada = palavraSonho[:4]
                if (any(palavraSonhoAjustada==palavraChave[:4] for palavraChave in
                    palavrasChaves if len(palavraChave) >= 4)):
                    if (1 <= grupo <= len(LstDezenas)):
                        return bicho, LstDezenas[grupo - 1]
    # Passo 3: Sortear um bicho aleatório
    bichoAleatorio = random.choice(bichos)
    grupo, _, bicho = bichoAleatorio
    dezenas=LstDezenas[grupo-1] if 1<=grupo <= len(LstDezenas) else ("00","00","00", "00")
    return bicho, dezenas

#-----
def ExibirImagem(nomeBicho):
    #Exibe a imagem do bicho correspondente em tela cheia.
    caminho = f"D:\\Livros\\Livroll\\dados\\{nomeBicho}.jpg"
    try:
        imagem = Image.open(caminho)
    except FileNotFoundError:
        print(f"Imagem para o bicho '{nomeBicho}' não encontrada.")
        return
    monitor = get_monitors()[0] if get_monitors() else None
    larguraTela, alturaTela = (monitor.width, monitor.height) if monitor else (800, 600)
    imagemRedimensionada = imagem.resize((larguraTela, alturaTela), Image.LANCZOS)
    imagemRedimensionada.show()

#-----
def main():
    #Função principal para executar o programa.
    conn = ConectarBD(strConn)
    try:
        meuSonho = input("Digite seu sonho: ").strip()
        while not meuSonho:
            meuSonho = input("Digite seu sonho (não pode estar vazio): ").strip()
        bichoSugerido, dezenas = BuscarBicho(meuSonho, conn)
        print(f"Sugestão: Aposte no '{bichoSugerido}'!")
        print(f"Dezenas: {'', '}.join(dezenas)}")
        ExibirImagem(bichoSugerido)
    finally:
        conn.close()

#=====
#Programa principal
if (__name__ == "__main__"):
    main()

#Fim do programa "JogoDoBicho" -----

```