

APP MEGA SENA

Além disso você deve permitir que o usuário faça a escolha de quantos números ele quer jogar. Nesse jogo é possível escolher

MEGA-SENA

VOCÊ PODE JOGAR MARCANDO EM UM OU NOS DOIS QUADROS ABAIXO

1

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

Para anular este jogo, marque ao lado: []

2

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

Para anular este jogo, marque ao lado: rainydays.com.br

3

Indique quantos números você está marcando neste jogo:

6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

SURPRESINHA - Aqui o sistema escolhe os números por você. Indique quantas apostas deseja fazer:

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

TEIMOSINHA - Escolha em quantos concursos você quer participar com este mesmo jogo (não é válido para Bolão):

2	4	8
---	---	---

Para fazer um jogo você tem que pegar um volante específico da Mega-Sena nas Casas Lotéricas. Em cada volante desses é possível fazer dois jogos diferentes, cada um com, pelo menos, seis números. No volante abaixo você pode ver o primeiro jogo

marcado (1) e o segundo em branco (2). Você não precisa fazer os dois jogos do volante, pode fazer apenas um deles.

É permitido marcar de 6 a 15 números entre os 60 disponíveis no volante.

Surpresinha – deixar que o sistema escolha os números para você, neste é só pedir ao atendente para fazer um jogo para você, que a própria máquina gera automaticamente os números, você não precisa marcar nada no volante

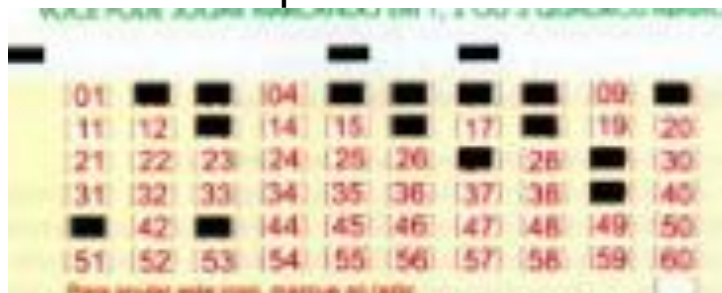
Valores dos jogos

Quantidade de n° jogados rainydays.com.br	Valor de aposta	Probabilidade de acerto (1 em)		
		Sena	Quina	Quadra
6	3,50	50.063.860	154.518	2.332
7	24,50	7.151.980	44.981	1.038
8	98,00	1.787.995	17.192	539
9	294,00	595.998	7.791	312
10	735,00	238.399	3.973	195
11	1.617,00	108.363	2.211	129
12	3.234,00	54.182	1.317	90
13	6.006,00	29.175	828	65
14	10.510,50	16.671	544	48
15	17.517,50	10.003	370	37

Seu app deve permitir que o usuário faça a escolha de quantos números ele quer jogar. Faça também o usuário lançar seu nome e CPF para que possa aparecer na impressão do volante da aposta, a opção é da surpresinha e ele gerará uma única opção de aposta e não duas como permitido no volante. Deverá ser impresso o valor da aposta.

O que será avaliado em seu app:

- Uso de listas, dicionários, etc;
- Uso de funções importadas de módulos ou pacotes;
- Uso de funções com argumentos e retornos;
- Tratar todas as exceções possíveis, de forma geral ou específica, o app será considerado errado se o interpretador apontar qualquer falha de execução durante a impressão no console;
- Se acontecer algum tratamento de necessário que seja objetivo em informar o problema ao usuário do seu app;
- O modelo de impressão é o abaixo, com os outputs solicitados como nome, cpf e valor da aposta:



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

Para brincar este jogo, marque os lotos

- Usar alguma biblioteca para fazer a tabulação, ordenação e layout correto da impressão;
- Nosso método `def main()` deverá ter o menor numero de linhas possíveis;

