



Mineiros de Minas

Built with coffee

Documento de Viabilidade

Alisson Jaques

Daniel Henrique

Guilherme Gomes

Rony Freitas

Vitor Soares

Wilbert de Oliveira

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.