Relatório dos Métodos

**1. Fornecer Valor da Loteca**

O Método Fornecer valor da loteca faz com o valor da Loteca seja cadastrado, ele utiliza uma variável global chamada **valorDaLoteca**, e essa variável é alimentada com o valor que o usuário digitou na caixa de texto que o JOptionPane disponibilizou para ele.

**2. Cadastrar Resultado do Concurso**

O Método Cadastrar Resultado do Concurso possui uma variável global chamada **resultadosCadastrado**, essa variável será utilizada em um futuro método e quando o usuário cadastrar o resultado do concurso a variável ficara com o valor de true, logo em seguida existe um for que percorre ao vetor **resultadoConcurso,** dentro do for o usuário irar digitar o resultado do jogo, existe uma verificação para ver se o valor digitado é correto, se o valor for correto ele guardará o valor do concurso na posição que o valor de i terá, se o valor não estiver certo o usuário terá que digitar novamente.

**3. Cadastrar Aposta de Jogos**

O Método Cadastrar Aposta de Jogos irar cadastrar um novo apostador, nesse método eu utilizo uma nova instância de apostador, e vou alimentado os atributos que ele possui, esses atributos já estavam prontos com getters e setters, no método existe um vetor(não global) chamado **palpitesApostador** com tamanho 10, esse vetor irar receber os valores das apostas do determinado apostador, novamente existe a verificação das apostas. Todas as Informações que foram do apostador estão sendo salvas no vetor **bancoApostadores**.

**4. Apresentar Apostadores**

O Método Apresentar Apostadores já foi desenvolvido pelo Profº.

**5. Apresentar Valores (Total e Prêmios)**