Entender o problema (como resolver sem pc)

- Aposta 6 - 10 números : 05 – 10 – 13 – 20 – 21 – 34

- Sorteio (sempre sorteará 6 números) : 11 – 21 – 05 – 13 – 34 – 20

Contador de sorteio: + 1

**variáveis**

77 num1 pic 9(02).

...

77 num10 pic 9(02).

**entradas**

display ‘informe o primeiro número’

accept ws-num1

display ‘informe o segundo número’

accept ws-num2

display ‘informe o terceiro número’

accept ws-num3

display ‘informe o quarto número’

accept ws-num4

display ‘informe o quinto número’

accept ws-num5

display ‘informe o sexto número’

accept ws-num6

display ‘informe o sétimo número’

accept ws-num7

display ‘informe o oitavo número’

accept ws-num8

display ‘informe o nono número’

accept ws-num9

display ‘informe o décimo número’

accept ws-num10

* permitir que o usuário digite apenas números entre 1 e 60(inclusive), mas não possa repetir números já apostados

**processamento**

* pega a hora do relógio

sorteio num-sort1

...

sorteio num-sort6

* fazer tratamento para que números não se repitam e não valide 0
* comparar os números sorteados com os números apostados
* se os 6 números sorteados foram apostados, o processamento termina
* senão adiciona 1 no contador de rodadas e sorteia 6 números novamente
* pega a hora novamente

calcula o tempo gasto

**saídas**

display dos 6 números sorteados para cada sorteio

display relatório

* quantas rodadas ocorreram até que números apostados foram sorteados

display tempo gasto até acertar a aposta

Um pesquisador da área da matemática quer testar na prática a probabilidade de acerto da Mega-Sena. Para isso solicita a construção de um programa de computador na linguagem Cobol conforme as especificações abaixo.

**Especificações:**

Crie um programa que receba uma aposta e sorteie 6 números aleatórios compreendidos no subconjunto dos números inteiros no intervalo de 1 a 60.

Uma oposta pode conter entre 6 e 10 números compreendidos no subconjunto dos números inteiros no intervalo de 1 a 60.

O programa deve seguir sorteando até que os números sorteados sejam idênticos aos números da aposta.

Imprimir os resultados da rodada:

- Cada sorteio deve ser exibido na tela em uma linha;

- Exibir a quantidade de tentativas até o acerto;

- Exibir o tempo gasto até acertar a aposta.

**Informações adicionais:**

De acordo com a revista Exame, 30/12/2014 a probabilidade de acerto na Mega-Sena são:

Qdt num Valor da Probabilidade

jogados aposta de acerto (1 em ..)

6 R$2,50 50 milhões

7 R$17,50 7,1 milhões

8 R$70,00 1,78 milhões

9 R$210,00 595,9 mil

10 R$525,00 238,3 mil

11 R$1.155,00 108,3 mil

12 R$2.310,00 54,1 mil

13 R$4.290,00 29,1 mil

14 R$7.507,50 16,6 mil

15 R$12.512,50 10 mil