

## Documento de Viabilidade

## *Alisson Jaques*

## *\*Cliente*

## *Daniel Henrique*

## *Guilherme Gomes*

## *Rony Freitas*

## *Vitor Soares*

# 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.

# Viabilidade

## 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.

## Requisitos

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

### (Inviável) Determinar qual estado possui mais ganhadores

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

### (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.

### (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 exigi 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.

### (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).

# 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. |