



Mineiros de Minas

Built with coffee

Documento de Viabilidade

Alisson Jaques

**Cliente*

Daniel Henrique

Guilherme Gomes

Rony Freitas

Vitor Soares

1. Introdução

Este documento tem por finalidade apresentar uma visão geral do sistema proposto, a fim de esclarecer requisitos e tempo de programação e manter um planejamento coerente com o processo de desenvolvimento do sistema.

2. Viabilidade

2.1 Base de Dados

A base de dados corresponde a um arquivo com extensão “.HTM”, com conteúdo em HTML, além de estilizações CSS in-line. Nela são apresentados mil setecentos e quarenta e quatro (1744) concursos da LotoMania, entre os anos de mil novecentos e noventa e nove (1999) até dois mil e dezessete (2017). São apresentados os sorteios das vinte bolas, o número de ganhadores que acertaram 20, 19, 18, 17, 16 ou nenhum dos números sorteados, o valor recebido por cada jogador, os valores acumulados, além de estimativa de prêmio, cidade, estado e arrecadação em alguns casos.

2.2 Requisitos

Conter no mínimo 2 e no máximo 3 requisitos viáveis. Descrever requisitos, explicar o porque de o ter escolhidos e classificá-los.

2.2.1 (Inviável) Determinar qual estado possui mais ganhadores

Não é possível, pois a base de dados não contempla em todos os sorteios esse dado.

2.2.2 (Inviável) Verificar fraudes ou combinações a cerca dos números

O requisito exigiria mais tempo para análise dos dados, além de mais pessoas envolvidas e um orçamento maior.

2.2.3 (Viável) Considerar apenas os concursos onde houve ganhadores únicos com 20 números

O cliente é muito supersticioso e acredita que, se jogar os números que saíram com quem acertou as 20 bolas sozinho, terá mais chances de sair com o prêmio. Para tanto, ela exige que só se considere na contagem de números recorrentes, os sorteios com ganhadores únicos de 20 números, desde que se possa montar uma combinação mínima para a aposta.

2.2.4 (Viável) Apresentar o maior valor recebido pelos ganhadores de 20 números.

A cliente deseja uma estimativa de prêmio, baseando-se no maior valor que estiver no concurso considerado (ordenação por ganhadores).

3. Escopo de Tempo e Prioridade

Requisito	Nível de Prioridade	Tempo	Informação
Classificar ordenadamente os ganhadores com 20 números	Máxima	48 Horas	Prioridade máxima, pois é o ponto de partida para o desenvolvimento.
Visualizar o maior valor premiado com 20	Normal	36 Horas	A prioridade desse item não afeta o sistema em geral.